

1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres	<i>Communiquer. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, récapituler, justifier, proposer des solutions, discuter un point de vue. Organiser un raisonnement chronologique</i>
		Fiche 10	
		Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	<i>Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre ou d'un texte. Manipuler des syllabes. Observer qu'on n'écrit pas comme on parle : Participer verbalement à la production d'un écrit. Dicter à l'adulte. Copier de façon manuscrite ou à l'aide d'un clavier.</i>
	L'écrit	Découvrir la fonction de l'écrit Fiches 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	<i>Discriminer le son [ou]</i>
		Fiche 11	<i>Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Mémoriser quelques mots en relation avec l'histoire. Retrouver les lettres d'un mot ; le recomposer. Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement. Commencer à écrire tout seul</i>

Fiches disponibles

- | | |
|---|--|
| 1 Je lis le mot "Otilie" | 7 J'entoure les lettres du mot désigné |
| 2 Je connais les noms des animaux (1) | 8 J'associe un mot et sa silhouette |
| 3 Je connais les noms des animaux (2) | 9 J'entends le son [ou] |
| 4 Je recompose les mots de l'histoire en lettres minuscules et majuscules | 10 Je retrouve l'ordre chronologique |
| 5 Les chaussures (Je connais les mots de l'histoire) | 11 J'imagine la fin de l'histoire |
| 6 Je joue aux dominos | |

2 Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

*Se déplacer comme différents animaux :
Courir, sauter, bondir, ramper, mimer le vol...
Se déplacer sur un parcours élaboré en relation avec l'histoire ; le parc.*

3 Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

Fiche 11

Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou en inventant.

Dessiner

Colorier

S'exercer au graphisme décoratif

Réaliser des compositions plastiques, planes ou en volume

A la manière de ...(S'inspirer des tableaux ci-dessous)

Univers sonores

Les bruits du parc (chants, cris...)

Chants, bruitages.

Le spectacle vivant

Décrire une image, et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Le Coq de Boucheix (peinture puis collage d'éléments)



Paul Klee

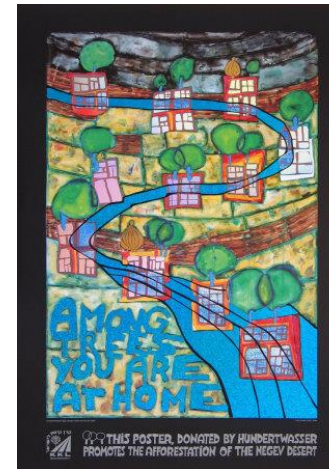


Sous l'arbre de vie, Klimt



Among trees, Hundertwasser

(craie grasse pour les contours, encre à l'eau pour colorer).



Graphisme

Les feuilles des arbres (traits obliques)

Les arabesques

Dessiner différentes fleurs

Etude de tissus (Sonia Delaunay)



4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Stabiliser la connaissance des petits nombres

Fiches 14, 15

Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée. Comparer deux quantités.

Quantifier des collections jusqu'à neuf.

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à neuf.

Fiche 20

Distribuer.

Fiches 16, 19

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle).

Fiche 18

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application ; algorithme répétitif ou récursif.

Fiche 17

Se repérer dans un quadrillage.

Fiche 21

Lire un tableau à double entrée.

Mettre en relation logique

Fiche 22

Jouer au sudoku

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, demi-cercle ou demi-disque, rectangle)

Fiches disponibles

14 Je joue au jeu de la bataille des souris

20 Je distribue

15 Je connais les petits nombres

21 Je me repère dans un tableau à double entrée

16 Quatre puzzles

22 Sudoku

17 Je me repère dans un quadrillage

18 Je réalise des suites

19 Je reconstitue la couverture complète

5 Explorer le monde	Se repérer dans le temps	Consolider la notion de chronologie	
			Fiche 10
	Se repérer dans l'espace	Découvrir différents milieux	<i>Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres. Ordonner une suite d'images (Ranger en ordre chronologique). Grand jeu Au parc Un chemin fléché</i>
	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde vivant	<i>Des petits mammifères. Quelques insectes. L'escargot. Arbres. Fleurs. Memory</i>
	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).		<i>Lors d'une promenade dans le parc</i>

Fiches disponibles

10 Je retrouve l'ordre chronologique

23 Le jeu du lapin

24 Le jeu du hibou