

Classe de type 2 Maturité 1

Ensemble de leçons élaborées à partir d'une courte histoire biblique, l'Arche de Noé, racontée avec des images aimantées mobiles sur le tableau, pour que l'enfant puisse lui aussi participer au récit... Pour ces leçons nous travaillerons plusieurs compétences.



Raconter l'histoire le plus simplement possible en utilisant des mots-clés, avec des changements d'intonation de voix pour capter l'écoute.

Compétences travaillées :

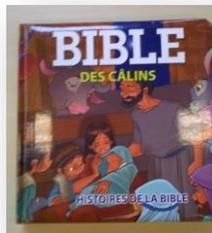
En utilisant plusieurs canaux sensoriels

- **Rester assis et écouter une histoire**
- **Capter le regard**
- **Utiliser le toucher : avec des livres sensoriels ou du matériel fabriqué, reconnaître les animaux familiers, la texture du manteau de Noé sous forme d'activité sensorielle....**
- **Utiliser l'ouïe : avec des livres sonores, reconnaître le cri des animaux familiers**

Le toucher :



Retrouver la texture
du manteau de Noé



La Bible des câlins :
un livre sensoriel



Reconnaître les animaux au toucher

- **Pouvoir décrypter les émotions** : la tristesse : marquer lors du récit que Noé est triste de voir les hommes se moquer de lui
l'écourent pas
est sur la terre ferme.
- la colère : Noé est fâché de constater que les hommes ne
- la joie : Noé est joyeux quand il

Plusieurs étapes sont à prévoir



- **Découvrir les émotions**



Livre sonore pour découvrir

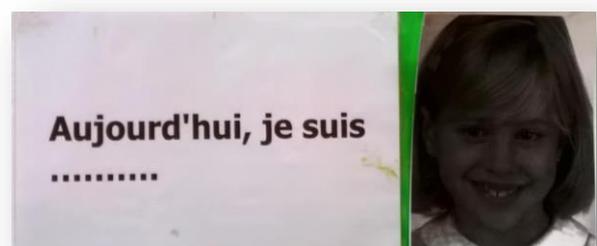
les émotions.

(Livre : « Les bruits du corps » de Christophe Boncens)



Panneaux avec des dessins amovibles : replacer les manifestations des émotions dans les panneaux

- **Exprimer ses émotions (plus tard)**





En Maturité 2

- Réaliser les premières activités pédagogiques :

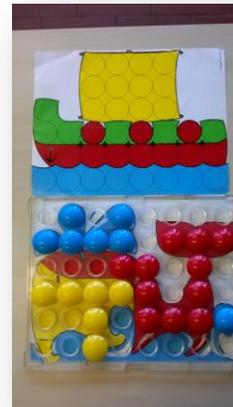
Placer les animaux à l'identique sur le deuxième bateau

Ou Mémoire visuelle : avec moins d'animaux, cacher un bateau, reproduire à l'identique (beaucoup plus difficile)



Notions spatiales : notion devant, à côté, sur..... à gauche, à droite

Placer les pions sur le dessin en respectant les couleurs.



La motricité fine

Coordination oculomotrice



Enfiler des perles représentant des animaux, mettre 4 animaux dans des orifices, les classer selon la couleur

ou selon la catégorie



Préparation au graphisme

Suivre la ligne avec un animal jusqu'au bateau

Notion des couleurs : sous forme de jeu





Placer les bandes de l'arc-en-ciel selon la couleur sur la face du dé

(Ce jeu existe : « Arc en ciel », il a été adapté pour cette leçon)



- **Pouvoir raconter l'histoire en quelques mots avec du matériel concret** (utiliser le jeu symbolique pour favoriser la compréhension de scénarios sociaux simples). Préparation à des situations de vie que les élèves vont rencontrer pour ultérieurement les préparer à réagir de manière appropriée. Par exemple :

- Apprendre à remercier

