

« Arc en ciel »

Le plus beau poisson des océans

De Marcus Pfister
Editions Nord-sud

Nom°	domaines	PMG	objectifs	consignes
Puzzle	Découvrir le monde Structuration de l'espace	PS	Observer une image Repérer des détails Mémoriser et réinvestir des informations	Observe l'image, retrouve la dans le livre et colorie la Découpe les 4 morceaux Reconstitue le puzzle sur l'autre feuille
Puzzle	Découvrir le monde Structuration de l'espace	MS	Observer une image Repérer des détails Mémoriser et réinvestir des informations	Observe l'image, retrouve la dans le livre et colorie la Découpe les 9 morceaux Reconstitue le puzzle sur l'autre feuille
Puzzle	Découvrir le monde Structuration de l'espace	GS	Observer une image Repérer des détails Mémoriser et réinvestir des informations	Observe l'image, retrouve la dans le livre et colorie la Découpe les 16 morceaux Reconstitue le puzzle sur l'autre feuille
Ecailles	Découvrir le monde Numération	PMG	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Reconnaître les couleurs Décoder	Observe les nombres qui sont coloriés sur les 3 poissons Nomme les et nomme également leur couleur Colorie de la même couleur autant d'écaille qu'indiquent ces nombres pour chaque poisson
Ecailles	Découvrir le monde Numération	MS	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Reconnaître les couleurs Décoder	Observe les nombres qui sont coloriés sur les 6 poissons Compter et nommer les couleurs Colorie de la même couleur autant d'écaille qu'indiquent les nombres

Ecailles	Découvrir le monde Numération	GS	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Reconnaître les couleurs Décoder	Observe les nombres qui sont coloriés sur les 9 poissons Nomme les, nomme également leur couleur Colorie de la même couleur autant d'écaille qu'indiquent ces nombres pour chaque poisson
Algorithmes	Découvrir le monde Structuration de l'espace	PS	Coloriage d'un pavage en respectant une alternance de 2 couleurs	Colorie les écailles en respectant l'algorithme de 2 couleurs dans le sens vertical Manipulation au préalable avec un placement de petits jetons de couleur sur les écailles
Algorithmes	Découvrir le monde Structuration de l'espace	MS	Coloriage d'un pavage en respectant une alternance de 3 couleurs	Colorie les écailles en respectant l'algorithme de 3 couleurs dans le sens vertical Manipulation au préalable avec un placement de petits jetons de couleur sur les écailles
Algorithmes	Découvrir le monde Structuration de l'espace	GS	Coloriage d'un pavage en respectant une alternance de 4 couleurs	Colorie les écailles en respectant l'algorithme de 4 couleurs dans le sens vertical Manipulation au préalable avec un placement de petits jetons de couleur sur les écailles
Algorithmes	Découvrir le monde Structuration de l'espace	PMG	Coloriage d'un pavage en respectant une alternance de 2, 3 ou 4 couleurs	Colorie les écailles en respectant l'algorithme de 2, 3 ou 4 couleurs dans le sens vertical Manipulation au préalable avec un placement de petits jetons de couleur sur les écailles
Coloriage codé	Découvrir le monde Numération	PS	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Reconnaître les couleurs Décoder	Observe le code Nomme les nombres et les couleurs indiqués dans le code Colorie autant d'écaille qu'indiquent ces nombres en respectant les couleurs

Coloriage codé	Découvrir le monde Numération	MS	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Reconnaître les couleurs Décoder	Observe le code Nomme les nombres et les couleurs indiqués dans le code Colorie autant d'écaille qu'indiquent ces nombres en respectant les couleurs
Coloriage codé	Découvrir le monde Numération	GS	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Reconnaître les couleurs Décoder	Observe le code Nomme les nombres et les couleurs indiqués dans le code Colorie autant d'écaille qu'indiquent ces nombres en respectant les couleurs
Coloriage multicolore	Découvrir le monde Structuration de l'espace	PS	Coloriage d'un pavage en respectant une consigne précise	Colorie les écailles en respectant la consigne suivante, 2 couleurs identiques ne se touchent pas.
Coloriage multicolore	Découvrir le monde Structuration de l'espace	MS	Coloriage d'un pavage en respectant une consigne précise	Colorie les écailles en respectant la consigne suivante, 2 couleurs identiques ne se touchent pas.
Coloriage multicolore	Découvrir le monde Structuration de l'espace	GS	Coloriage d'un pavage en respectant une consigne précise	Colorie les écailles en respectant la consigne suivante, 2 couleurs identiques ne se touchent pas.
Combien d'amis	Découvrir le monde Numération	PS	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Notion « autant que » Décoder	Observe le code Dénombre les poissons (1 2 ou 3) Ecris le nombre dans la bonne case Colle autant de gommette que de poisson dans la bonne case

Combien d'amis	Découvrir le monde Numération	MS	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Notion « autant que » Décoder	Observe le code Dénombrer les poissons (1 2 3 4 ou 5) Ecris le nombre dans la bonne case Colle autant de gommette que de poisson dans la bonne case
Combien d'amis	Découvrir le monde Numération	GS	Notion de nombre associée à celle de quantité Ecriture chiffrée d'un nombre Notion « autant que » Décoder	Observe le code Dénombrer les poissons (1 2 3 4... ou 9) Ecris le nombre dans la bonne case Colle autant de gommette que de poisson dans la bonne case
Double entrée codage	Découvrir le monde Logique	PS	Se repérer dans un tableau à double entrée Trouver la consigne qui n'est pas celle habituelle Relever des indices (forme/graphie) Trier/classer des éléments	Retrouve la consigne Découpe les 4 étiquettes Trie/classe les étiquettes Place-les dans les bonnes cases Argumente Colle
Double entrée codage	Découvrir le monde Logique	MS	Se repérer dans un tableau à double entrée Trouver la consigne qui n'est pas celle habituelle Relever des indices (forme/graphie) Trier/classer des éléments	Retrouve la consigne Découpe les 5 étiquettes Trie/classe les étiquettes Place-les dans les bonnes cases Argumente Colle
Double entrée codage	Découvrir le monde Logique	GS	Se repérer dans un tableau à double entrée Trouver la consigne qui n'est pas celle habituelle Relever des indices (forme/graphie) Trier/classer des éléments	Retrouve la consigne Découpe les 6 étiquettes Trie/classe les étiquettes Place-les dans les bonnes cases Argumente Colle

Double entrée	Découvrir le monde Logique	PS	Se repérer dans un tableau à double entrée Trouver la consigne Relever des indices (forme/graphie) Trier/classer des éléments	Retrouve la consigne Découpe les 4 étiquettes Trie les étiquettes Place-les dans les bonnes cases Argumente Colle
Double entrée	Découvrir le monde Logique	MS	Se repérer dans un tableau à double entrée Trouver la consigne Relever des indices (forme/graphie) Trier/classer des éléments	Retrouve la consigne Découpe les 6 étiquettes Trie les étiquettes Place-les dans les bonnes cases Argumente Colle
Double entrée	Découvrir le monde Logique	GS	Se repérer dans un tableau à double entrée Trouver la consigne Relever des indices (forme/graphie) Trier/classer des éléments	Retrouve la consigne Découpe les 9 étiquettes Trie les étiquettes Place-les dans les bonnes cases Argumente Colle
Cheminement	Découvrir le monde Logique Structuration de l'espace	PS	Se repérer sur un quadrillage Lire un parcours codé Lire et traduire un fléchage Inverser la consigne pour le bis	Retrouve la consigne Verbalise et montre avec ton doigt le chemin d'Arc en ciel Trace le chemin sur les 4 cases
Cheminement	Découvrir le monde Logique	MS	Se repérer sur un quadrillage Lire un parcours codé Lire et traduire un fléchage Inverser la consigne pour le bis	Retrouve la consigne Verbalise et montre avec ton doigt le chemin d'Arc en ciel Trace le chemin sur les 5 cases

Cheminement	Découvrir le monde Logique	GS	Se repérer sur un quadrillage Lire un parcours codé Lire et traduire un fléchage Inverser la consigne pour le bis	Retrouve la consigne Verbalise et montre avec ton doigt le chemin d'Arc en ciel Trace le chemin sur les 8 cases
Repérage	Découvrir le monde Logique Structuration de l'espace	PS	Se repérer sur un quadrillage	Retrouve la consigne Découpe les 6 étiquettes Place les étiquettes sur les bonnes cases Colle-les
Repérage	Découvrir le monde Logique	MS	Se repérer sur un quadrillage	Retrouve la consigne Découpe les 6 étiquettes Place les étiquettes sur les bonnes cases Colle-les
Repérage	Découvrir le monde Logique	GS	Se repérer sur un quadrillage	Retrouve la consigne Découpe les 6 étiquettes Place les étiquettes sur les bonnes cases Colle-les
Rangement	Découvrir le monde Logique	PS	Comparer et ranger des objets selon leur taille.	Retrouve la consigne Découpe les 4 étiquettes Place-les et colle les.
Rangement	Découvrir le monde Logique	MS	comparer et ranger des objets selon leur taille.	Retrouve la consigne Découpe les 5 étiquettes Place-les et colle-les.
Rangement	Découvrir le monde Logique	GS	Comparer et ranger des objets selon leur taille.	Retrouve la consigne Découpe les 6 étiquettes Place-les et colle-les.

Devant derrière	Découvrir le monde Structuration de l'espace	PS	Comprendre et formuler la notion Devant/Derrière Connaissance des couleurs	Ecoute la consigne puis entoure selon la couleur demandée
Devant derrière	Découvrir le monde Structuration de l'espace	MS	Comprendre et formuler la notion Devant/Derrière Connaissance des couleurs	Ecoute la consigne puis entoure selon la couleur demandée
Devant derrière	Découvrir le monde Structuration de l'espace	GS	Comprendre et formuler la notion Devant/Derrière Connaissance des couleurs	Ecoute la consigne puis entoure selon la couleur demandée
Labyrinthe	Découvrir le monde Structuration de l'espace	PS	Se déplacer dans un labyrinthe	Observe Trouve le chemin pour rejoindre Octopus Trace-le
Labyrinthe	Découvrir le monde Structuration de l'espace	PS	Se déplacer dans un labyrinthe	Observe Trouve le chemin pour rejoindre Octopus Trace-le
Labyrinthe	Découvrir le monde Structuration de l'espace	GS	Se déplacer dans un labyrinthe	Observe Trouve le chemin pour rejoindre Octopus Trace-le

Ouvert fermé	Découvrir le monde Structuration de l'espace	PS	Notion « intérieur/extérieur » Notion « ouvert/fermé »	Observe et trouve la consigne Colle les pieuvres dans les maisons fermées
Ouvert fermé	Découvrir le monde Structuration de l'espace	MS	Notion « intérieur/extérieur » Notion « ouvert/fermé »	Observe et trouve la consigne Colle les pieuvres dans les maisons fermées
Ouvert fermé	Découvrir le monde Structuration de l'espace	GS	Notion « intérieur/extérieur » Notion « ouvert/fermé »	Observe et trouve la consigne Colle les pieuvres dans les maisons fermées et les étoiles de mer dans les maisons ouvertes.
Arts visuels	Sensibilité, imagination création	PMG	Approche des textures variées Découper/coller Expression artistique Réaliser une œuvre collective et individuelle Diverses techniques abordées	Peins un fond marin (dégradé vert/bleu) à l'éponge Algues, en taches d'encres noires ou peinture diluée, soufflées à la paille. Trace des poissons au pochoir sur divers types de papier (musique, ondulé, cadeau, toile émeri, kraft...) Découpe et colle
Voix/écoute	Sensibilité, imagination création		<i>L'oiseau et la bulle</i> P Chêne <i>Aquarium</i> Camille St Saens <i>Un poisson d'avril</i> Boris Vian <i>Le poisson d'avril</i> Quatre saisons pour chanter CDDP <i>Aï Kai poisson japonais</i> Chanterelle 2012/2013	Mémoriser et interpréter des chants, des comptines Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions Jeux de petites percussions(rythme, tempo...)
Expression corporelle	Agir et s'exprimer avec son corps	PMG	Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive Expression corporelle	Travail sur « Le carnaval des animaux » de Camille Saint Saëns

Poisson	Langage écrit	GS	Lecture globale de mot Des lettres forment des mots Sens de lecture : gauche/droite ou haut/bas	Observe et trouve la consigne Nommer les lettres du mot poisson Chercher collectivement et entourer au crayon individuellement
Poisson	Langage écrit	MS	Notion de lettre Apprentissage de l'alphabet Identifier Des lettres forment des mots	Observe et trouve la consigne Montrer les mêmes lettres et les nommer Relier
Poisson	Langage écrit	PS	Notion de lettre Apprentissage de l'alphabet Identifier	Observe et trouve la consigne Montrer les mêmes lettres . Relier
Lettres Arc en ciel	Langage écrit	GS	Apprentissage de l'alphabet Identification des lettres	Observe et trouve la consigne Nommer les lettres du nom ARC EN CIEL Chercher collectivement les lettres Les colorier individuellement
Nom ARC EN CIEL	Langage écrit	GS	Lecture globale de mot Des lettres forment des mots Sens de lecture : gauche/droite	Observe et trouve la consigne Nommer les lettres du nom Arc en Ciel Chercher collectivement les noms Les entourer au crayon individuellement Trouver les 7 noms
Couverture	Langage écrit et oral	GS	Savoir écouter des histoires. Observer les diverses couvertures et retrouver un mot dans diverses polices d'écritures.	Raconter les histoires sur les poissons. Observation des livres de la bibliothèque sur le thème des poissons. Chercher collectivement le mot poisson L'entourer individuellement.

Même mot	Langage écrit	GS	Notion de lettres Apprentissage de l'alphabet Identifier et discriminer des mots très proches Des lettres forment des mots	Observe et trouve la consigne Nommer les lettres des mots référents Chercher collectivement les mots Argumenter les choix ou non choix Les entourer au crayon individuellement
	Langage oral	PMG	Réflexion sur : l'amitié, la solitude, le partage, la différence, la vanité.....	Arc-en-ciel est le plus beau poisson de tous les océans. Ses écailles brillent et scintillent de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Mais il est si fier et si vaniteux qu'il est aussi très seul, jusqu'au jour où il décide de partager ses écailles scintillantes... .

