

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

Compétences	Activités
<u>Oser entrer en communication</u>	- 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
<u>Comprendre et apprendre</u>	- 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
<u>Echanger et réfléchir avec les autres</u>	- nommer des objets personnels - décrire une illustration, une image de manière simple - participer à un échange collectif
<u>Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique</u>	- produire des phrases simples et correctes - dire des comptines, chanter des chansons

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

Compétences	Activités
<u>Ecouter de l'écrit Comprendre</u>	- 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
<u>Découvrir la fonction de l'écrit</u>	- 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, ... - lecture de la recette de la compote de pommes
<u>Commencer à produire des textes et en découvrir le fonctionnement</u>	- observer l'adulte écrire (à la BCD, au coin regroupement, ...) - participer lors de la dictée à l'adulte
<u>Découvrir le principe alphabétique</u>	- marquer son travail avec son étiquette-prénom - reconstituer son prénom en majuscules avec des lettres mobiles et un modèle - reconnaître et nommer son initiale
<u>Commencer à écrire seul</u>	- 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 - écrire des mots avec des lettres mobiles et un modèle : POMMES, ... - graphisme : les points, les ronds, les traits

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

Compétences	Activités
<u>Agir dans l'espace, la durée et sur les objets</u>	- manipuler du petit matériel : balles, cerceaux, ... - jeux pour découvrir la cour
<u>Adapter ses équilibres et ses déplacements dans des environnements ou contraintes variés</u>	- se déplacer de différentes façons : courir, sauter, ... (faire comme les animaux de l'histoire lue en classe) - engins roulants : découverte et utilisation des engins roulants tous les jours pendant la récréation des petits
<u>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</u>	- rondes et jeux dansés
<u>Collaborer, coopérer, s'opposer</u>	- accepter de jouer avec les autres

Les pommes
PS et MS
2016-2017

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

Compétences	Activités
<u>Productions plastiques et visuelles</u>	- dessiner librement - tenir correctement l'outil scripteur - découvrir des œuvres d'artistes autour de la pomme : <i>Green apple cut</i> de Paolo Golinelli (ci-contre) - réaliser une œuvre à la manière de Paolo Golinelli (cf. fiche) - manipuler la pâte à modeler - décorer les poésies et chansons sur les pommes - décorer son étiquette de porte-manteau : une pomme (cf. fiche) - dessin du bonhomme à la fin de chaque mois
<u>Univers sonores</u>	- mémoriser des comptines et chansons sur les pommes : Pomme de reinette, - participer lors des chansons - imiter des jeux vocaux et des formules rythmiques simples - contrôler l'oreille et le geste (bouger ou s'arrêter)
<u>Le spectacle vivant</u>	-



4 - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Compétences	Activités
<u>Découvrir les nombres et leurs utilisations</u>	- 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
<u>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</u>	- connaître et nommer des couleurs : vert, rouge, jaune - 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

5 - Explorer le monde

Compétences	Activités
<u>Le temps</u>	- 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)
<u>L'espace</u>	- 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
<u>Découvrir le monde du vivant</u>	- respecter quelques règles d'hygiène (aller aux toilettes, se laver les mains,...) - nommer quelques parties de son corps - observer les caractéristiques du vivant : travail sur les pommes, les fruits, notions de sucré/salé, ...
<u>Explorer la matière</u>	- découvrir la pâte à modeler - manipuler du sable avec des pelles, seaux, tamis - cuisiner la compote de pommes : mélanger, couper, ...
<u>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</u>	- manipuler une paire de ciseaux - apprendre à coller - enfiler des bobines, des grosses perles sur un fil - découvrir et utiliser des outils pour cuisiner la compote de pommes - construire librement (PS) ou avec des fiches techniques (MS)
<u>Utiliser des outils numériques</u>	- prendre soin des ordinateurs de la classe