

LES ALBUMS A JOUER

LE CHÂTEAU DE RADEGOU

PRINCIPES DES ALBUMS A JOUER

- * MISE EN PROJET À PARTIR D'UN ALBUM LU EN CLASSE
- * ENSEIGNEMENT À LA FOIS INTERACTIF, INTERDISCIPLINAIRE ET LUDIQUE
- * PROJET EVOLUTIF À PARTIR DES « PAGES AVENTURES »

UN PROJET INTERDISCIPLINAIRE

* LA MAITRISE DU LANGAGE

* Les programmes de 2008 :

- ◆ Cycle 1 : « Le langage oral est le pivot des apprentissages de l'école maternelle... »
- ◆ Cycle 2 : Le langage oral ainsi que le langage écrit vont contribuer à former la pensée et à pouvoir l'exprimer

LA MAÎTRISE DU LANGAGE

- * VOCABULAIRE : (topologique, verbes d'action)
- * LANGAGE EN SITUATION : tout au long du module
- * LANGAGE D'ÉVOCATION (reprise en classe des situations de jeux pour permettre la distanciation et la structuration – **nécessité d'une trace écrite**)
- * LANGAGE ECRIT : possibilité de dictée à l'adulte ou d'écriture approchée.

UN PROJET INTERDISCIPLINAIRE

- * LE RÔLE DE L'EDUCATION PHYSIQUE :

- * Cycle 1 : « L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels. Elles permettent de se situer dans l'espace

UN PROJET INTERDISCIPLINAIRE

- * DEVENIR ÉLÈVE :

- * Cycle 1 : « En participant aux jeux, (...), à la réalisation de projets communs, les enfants acquièrent le goût des activités collectives et apprennent à coopérer. »

LES OBJECTIFS DU PROJET

❖ CE QUI RELÈVE DU « VIVRE ENSEMBLE » :

- Tenir et comprendre des rôles liés aux tâches d'apprentissage (organiser l'espace, le matériel, gérer le temps, conserver les résultats)
- Travailler en groupe, être autonome et coopérer au sein d'un projet collectif
- Formuler collectivement des hypothèses, les vérifier et dégager ensemble des règles, des principes et des méthodes
- Débattre, argumenter, accepter le point de vue de l'autre pour faire évoluer une règle et comprendre sa fonction
- Pratiquer tous les rôles consécutifs à la règle du jeu, en respectant ses contraintes

LES OBJECTIFS DU PROJET

❖ CE QUI RELÈVE DE L'EPS :

- Coordonner, enchaîner des actions de course, de lancer, d'équilibre, pour atteindre un but donné ;
- S'orienter dans un espace de jeu en prenant en compte les limites et les interdits ;
- Percevoir les positions spatiales des partenaires et des adversaires ;
- Lire les trajectoires pour se placer ou se déplacer dans un espace orienté ;
- Anticiper pour coordonner collectivement des actions efficaces dans le cadre d'une stratégie de groupe

LES OBJECTIFS DU PROJET

❖ CE QUI RELÈVE DE LA MAÎTRISE DE LA LANGUE :

- Sur le plan de la communication, participer à un échange collectif, écouter autrui ;
- Sur le plan du langage en situation, comprendre et restituer des consignes ;
- Sur le plan du langage d'évocation, comprendre une histoire, identifier les personnages physiquement, moralement, dégager la signification d'une illustration et justifier son interprétation, inventer un épisode avec un début et une fin, dans lequel les personnages seront inclus ;
- Sur le plan de la langue écrite, s'approprier différents types d'écrits, représenter des objets, des personnages, réels ou fictifs, dicter ses propositions à l'adulte, reformuler ou transposer des passages lus par l'enseignant, identifier la plupart des mots (courts ou longs) les plus fréquents d'un texte.