

PROJET CORPS : déroulement

Objectifs : *prendre conscience de son propre corps en utilisant :
plusieurs albums : *Il est où ?* de Christian Voltz

[*Va t'en, grand monstre vert* d' Ed Emberley

Tournicotte de Magali Bonniol] à venir dans un prochain article

* utiliser des structures syntaxiques correctes, du vocabulaire et des indicateurs spatiaux pour décrire, expliquer, comparer...

Première semaine : *Il est où ?* de Christian Voltz

Mobiliser le **langage** dans
toutes ses dimensions.



Lundi : présentation, découverte et description de l'album.

Lexique des différents éléments de l'histoire (caillou, fil de fer, bouton....)

Utilisation des indicateurs spatiaux.

Après l'étude de la première de couverture, l'enseignant lit l'histoire en posant quelques questions de compréhension au fur et à mesure :

→ Que va t'il se passer ensuite ?

→ qui parle, à votre avis ? ETC

Mardi : reprise de l'album.

→ commenter, raconter, faire des phrases pour expliquer : les enfants se souviennent, page après page et utilisent le vocabulaire et les indicateurs spatiaux... pour décrire la construction du bonhomme.

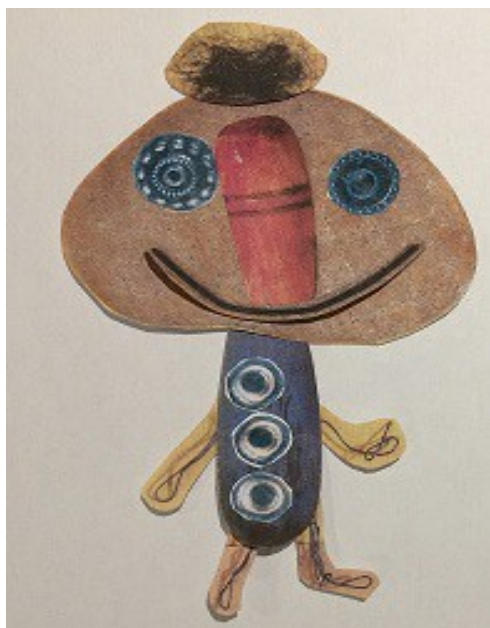
→ repérer le bouton blanc dans chaque double page de l'album.

Mercredi : construction du personnage de Christian Voltz

Echanger, réfléchir avec les autres : décrire, argumenter.....

Matériel : les différents objets (plastifiés et magnétisés) sont affichés au tableau.

→ retrouver la chronologie d'élaboration du bonhomme.



X 400 pour le langage collectif
X200 pour l'atelier du mercredi

Jeudi : Jouer à positionner le bouton blanc en fonction d'autres matériaux.

S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis ; échanger et réfléchir avec les autres .

Matériel : un bouton blanc, différents objets (perles, touffe de laine ; fil de fer, autres boutons, etc...)

- la maîtresse cache le bouton blanc : → où es-il ? Un enfant répond.. ..
 - question de la maîtresse : êtes-vous d'accord avec ce que X vient de dire ?
- le jeu se poursuit en utilisant le vocabulaire concernant les objets, ainsi que le vocabulaire spatial.
- c'est un enfant qui vient positionner le bouton....

Vendredi : il faut reconstruire l'album.

S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis ; échanger et réfléchir avec les autres .

La maîtresse a scanné les doubles pages de l'album.... tout est mélangé au tableau.

- discuter et se mettre d'accord pour retrouver la chronologie de l'histoire et expliquer à chaque fois où se trouve le bouton blanc.

ATELIERS : Lundi, Mardi, jeudi et Vendredi

Petits : (3 ou 4 par groupe)

G1 : Découvrir le monde du vivant.

Laver le poupon

- nommer les différentes parties du corps
- Connaître quelques règles d'hygiène.

Langage et manipulation en petit groupe (Avec enseignant), dans la salle d'eau.

- nommer les différentes parties du corps
- verbaliser les différentes actions

G2 : Explorer la matière

Créer un bonhomme
en pâte à modeler

manipulation Pâte à modeler (avec ATSEM)

- réalisation d'un bonhomme (verbalisation des actions)

G3 : puzzles bonhomme (3, 4, 5 , 6 et 8 pièces)

Puzzles schéma corporel

En autonomie

G4 : Sur tableau magnétique, réalisation d'un bonhomme avec pièces géométriques....

Construction 2D

En autonomie

- en suivant un modèle réalisé par l'enseignant au préalable.
- puis, invention d'un bonhomme.

Moyens : (2 groupes)

G1 : Productions plastiques et visuelles (lundi et mardi)

→ le bonhomme de C Voltz

Matériel : craies grasses et photocopie A3 de la tête-caillou et du corps-fil de fer.



Réalisation d'un élève de GS

Voici quelques réalisations.... plus ou moins habillées



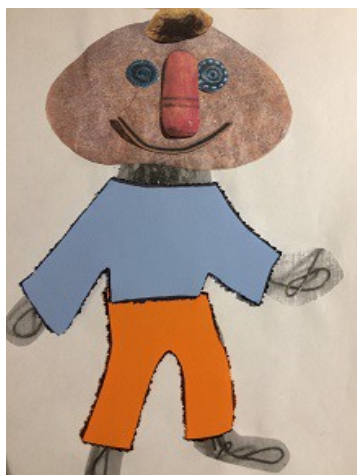
G2 : Découvrir les objets et la matière : Piquage (lundi et mardi)

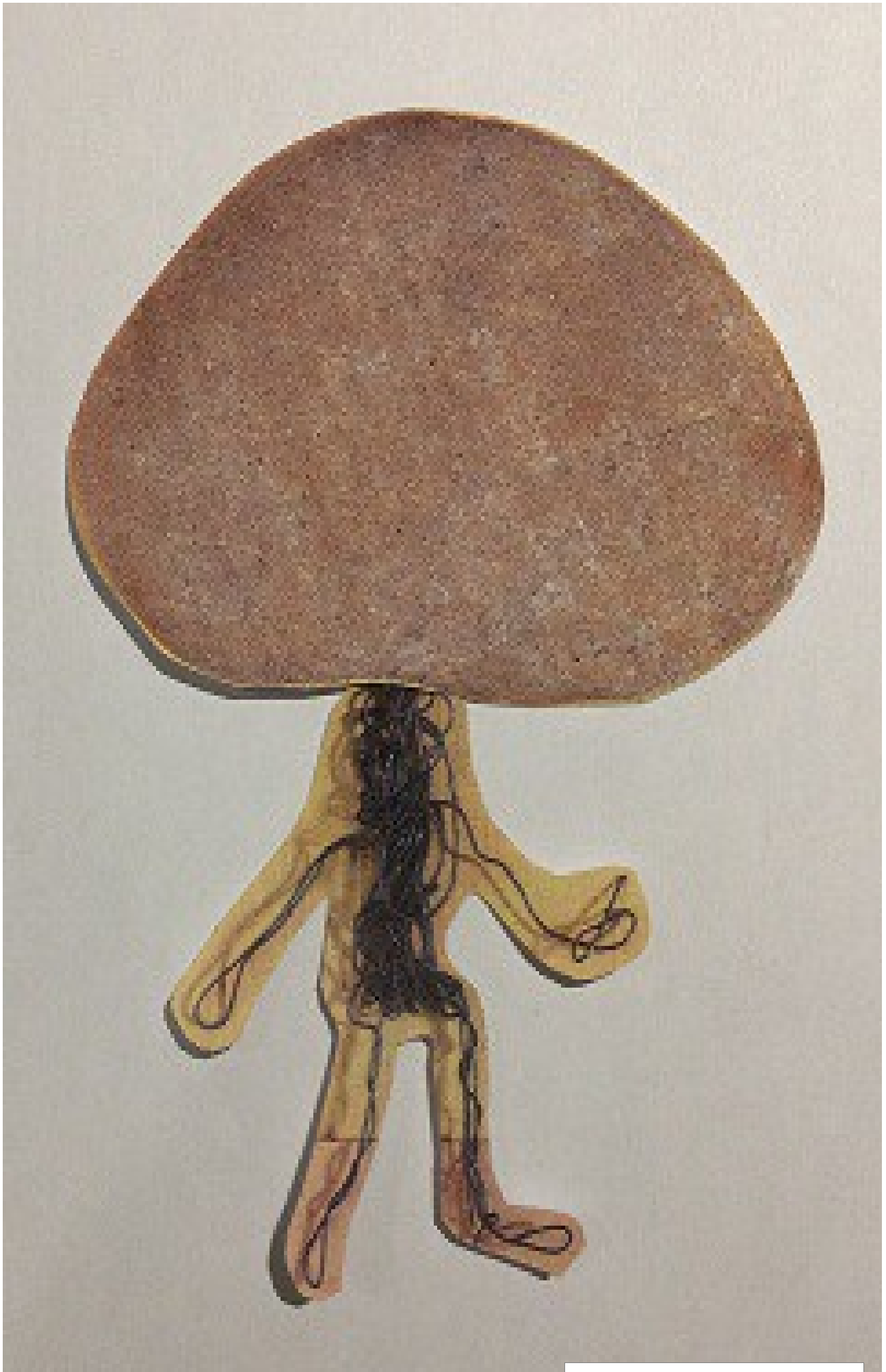
Nous réalisons par piquage, les habits du bonhomme.

Outil : pique + tapis

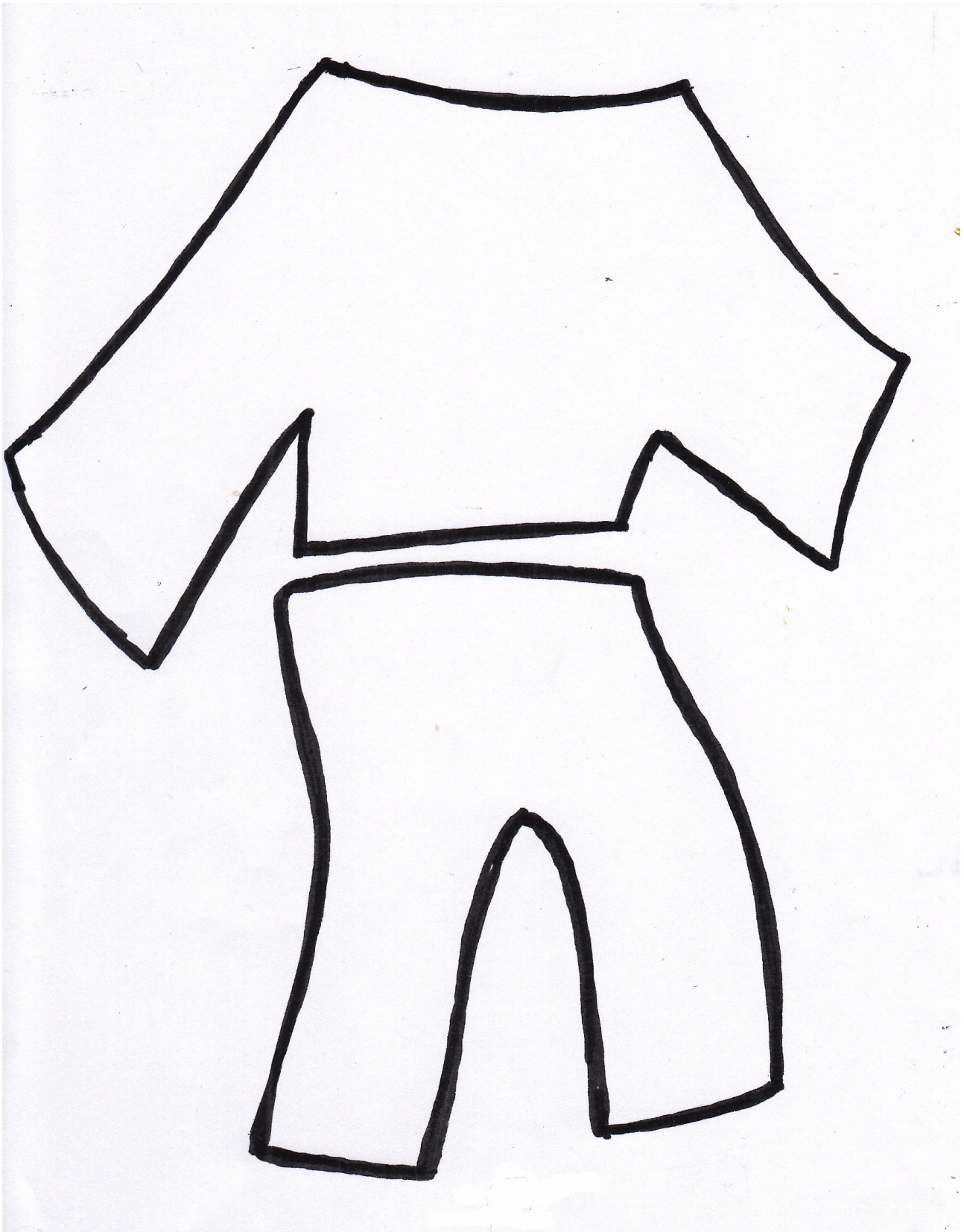
Photocopie tête + corps (format A4)

Photocopie vêtements (sur feuille couleurs vives A4)





A agrandir, format A3



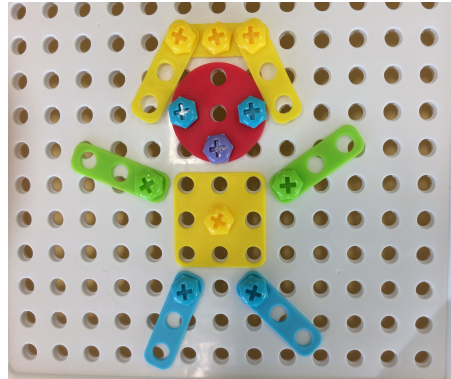
Modèle pour piquage:à photocopier sur feuilles de couleur

G3 : Jeu de vis, réalisation d'un bonhomme avec pièces géométriques.... (1 groupe ; jeudi)

Construction 2D

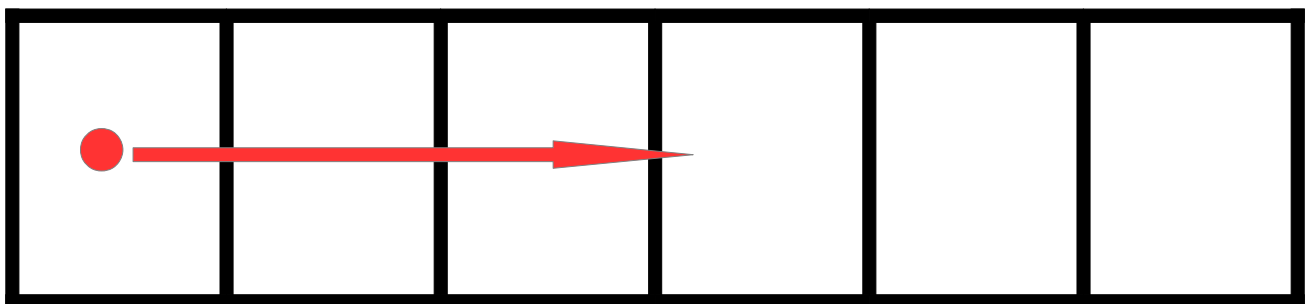
En autonomie

- en suivant un modèle réalisé par l'enseignant au préalable.
- puis, invention d'un bonhomme.

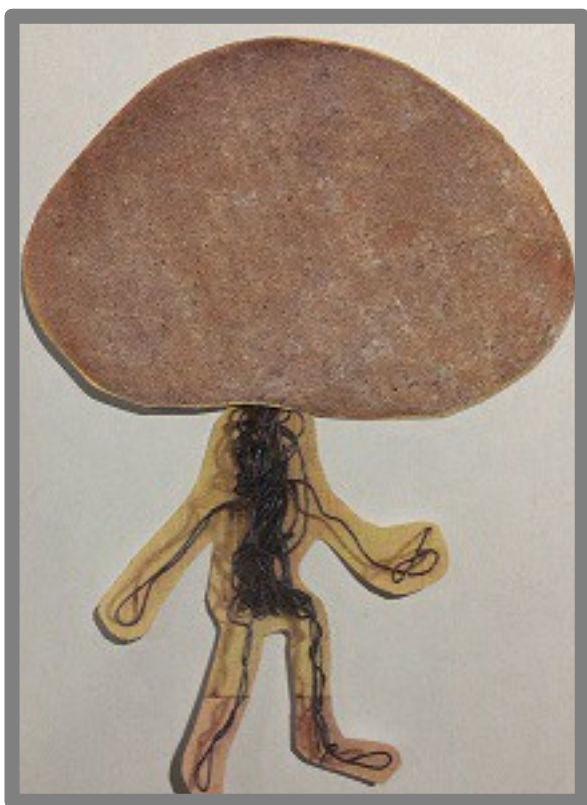


G4 : Explorer le temps (1 groupe ; vendredi)

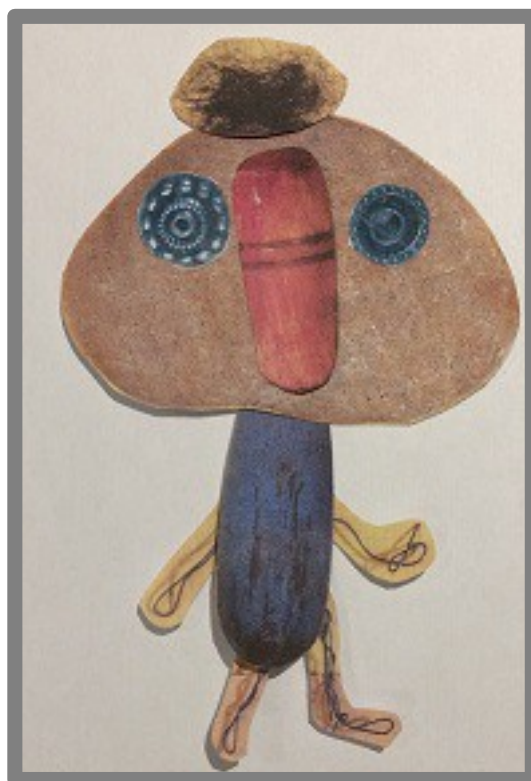
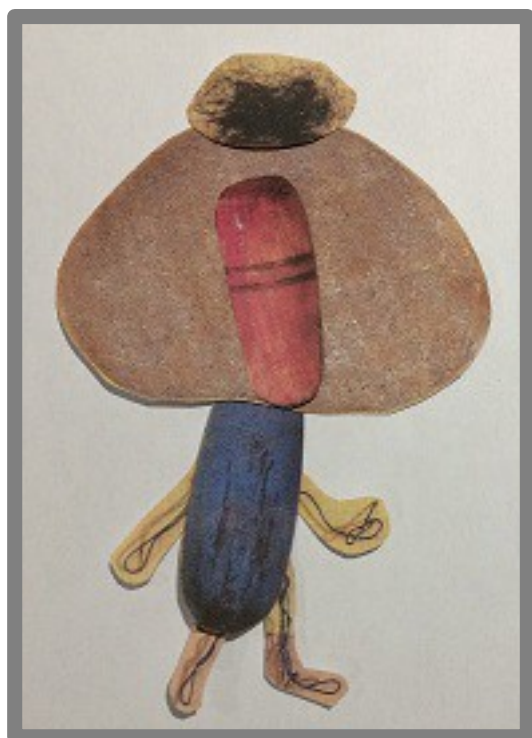
- retrouver l'ordre chronologique de la construction du personnage de **Christian Voltz** (placer les images dans l'ordre de la convention d'écriture)

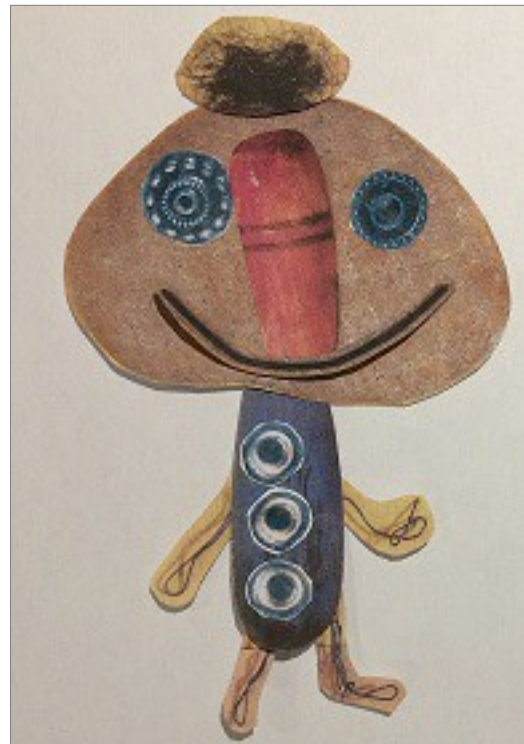


Bande chronologique à agrandir sur A3



6 images à découper et plastifier.... au choix



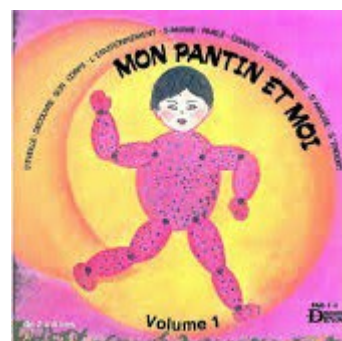


Activités physiques : Lundi, Mardi, Jeudi et Vendredi

→ Agir avec les autres au travers d'actions à visée expressive.

2 séances : Exploitation du CD : **Mon pantin et moi**

- 1- Ecouter les musiques.... se déplacer en fonction des paroles
- 2- mémorisation des paroles et des mouvements



1 séance : La maîtresse a dit.... Sur le mode de « Jacques a dit a dit.... » et travailler sur le schéma corporel.

1 séance : collaborer, coopérer

Les enfants sont associés deux par deux.

A tour de rôle, ils « modèlent » leur camarade comme une poupée....

→ l'enfant qui « modèle » doit être attentif à ne pas faire mal

→ l'enfant qui « est modelé » doit se laisser faire...

ATELIERS du Mercredi

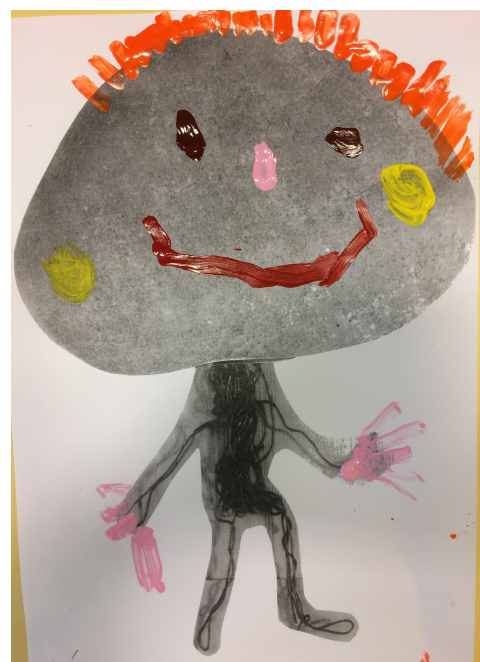
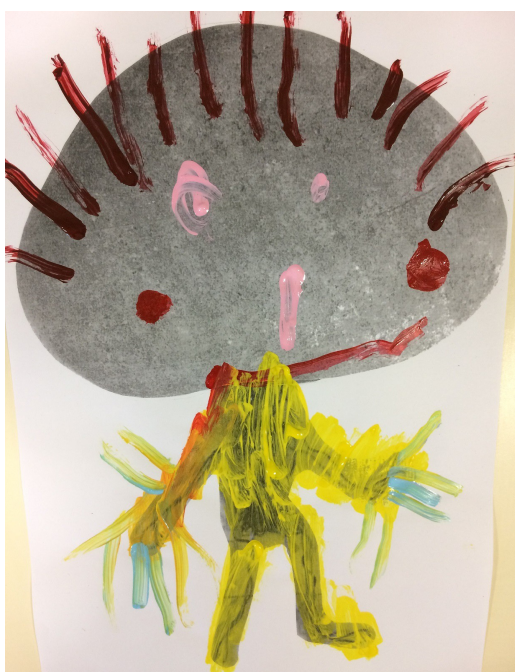
Journée spéciale, décroisonnée en partie, avec la classe des grands :

1- **CHORALE** : apprentissage de la chanson D'Anne Sylvestre : pour dessiner un bonhomme

<https://www.youtube.com/watch?v=JVSVIU2sRVU>

2- **MS avec enseignant** → **Activités physiques** : Jeux coopératifs (transfert de matériel.... : le château fort)

PS : **Production plastique et visuelle (avec Atsem et Atsem en formation)**
peinture du personnage de C. Voltz (modèle plus haut)



Voici quelques réalisations....

3- inversion : **PS avec enseignant** → **Activités physiques** (le château)

MS : Nous lavons les poupons (salle d'eau avec Atsem + Atsem en formation)

