

1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres Fiches 1.7, 1.8	<i>Communiquer.</i> <i>Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, récapituler, justifier, proposer des solutions, discuter un point de vue.</i> <i>Organiser un raisonnement chronologique</i>
		Fiche 1.10	
		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.</i> <i>Manipuler des syllabes.</i> <i>Discriminer le son [o]</i> <i>Observer qu'on n'écrit pas comme on parle : Participer verbalement à la production d'un écrit. Dictée à l'adulte. Copier de façon manuscrite ou à l'aide d'un clavier.</i>
		Fiche 1.9	
		Fiches 1.11, 1.12	
	L'écrit	Découvrir la fonction de l'écrit Fiches 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 1.5, 1.6,	<i>Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.</i> <i>Mémoriser quelques mots en relation avec l'histoire.</i> <i>Retrouver les lettres d'un mot ; le recomposer.</i> <i>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement.</i> <i>Commencer à écrire tout seul</i>

Fiches disponibles

1.1 Je connais le mot "Bottine"

1.2 Je connais les mots du texte (1)

1.3 Je connais les mots du texte (2)

1.4 Je joue aux dominos

1.5 Je recompose les mots (1)

1.6 Je recompose les mots (2)

1.7 Je recompose le résumé de la quatrième de couverture

1.8 Je joue au jeu de Kim

1.9 J'entends le son [o]

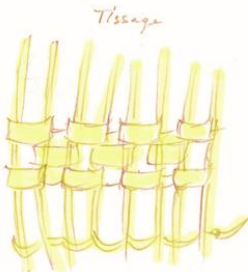


1.10 Je retrouve l'ordre chronologique

1.11 Je décris ma maison (je dicte à un adulte) et je la dessine

1.12 Je décris (je dicte à un adulte) puis je dessine la maison dont je rêve

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.

<p>3 Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p>	<p>Les productions plastiques et visuelles</p>	<p>Fiches 1.11, 1.12 ci-dessus</p> <p>Fiche 3.0</p>	<p><i>Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou en inventant.</i></p> <p><i>Dessiner</i></p> <p><i>Colorier</i></p> <p><i>S'exercer au graphisme décoratif</i></p> <p><i>Réaliser des compositions plastiques, planes ou en volume</i></p> <p><i>La technique du tissage (voir ci-dessous)</i></p> <p><i>Dessiner des maisons peintre Hundertwasser</i></p> <p><i>Les bruits de la forêt (chants, cris...)</i></p> <p><i>Les bruits de la ville</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>Tissage</p> 	<p>Les maisons du peintre Hundertwasser (craie grasse pour les contours, encre à l'eau pour colorer). Détails de <i>Irinaland über dem Balkans</i></p>  	<p>Idées pour graphisme</p> <ul style="list-style-type: none"> Traits verticaux et horizontaux sur les volets Les briques d'un mur Les tuiles du toit Les fenêtres d'un immeuble <p>Fiches disponibles</p> <p>3.0 Je colorie les maisons imaginées par Bottine</p>	

4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations	Fiches 4.1, 4.2	<i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i> <i>Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée. Comparer deux quantités.</i> <i>Quantifier des collections jusqu'à neuf.</i> <i>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à neuf.</i> <i>Distribuer.</i> <i>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle).</i> <i>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application ; algorithme répétitif ou récursif.</i> <i>Se repérer dans un quadrillage.</i> <i>Lire un tableau à double entrée.</i> <i>Mettre en relation logique</i> <i>Jouer au sudoku</i>
		Fiches 4.3, 4.6, 4.7, 4.8	
		Fiche 4.4	
		Fiche 4.11	
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Fiche 4.9	<i>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</i>
		Fiche 4.10	<i>Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, demi-cercle ou demi-disque, rectangle)</i>
Fiche 4.5		<i>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.</i>	

Fiches disponibles

4.1 Je joue au jeu de la bataille des papillons

4.2 Je connais les petits nombres

4.3 Quatre puzzles

4.4 Je me repère dans un quadrillage

4.5 Je réalise des suites

4.6 Je recompose la première de couverture

4.7 Je recompose la quatrième de couverture

4.8 Je reconstitue la couverture complète

4.9 Je recouvre ma maison

4.10 Je recompose la maison en respectant un modèle

4.11 Sudoku

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. Ordonner une suite d'images (Ranger en ordre chronologique).</i>
	Se repérer dans l'espace		Fiche 1.10 Fiche 5.3 <i>Grand jeu</i>
		Découvrir différents milieux	<i>En forêt.</i>
		Fiche 5.2	<i>Un chemin fléché</i>
	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde vivant	Fiche 5.4 <i>Grand jeu</i>
			<i>Des petits mammifères. Quelques insectes. L'escargot. Arbres. Fleurs.</i>
			Fiche 5.1 <i>Memory</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>

Fiches disponibles

1.10 Je retrouve l'ordre chronologique

5.1 Je joue au memory plantes et au memory animaux

5.2 Un chemin dans la forêt

5.3 Le jeu du petit oiseau

5.4 Le jeu de loto des animaux et de l'arbre