

Période 5 : LES AMERIQUES

Compétences travaillées dans le domaine : MOBILISER LE LANGAGE

ORAL – Oser entrer en communication → Objectifs travaillés en classe :

- Faire part de ses représentations initiales dans des expériences scientifiques. questionner, argumenter, conclure (expériences sur l'eau)
- Décrire des images, des objets, commenter, exprimer son ressenti

ORAL – Comprendre et apprendre → Objectifs travaillés en classe :

- Enrichir son vocabulaire : découvrir de nouvelles cultures, objets, traditions en lien à l'Amérique
- Comprendre d'autres modes de vie et les comparer aux nôtres
- Lors des expériences scientifiques, relier des hypothèses et des observations avec des narrations (albums, recherches documentaires sur l'eau)

ORAL – Echanger et réfléchir avec les autres → Objectifs travaillés en classe :

- Discuter, partager son point de vue lors de débats philosophiques
- Réfléchir et s'interroger sur de grands thèmes: les disputes, la préservation de la nature
- Élaborer un protocole de recherches

ORAL – Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique :

- Discriminer, comparer, manipuler des sons, des syllabes
- Fusionner des syllabes
- Identifier syllabe finale : isoler, doubler, comparer
- Découvrir de nouvelles langues à travers les comptines (anglais, espagnol, portugais, iroquois, mauricien, seychellois, malgache, africain, langues régionales, ...)

ECRIT – Ecouter de l'écrit et comprendre → Objectifs travaillés en classe :

- Découvrir différentes parties de l'Amérique à travers les contes, les albums et les documentaires
- Repérer les incohérences d'un récit (lecture erronée)
- Remettre en ordre des images séquentielles pour restituer un récit
- Retrouver le résumé d'un album
- Établir des liens entre les expériences sur l'eau et les lectures d'albums ou de documentaires

ECRIT – Découvrir la fonction de l'écrit → Objectifs travaillés en classe

- Découvrir différents types d'écrits : la fiche de fabrication
- Faire des recherches documentaires pour établir des fiches d'identité sur les animaux de différents milieux
- Faire son cahier d'expériences sur l'eau

ECRIT – Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement :

- Réaliser des fiches d'identité sur des animaux d'Amérique
- Produire un message écrit personnel pour la fête des parents
- Inventer et écrire son nom d'Indien

ECRIT – Découvrir le principe alphabétique → Objectifs travaillés en classe

- Retrouver des mots parmi des graphies proches
- Remplir une grille de mots croisés, mots mêlés
- Comprendre la relation entre lettres et sons (phrase du jour)
- Découvrir des nouvelles représentations d'écriture : les signes amérindiens

ECRIT – Commencer à écrire tout seul → Objectifs travaillées en classe

- Écrire son prénom en cursive sans modèle
- Écrire entre les lignes (5 mm)
- Écrire seul des mots
- Transcrire des mots sur un ordinateur

Compétences travaillées ds le domaine : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

- Sauter de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis
- Se déplacer avec aisance avec du matériel mettant en jeu l'équilibre (vélos, échasses, trottinettes)
- Ajuster et enchaîner ses actions en fonction du parcours et des obstacles à franchir

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- Coordonner ses gestes et ses déplacements dans des danses traditionnelles

Collaborer, coopérer, s'opposer

- Utiliser des procédures numériques dans des jeux collectifs

Les productions plastiques et visuelles

- S'exercer au graphisme décoratif en réinvestissant des signes ou en en créant de nouveaux
- Dans des productions collectives, appréhender différents matériaux: cartons, tissus, laine...
- Réaliser des objets en volume en combinant différentes matières et techniques (découpage, pliage, ...)

Univers sonores

- Jouer avec sa voix pour explorer la variante de timbre, d'intensité, de hauteur et de nuance
- Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons en français et en anglais, en espagnol et en portugais

Le spectacle vivant

- Imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées dans des jeux dansés

Compétences travaillées ds le dom. : CONSTRUIRE LES 1ers OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Dire la suite des nombres jusqu'à trente
- Comparer des quantités
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentales
- Réaliser des collections en utilisant différentes représentations des nombres (boîtes à compter)
- Résoudre des problèmes en utilisant des procédures numériques ou non numériques
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

Explorer des formes, des suites, des grandeurs organisées

- Découvrir la symétrie axiale
- Reproduire des figures / symétrie avec différentes procédures : pliage, calque,...
- Reconnaître, manipuler, nommer quelques solides : cube, prisme, pyramide, cylindre
- Reproduire un assemblage de solides à partir d'un patron
- Comparer des longueurs
- Identifier et poursuivre un algorithme

Compétences travaillées dans le domaine : EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans le temps et l'espace

- Situer les événements vécus les uns par rapport aux autres en les repérant dans la journée, la semaine, le mois
- Écrire la date
- Suivre dans l'ordre les différentes étapes d'une fiche de fabrication
- Utiliser des jeux impliquant un déplacement sur un parcours (vélos)
- Se repérer dans l'espace d'une feuille, de lignes d'écriture
- S'ouvrir à la diversité culturelle et linguistique du monde : découvrir l'Amérique

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Découvrir les animaux d'Amérique : caractéristiques, milieux de vie, besoins...
- Utiliser différents outils et matériaux adaptés à un projet de fabrication (tissage...)
- Découvrir l'eau à travers des expériences scientifiques (mélanges, couleurs, flotte, couleur, transformation...)
- Prendre en compte les besoins en eau et nos actions sur l'environnement
- Utiliser des objets numériques : l'ordinateur
- Copier à l'aide d'un clavier