

<p>1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p>	<p>L'oral Échanger et réfléchir avec les autres</p> <p>Fiches 1.13, 1.15, 1.17 Fiches 1.8, 1.16</p> <p>Fiche 1.5</p> <p>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</p> <p>Fiche 1.11 Fiche1.12</p> <p>L'écrit Découvrir la fonction de l'écrit</p> <p>Fiches 1.3, 1.4 Fiches 1.1, 1.2, 1.7, 1.14 Fiches 1.6, 1.10 Fiche 1.18 Fiche1.9</p>	<p><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></p> <p><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 [ette].</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></p> <p><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>Je reconnais les mots d'un texte</i> <i>Je reconnais des mots utiles</i> <i>Je reconstitue une phrase en deux écritures.</i> <i>Commencer à produire des écrits, en découvrir le fonctionnement. Commencer à écrire tout seul.</i></p>
<p>Fiches disponibles</p> <p>1.1 Je lis le mot "Bottine"</p> <p>1.2 Je compose « cerf-volant »</p> <p>1.3 Je connais des mots de l'histoire</p> <p>1.4 Je joue aux dominos</p> <p>1.5 Je retrouve l'ordre chronologique des évènements</p> <p>1.6 Je reconstitue le résumé de la quatrième de couverture</p>	<p>1.7 Je recompose des mots</p> <p>1.8 Je joue au jeu de Kim</p> <p>1.9 Je reconstitue une phrase en deux écritures</p> <p>1.10 Je reconnais les mots d'un texte</p> <p>1.11 J'entends le son [ette]</p> <p>1.12 Je dessine Bottine et son cerf-volant (Dictée à l'adulte)</p>	<p>1.13 Je joue au memory</p> <p>1.14 Je joue aux mots croisés</p> <p>1.15 Je joue au loto</p> <p>1.16 Des images grand format</p> <p>1.17 Le plan du cerf-volant</p> <p>1.18 Je connais les couleurs</p>

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

*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.*

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

Les productions plastiques et
visuelles

Fournir des
représentations de cerfs-
volants différents

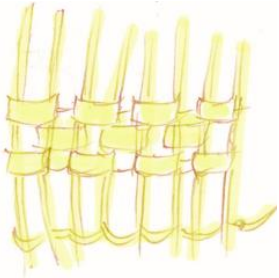
*Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou en inventant.
Dessiner. Colorier.
S'exercer au graphisme décoratif.
Réaliser des compositions plastiques, planes ou en volume.
La technique du tressage avec des bandes de papier.
Un cerf-volant en origami, en tangram.*

Univers sonores

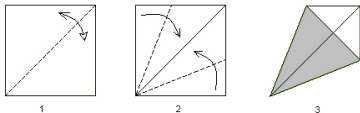
*Chants, bruitages.
Chanter le vent, travailler le souffle
Découvrir les instruments à vent
Décrire une image, et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.*

Le spectacle vivant

Tressage



Origami



A la manière de...En relation avec les animaux volants et les engins volants

Le retour (Magritte)



Quand je...(Kessedjian Isabelle)



Papillons (Romero Britto)



Polynésie, le ciel (Matisse)



Graphisme

Tracer des traits verticaux et horizontaux, courbes, cercles. Reproduire des tracés .

Reproduire des cercles, carrés, rectangles, trapèzes, triangles pour dessiner un cerf-volant, un avion.

Dessiner des **nuages** dans le ciel et coller dessus nos cerfs-volants

Tracer les volutes du **vent**

Dessiner des **papillons** en travaillant la symétrie.

Observer

[Des engins volants\(Fiche\)](#)

[Des engins de différentes époques \(Fiche\)](#)

Le plan du cerf-volant (Fiche 17)

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

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 Les animaux se promènent

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 5	<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	Découvrir différents milieux Fiche 1.4	Fiche 5.0 <i>Grand jeu. L'espace urbain. Un chemin fléché.</i> Fiche 5.1
	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

5 Je retrouve l'ordre chronologique

5.0 Le jeu de la bottinette

5.1 Un chemin dans la forêt

Papillon

<http://lamaisonducerfvolant.com/content/9-construire>

Albert Pinkham Ryder pour des jolies voiles au vent

