

## 1 - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

Compétences	Activités
Oser entrer en communication, enrichir le vocabulaire, acquérir et développer la syntaxe	- dire son prénom - dire le prénom d'autres personnes de l'école - participer aux regroupements (comptines, chansons,...) - exprimer ses besoins (ex : pipi) - dire « bonjour », « au revoir »... - évoquer des événements familiaux
Comprendre et apprendre	- écouter en silence une histoire lue par la maîtresse - reformuler quelques éléments à l'aide des illustrations - écouter, comprendre une consigne simple - chanter, dire une comptine avec les autres enfants de la classe
Echanger et réfléchir avec les autres	- nommer des objets personnels - décrire une illustration, une image de manière simple - participer à un échange collectif
Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique	- produire des phrases simples et correctes - dire des comptines, chanter des chansons
Eveiller à la diversité linguistique	- découvrir des langues différentes par des jeux et comptines : chanter "Joyeux anniversaire" en français, en anglais et en espagnol

## 1 - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

Compétences	Activités
Ecouter de l'écrit et comprendre	- utiliser son étiquette-prénom - reconnaître son prénom écrit en majuscules - être attentif lors de la lecture d'une histoire - repérer et nommer le personnage principal d'une histoire lue par la maîtresse
Découvrir la fonction de l'écrit	- renseigner le tableau des présents avec son étiquette-prénom - utiliser les étiquettes-prénoms pour signer - choisir un livre ou un magazine et le feuilleter sans l'abîmer, tourner les pages les unes après les autres, ...
Commencer à produire de l'écrit	- observer l'adulte écrire (à la BCD, au coin regroupement, ...) - participer lors de la dictée à l'adulte (MS)
Découvrir le principe alphabétique	- marquer son travail avec son étiquette-prénom - reconstituer son prénom en majuscules avec des lettres mobiles et un modèle - reconnaître et nommer son initiale (MS)
Commencer à écrire seul	- adopter une posture correcte - tenir correctement l'outil scripteur - prendre des repères dans l'espace de la feuille - repasser sur les pointillés (motricité fine) - écrire son prénom en lettres majuscules avec un modèle / sans modèle pour les MS - écrire des mots avec des lettres mobiles et un modèle - graphisme : les points, les ronds, les traits

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

Compétences	Activités
Agir dans l'espace, la durée et sur les objets	- jeux pour découvrir la cour
Adapter ses équilibres et ses déplacements dans des environnements ou contraintes variés	- se déplacer de différentes façons : courir, sauter, ... - engins roulants : découverte et utilisation des engins roulants tous les jours pendant la récréation
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	- rondes et jeux dansés
Collaborer, coopérer, s'opposer	- accepter de jouer avec les autres

### Calinours va à l'école - Alain Broutin - Frédéric Stehr L'Ecole des loisirs (nov 1997)



Sur le chemin de l'école, Calinours rencontre le sanglier, le renard, la grenouille et le crapaud. Chacun a une activité très intéressante à lui proposer : peinture, pâte à modeler, jouer à l'eau, cueillir des fleurs ... Pour finir, Calinours arrive en retard à l'école. Heureusement que Marie-Agnès, la maîtresse, est très compréhensive !

PS / MS  
2021-2022

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

Compétences	Activités
Productions plastiques et visuelles	- dessiner librement - tenir correctement l'outil scripteur - découvrir des œuvres d'artistes autour des ronds (Sonia Delaunay : Fabric pattern 1928) - réaliser une œuvre à la manière de Sonia Delaunay - manipuler la pâte à modeler - décorer les poésies et chansons : ✓ "Mon petit ours" ✓ - décorer son étiquette de porte-manteau : une montgolfière - dessin du bonhomme à la fin de chaque mois
Univers sonores	- mémoriser des comptines et chansons - participer lors des chansons - imiter des jeux vocaux et des formules rythmiques simples - contrôler l'oreille et le geste (bouger ou s'arrêter)
Le spectacle vivant	-

## 4 - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Compétences	Activités
Découvrir les nombres et leurs utilisations	- faire des jeux de doigts - réciter la comptine numérique jusqu'à 3 (PS), 5 (MS) - dire s'il y a beaucoup/pas beaucoup d'objets dans une collection - construire une collection égale à une collection modèle (1 ou 2 objets en PS, jusqu'à 3 en MS) - notion de « avant », « après » (MS) - dénombrer une petite quantité
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	- connaître et nommer des couleurs - trier des objets en fonction de la couleur, de la forme, ... - faire des encastrements simples (PS), des puzzles (MS) - connaître et nommer des formes simples : le rond (PS), le carré, le triangle - associer des images, des formes identiques, des couleurs, ... - réaliser des algorithmes simples (MS)

## 5 - Explorer le monde

Compétences	Activités
Le temps	- respecter l'emploi du temps journalier, verbaliser puis faire verbaliser l'activité à venir (où va-t-on ? Que va-t-on faire ?) - mettre en place la frise chronologique de la période, compter les « dodos » pour déterminer une durée - retrouver la chronologie d'une histoire lue en classe (3 images en MS)
L'espace	- apprendre à s'orienter dans l'école et dans la cour, nommer les lieux, les situer, leur fonction : classe, couloir, couchettes, toilettes, les autres classes, cour, cantine... - se repérer dans la classe - se mettre en rang - se situer dans l'espace d'une page - colorier sans dépasser - utiliser un livre dans le bon sens
Découvrir le monde du vivant	- respecter quelques règles d'hygiène (aller aux toilettes, se laver les mains,...) - nommer quelques parties de son corps
Explorer la matière	- découvrir la pâte à modeler
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	- manipuler une paire de ciseaux - apprendre à coller - enfiler des bobines, des grosses perles sur un fil - construire librement (PS) ou avec des fiches techniques (MS)
Utiliser des outils numériques	- prendre soin des ordinateurs de la classe