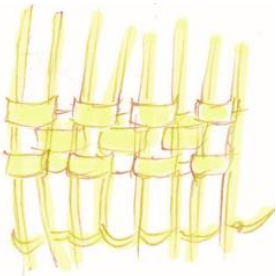




1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres Fiches 1.4, 1.10, 1.13, 1.14, 1.15 ,1.16 Fiche 1.8 Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique Fiche 1.11 Fiche 1.12	<i>Communiquer. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, récapituler, justifier, proposer des solutions, discuter un point de vue. Organiser un raisonnement chronologique . 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. Discriminer le son [i]. Observer qu'on n'écrit pas comme on parle : Participer verbalement à la production d'un écrit. Dicté à l'adulte. Copier de façon manuscrite ou à l'aide d'un clavier.</i>
	L'écrit	Découvrir la fonction de l'écrit Fiche 1.5 Fiches 1.1, 1.1bis, 1.2, 1.3, 1.6, 1.7 Fiche 1.9	<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. Reconstituer une phrase en deux écritures. Commencer à produire des écrits, en découvrir le fonctionnement. Commencer à écrire tout seul.</i>

Fiches disponibles		
1.1 Je lis le mot "Bottine"	1.5 Je joue aux dominos	1.11 J'entends le son [i]
1.1bis Je lis le mot "Bottine"(Facile)	1.6 Je joue aux mots croisés	1.12 Je me dessine sur une trottinette (Dictée à l'adulte)
1.2 Je compose le mot « bottinette »	1.7 Je recompose les mots	1.13 Je joue au memory
1.3 Je connais les noms des animaux	1.8 Je retrouve l'ordre chronologique des événements	1.14 Une rue de Paris en 1877 et en 2014
1.4 Je joue au jeu de Kim	1.9 Je reconstitue une phrase en deux écritures	1.15 Je joue au loto
	1.10 Les moyens de transport	1.16 Des images grand format
		1.17 Le plan de la bottinette

2 Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	<i>Se déplacer grâce à différents engins. Se déplacer sur un parcours élaboré en relation avec l'histoire. Apprendre à lire quelques panneaux de signalisation routière.</i>
---	--

<p>3 Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p>	<p>Les productions plastiques et visuelles</p> <p>Univers sonores</p> <p>Le spectacle vivant</p>	<p>Fournir des représentations de bateaux différents</p> <p><i>Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou en inventant.</i> <i>Dessiner.</i> <i>Colorier.</i> <i>S'exercer au graphisme décoratif.</i> <i>Réaliser des compositions plastiques, planes ou en volume.</i> <i>La technique du tissage avec des bandes de papier.</i> <i>Un bateau en origami, en tangram.</i></p> <p><i>Chants, bruitages.</i></p> <p><i>Décrire une image, et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</i></p>	
<p>Tressage</p> 	<p>A la manière de...</p> <p>La Barque Mystique (Redon Odilon)</p>  <p>Quand je ...(Kessedjian Isabelle)</p> 	<p>Graphisme</p> <p>Traits verticaux et horizontaux, courbes, cercles.</p> <p>Reproduire des cercles, carrés, rectangles, trapèzes, triangles pour dessiner un camion, un bateau</p> <p>Reproduire des tracés de chemins.</p> <p>Les vagues sous un bateau</p> <p>Un pavage (le sol de la rue)</p>	<p>Observer</p> <p>Les moyens de transport (Fiche 1.10)</p> <p>Des engins différents</p> <p>Des engins de différentes époques (Fiche 1.14)</p> <p>Le plan de la bottinette (Fiche 1.17)</p>

4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations	Fiche 4.0	<i>Stabiliser la connaissance des petits nombres.</i>
		Fiche 4.1	<i>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. Distribuer.</i>
		Fiches 4.5, 4.8 Fiche 4.7	<i>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Des puzzles. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application ; algorithme répétitif ou récursif.</i>
		Fiche 4.3 Fiche 4.2	<i>Se repérer dans un quadrillage. Lire un tableau à double entrée. Mettre en relation logique.</i>
		Fiche 4.4	<i>Jouer au sudoku.</i>
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		<i>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</i>
		Fiche 4.5	<i>Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle isocèle, triangle rectangle, disque, trapèze, rectangle).</i>
		Fiche 4.6	<i>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.</i>

Fiches disponibles

4.0 Je connais les petits nombres

4.1 Je joue aux dominos des chiffres

4.2 Je me déplace sur le chemin

4.3 Je me repère dans un quadrillage

4.4 Sudoku

4.5 Jeu des formes géométriques

4.6 Je réalise des suites

4.7 Cinq puzzles

4.8 Je reconstitue la première de couverture

5 Explorer le monde	Se repérer dans le temps	Consolider la notion de chronologie Fiche 1.8	<i>Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres. Ordonner une suite d'images (Ranger en ordre chronologique).</i>
	Se repérer dans l'espace	Fiche 5.0 Découvrir différents milieux Fiche 1.14 Fiche 5.1	<i>Grand jeu. L'espace urbain. Un chemin fléché.</i>
	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde vivant Élaborer des premiers essais de représentation plane Réaliser des constructions Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (se déplacer dans la rue)	<i>Les animaux du bois. Les arbres du bois et leurs fruits. Les animaux du bois et leurs régimes alimentaires. Les animaux du bois et leurs modes de déplacement. Le hérisson. L'escargot. Le lapin/le lièvre. L'écureuil. La sécurité routière.</i>

Fiches disponibles

1.8 Je retrouve l'ordre chronologique

1.14 Une rue de Paris en 1877 et en 2014

5.0 Le jeu de la bottinette

5.1 Un chemin dans la forêt