

LES ANIMAUX VOLANTS

Ecole Maternelle Jules Verne

PS / MS / GS

2005-2006

Objectifs

LANGAGE

- Observer et se poser des questions.
- Exprimer et enrichir le lexique.
- Connaître le nom des oiseaux, des insectes.
- Jouer avec les sons: oiseau, moineau ou Belle la coccinelle.
- Créer des textes, des histoires pour se souvenir ou raconter.
- Exploiter des albums ou des images.
- Ecouter, inventer des histoires.
- Raconter une histoire connue avec ou sans support visuel
- Mettre en réseau différents textes ou albums.

SENSIBILITE IMAGINATION CREATION

- Utiliser des instruments à vent pour produire des sons.
- Fabriquer, décorer, peindre des animaux volants.
- Découvrir des peintres: Miro, Braque, Picasso.
- Chanter, dire des poésies et des comptines.

AGIR AVEC SON CORPS

- Participer à des jeux seul ou en groupe, en respectant des règles simples (l'épervier).
- Se déplacer en respectant des consignes, en imitant un animal.

L'AIR

LES ANIMAUX VOLANTS

DECOUVRIR LE MONDE VIVANT

- Découvrir et observer les animaux de la cour de l'école et du quartier.
- Reconnaître les animaux volants.
- Construire du sens à partir de l'observation.
- Effectuer des comparaisons, tirer des conclusions, trier.
- Découvrir le mode de vie de certains insectes et oiseaux.
- Connaître le mode de reproduction, d'alimentation, de déplacement.
- Etablir la fiche d'identité de plusieurs animaux volants.

DECOUVRIR LE MONDE DES OBJETS

- Fabriquer des cabanes, des mangeoires pour les oiseaux.
- Découvrir un métier, apiculteur.
- Découvrir les étapes de la fabrication du miel et le fonctionnement de la ruche.

DECOUVRIR LE MONDE (mathématiques)

- Classer, trier, comparer, décrire.
- Remplir des tableaux de classement en choisissant des critères de tris.
- Structuration du temps: classer et ordonner des images séquentielles (naissance du poussin, transformation du papillon).
- S'orienter et se déplacer sur des quadrillages.
- Utiliser les nombres (pattes, ailes, taches).
- Découvrir la symétrie (ailes de papillon, motifs d'insectes).
- Fabriquer et jouer à des jeux à compter, à règles.
- Résoudre des problèmes.