

Domaine 1 : le langage pour penser et communiquer.

Oral

- Identifier les personnages de l'histoire
- Comprendre les différentes étapes du récit et en dégager l'essentiel
- Reformuler avec ses propres mots un passage lu par l'enseignant
- Mémoriser et raconter avec ses propres mots l'histoire des 3 petits cochons en se faisant comprendre.
- Connaître quelques contes
- Découvrir d'autres versions des 3 petits cochons

Ecrit

- Reproduire des motifs graphiques : traits horizontaux et verticaux, ponts.
- Copier des mots simples en capitale et en cursive de l'histoire.

Domaine : les premiers outils pour structurer sa pensée.

- Créer un algorithme
- Repérer les constellations sur les dés du jeu Woolfy

Domaine : agir, comprendre, s'exprimer à travers les activités physiques

- Développer la coopération en jouant et gagnant ensemble : jeu Woolfy
- Respecter les autres et respecter des règles de jeu.
- Favoriser l'entraide
- Développer la stratégie

Domaine : agir, comprendre, s'exprimer à travers les activités artistiques.

- utilisation de différents matériaux
- Coller/ découper/modeler
- Créer des cochons en volumes avec des bouteilles en plastiques, du papier crépon et des cures pipes.
- Manipuler divers outils pour assembler et coller.
- Créer un décor
- Modeler un cochon en pâte à modeler
- Découvrir les procédés du dessin animé à travers la création du stop motion.
- Connaître des comptines
- Développer les émotions à travers le mime.

Domaine : explorer le monde.

- Utiliser des objets numériques : appareil photo et logiciel stop anime
- Se repérer dans le temps grâce aux images séquentielles
- Reconnaître des matières, leurs qualités et leurs usages. (bois, paille, brique)
- Découvrir le volume
- Acquérir des notions d'architecture
- Etablir une chronologie de l'histoire grâce à une frise.