

1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres Fiches 1.13, 1.15, 1.17 Fiches 1.8, 1.16 Fiche 1.5	<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 [ette]. 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>
	L'écrit	Découvrir la fonction de l'écrit Fiches 1.3, 1.4 Fiches 1.1, 1.2, 1.7, 1.14 Fiches 1.6, 1.10 Fiches 1.18, 1.19 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. Je reconnais les mots d'un texte Je reconnais des mots utiles Je reconstitue 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"	1.7 Je recompose des mots	1.13 Je joue au memory
1.2 Je compose « cerf-volant »	1.8 Je joue au jeu de Kim	1.14 Je joue aux mots croisés
1.3 Je connais des mots de l'histoire	1.9 Je reconstitue une phrase en deux écritures	1.15 Je joue au loto
1.4 Je joue aux dominos	1.10 Je reconnais les mots d'un texte	1.16 Des images grand format
1.5 Je retrouve l'ordre chronologique des évènements	1.11 J'entends le son [ette]	1.17 Le plan du cerf-volant
1.6 Je reconstitue le résumé de la quatrième de couverture	1.12 Je dessine Bottine et son cerf-volant (Dictée à l'adulte)	1.18 Je connais les couleurs
		1.19 Je joue avec les dominos des couleurs

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.
Danser (Expression corporelle libre)
-avec des ballons de baudruche
-en utilisant des rubans*

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

Les productions plastiques et
visuelles

Fournir des représentations de
cerfs-volants différents
Fiche 3.1

*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*

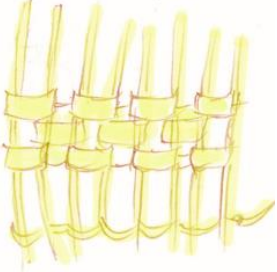
Le spectacle vivant

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

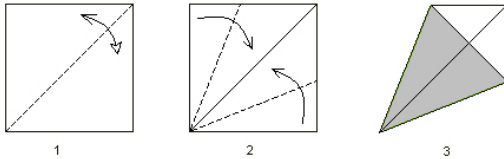
Fiches disponibles

- 3.1 je mémorise les couleurs avec le papillon
- 3.2 A la manière de... des coqs
- 3.3 Je peins avec des bulles

Tressage



Origami



Construire un cerf-volant

Il est aisé de trouver un tuto sur internet

Peindre un ciel nuageux

3.3 Je peins avec des bulles

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

Albert Pinkham Ryder pour observer la force du vent sur les voiles des bateaux

Le retour (Magritte)



Papillons (Romero Britto)



Quand je...(Kessedjian Isabelle)



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

Des engins de différentes époques

Le plan du cerf-volant (S'inspirer de la fiche 1.17)

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>
		Fiches 4.1, 4.2	<i>Je dénombre au-delà de 10</i>
		Fiche 4.4	<i>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à neuf. Distribuer.</i>
		Fiches 4.5, 4.8, 4.9, 4.12	<i>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.</i>
		Fiche 4.7	<i>Des puzzles. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application ; algorithme répétitif ou récursif.</i>
		Fiche 4.3, 4.6	<i>Se repérer dans un quadrillage. Lire un tableau à double entrée.</i>
		Fiche 4.10	<i>Mettre en relation logique. Jouer au sudoku.</i>
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Fiche 4.11	<i>Pratiquer la symétrie en coloriant des papillons. 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 : triangle (isocèle ou équilatéral). Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.</i>
Jeux sur grands plans	Fiche 4.13	<i>Le jeu des cerfs-volants</i>	
	Fiche 4.14	<i>Le jeu des petites chouettes</i>	

Fiches disponibles

4.0 Je connais les petits nombres

4.1 Je dénombre de 1 à 19

4.2 Je dénombre au-delà de 10

4.3 Les animaux se promènent

4.7 Cinq puzzles

4.8 Je reconstitue la première de couverture

4.9 Je joue au tangram

4.10 Sudokus

4.4 Je joue aux dominos des chiffres

4.5 Jeu des formes géométriques

4.6 Je colorie la montgolfière

4.11 Je range les chouettes de la plus petite à la plus grande

4.12 Je recompose la quatrième de couverture

4.13 Le jeu des cerfs-volants

4.14 Le jeu des petites chouettes

5 Explorer le monde	Se repérer dans le temps	Consolider la notion de chronologie Fiche 1.5	<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	<i>Là où vivent les oiseaux Les chemins de migration</i>
	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde vivant	<i>Les oiseaux. Leurs habitudes de vie Leur alimentation (distinguer différentes sortes de céréales) De l'œuf au poussin Ecouter et distinguer des chants d'oiseaux Protéger les oiseaux, respecter la biodiversité</i>
		Élaborer des premiers essais de représentation plane Réaliser des constructions	<i>Proposer un numéro d'urgence à joindre en cas d'accident Construire un poste de nourrissage, un abri</i>

Fiches disponibles

1.5 Je retrouve l'ordre chronologique