



2. Défi aventure: une mascotte



Une mascotte qui vient avec son petit sac avec un contenu (des textures, des fruits ...), son carnet de voyage, son appareil photo numérique, un baladeur avec une clé. On pourrait entendre des bruits de lieux où elle serait passée. (CD Promenons notre oreille FUZEAU)

Remplacement court, absence non prévue

Domaine 1

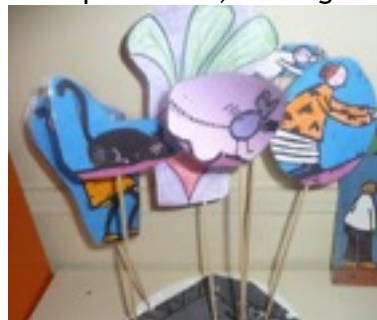
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage oral

Compétences
fin de cycle

Communiquer en se faisant comprendre
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis
- Reformuler
- Raconter, discuter un point de vue
- Comprendre des textes écrits entendus, sans les images


Situations

- Découverte par les élèves : son nom, son physique, ce qu'elle est
- Découverte de son carnet de voyage, écouter les bruits des endroits où elle est allée.
- Apprendre à se présenter
- Ce qu'aime le personnage, ce qu'elle n'aime pas
- Ce que nous aimons, ce que nous détestons (vivre ensemble)
- Certains personnages peuvent être le support d'histoire. Les utiliser pour raconter l'histoire puis montrer l'album et le lire.
→ Faire raconter l'histoire en utilisant les marottes extraites de l'album (les avoir plastifiées, sur baguettes)



- Si prolongement :
 - Découverte de la classe
 - Découverte de l'école, de la cour
- Si remplacement plus long - Découverte du village, promenade dans un jardin, au parc ... où elle voit des papillons ou des escargots ...
 - Travail sur le lexique de l'espace et le repérage dans l'espace



Domaine 1	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage écrit
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle - Manipuler des syllabes - Discriminer certains sons (pas les consonnes occlusives) * - Ecrire en écriture cursive ou en capitales - Ecrire un mot en s'aidant des lettres et groupe de lettres des mots déjà connus
Situations	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire seul ou à plusieurs le nom du personnage en utilisant des lettres ou groupe de lettres empruntées aux mots connus ou seulement le découvrir en PS - Ecrire son prénom - Ecrire le prénom de la mascotte - Rédiger la ou les pages du carnet de voyage, en utilisant la dictée à l'adulte : Les élèves de la classe, les espaces de la classe, l'école, les activités réalisées pour le personnage. - Ecrire le portrait du personnage - Ecrire le nom du personnage en capitales // Graphisme(à voir ou à réviser en lien) - Ecrire en utilisant le clavier - Découvrir des albums à travers la littérature jeunesse qui parlent du même personnage - Manipuler les syllabes du nom du personnage / Repérer une syllabe, un son - voyelle ou son - consonne = jeux en Phonologie
Domaine 3	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir différents outils et médiums en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste - Pratiquer le dessin en étant fidèle à un modèle ou en inventant - Réaliser des compositions plastiques seul ou en petits groupes en choisissant ou en combinant des matériaux, des techniques - Reproduire des graphismes - Créer des graphismes nouveaux
Situations	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner la mascotte - Décorer son nom en utilisant du graphisme de décoration - Construire la mascotte en volume en utilisant différentes techniques : modelage, sculpture - Faire un lien avec un artiste : Christian VOLTZ Ou Martine Bourre ou autres selon la nature du personnage 
Si remplacement plus long, élaborer un projet	
<ul style="list-style-type: none"> - Construire une maison en carton - Ecrire une histoire avec les TICE, créer un didapage - La mascotte est malade, la mascotte invite des amis, - La mascotte découvre un objet mystérieux ... 	