

1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres Fiche 1.8 Fiche 1.10	<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>
		Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique Fiche 1.11  Fiche 1.12	<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. Discriminer le son [a] 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 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 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. Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement. Commencer à écrire tout seul</i>

#### Fiches disponibles

1.1 Je lis le mot "Bottine"

1.2 Je compose le mot « salamandre »

1.3 Je connais les mots du texte

1.4 Je joue aux dominos

1.5 Je mémorise les couleurs

1.6 Je joue aux mots croisés

1.7 Je recompose les mots

1.8 Je joue au jeu de Kim

1.9 Je recompose le résumé de la quatrième de couverture

1.10 Je retrouve l'ordre chronologique

1.11 J'entends le son [a]

1.12 Je décris (je dicte à un adulte) puis je dessine un bateau sur l'eau

1.13 Je joue au memory

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.*

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

Les productions plastiques et visuelles

Fournir des représentations de bateaux différents

*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*

*La technique du pliage (un bateau en pliage)*

*Un bateau en origami*

Univers sonores

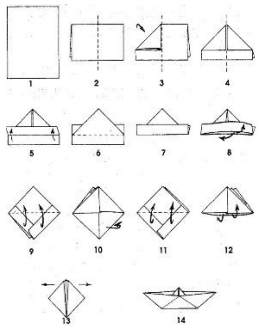
*L'eau*

*Chants, bruitages.*

Le spectacle vivant

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

### Pliage



### A la manière de...

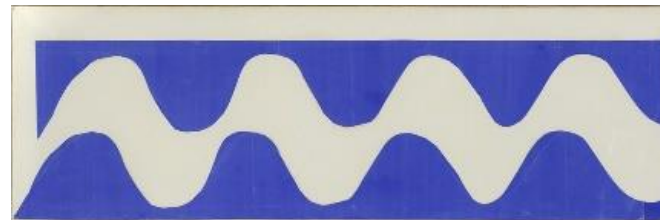
Des bateaux faciles à reproduire sur tout fond (artiste inconnu)



Le bassin aux nymphéas de Monet (pour l'eau dormante)



La vague de Matisse (pour l'eau courante)



### Graphisme

Traits verticaux et horizontaux, courbes

Les vagues

-au pinceau, au doigt...

-autour de bouchons

Reproduire des trapèzes, triangles pour dessiner un bateau

### Observer

Des embarcations différentes :

Barque, radeau, jonque, voilier...

Des embarcations de différentes époques :

Radeau viking, caravelle, galion...

4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations		<i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i>
		Fiche 4.0	<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.</i>
		Fiche 4.1	<i>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à neuf. Distribuer.</i>
		Fiche 4.2, 4.5, 4.6, 4.7	<i>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle). Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application ; algorithme répétitif ou récursif.</i>
		Fiche 4.3	<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>
			<i>Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, demi-cercle ou demi-disque, rectangle)</i>
			<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 Quatre puzzles

4.3 Je me repère dans un quadrillage

4.4 Sudoku

4.5 Je recompose la première de couverture

4.6 Je recompose la quatrième de couverture

4.7 Je reconstitue la couverture complète

5 Explorer le monde	Se repérer dans le temps	Consolider la notion de chronologie	<i>Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres.</i>
	Se repérer dans l'espace	Fiche 1.0 Découvrir différents milieux	<i>Ordonner une suite d'images (Ranger en ordre chronologique). Un grand jeu Un chemin dans la forêt</i>
	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde vivant	<i>Un grand jeu  Des petits mammifères. Quelques insectes. L'escargot. Arbres. Fleurs. Memory plantes et au memory animaux</i>
		Élaborer des premiers essais de représentation plane Réaliser des constructions Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	<i>Les dangers de la maison</i>