

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

COMPETENCES	ACTIVITES
Ecouter de l'écrit Comprendre	- utiliser son étiquette-prénom, sans la photo (MS) - 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, répondre à des questions simples sur l'histoire lue en classe
Découvrir la fonction de l'écrit	- renseigner le tableau des présents avec son étiquette-prénom - utiliser les étiquettes-prénoms pour signer (PS) - choisir un livre ou un magazine et le feuilleter sans l'abîmer, tourner les pages les unes après les autres, ...
Commencer à produire des textes et en découvrir le fonctionnement	- observer l'adulte écrire (à la BCD, au coin regroupement, ...)
Découvrir le principe alphabétique	- marquer son travail avec son étiquette-prénom - écrire son prénom sans modèle (MS) - reconnaître et nommer son initiale (PS), quelques lettres de l'alphabet en majuscules (MS)
Commencer à écrire seul	- adopter une posture correcte et tenir correctement l'outil scripteur - repasser sur les pointillés (motricité fine) - discrimination visuelle - écrire son prénom en majuscules sans modèle (MS), écrire des mots en majuscules avec un modèle (MS) - graphisme : les échelles, les lignes brisées...

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

COMPETENCES	ACTIVITES
Oser entrer en communication	- dire le prénom d'autres personnes de l'école - participer aux regroupements (comptines, chansons,...) - faire des phrases correctes - exprimer ses besoins (ex : pipi, se moucher...) - dire « bonjour », « au revoir »... - évoquer des événements familiaux
Comprendre et apprendre	- écouter en silence une histoire lue par la maîtresse : <u>Homme de couleur</u> - reformuler quelques éléments à l'aide des illustrations avec ses propres mots - écouter, comprendre une consigne simple, une règle de jeu - chanter, dire une comptine avec les autres enfants de la classe de manière expressive (MS)
Echanger et réfléchir avec les autres	- nommer des objets personnels - décrire une illustration, une image avec des phrases de plus en plus complexes - participer à un échange collectif
Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique	- produire des phrases correctes, de plus en plus complexes (MS) - dire des comptines, chanter des chansons

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

COMPETENCES	ACTIVITES
Agir dans l'espace, la durée et sur les objets	- manipuler du petit matériel : ballons, cerceaux, ...
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 pendant la récréation
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	- rondes et jeux dansés
Collaborer, coopérer, s'opposer	- cf. livre de Retz : <u>80 activités de coopération pour apprendre ensemble</u>



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

COMPETENCES	ACTIVITES
Productions plastiques et visuelles	- dessiner librement - tenir correctement l'outil scripteur - découvrir des œuvres d'artistes : <u>Senecio</u> de Paul Klee - réaliser une œuvre à la manière de Paul Klee, voir aussi le site d'une collègue : 1,2,3 dans ma classe - manipuler la pâte à modeler - décorer les poésies et chansons - dessin du bonhomme à la fin de chaque mois
Univers sonores	- mémoriser des comptines et chansons : • à suivre... • à suivre... - 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

COMPETENCES	ACTIVITES
Découvrir les nombres et leurs utilisations	- faire des jeux de doigts - réciter la comptine numérique jusqu'à 3 (PS), 15 (MS) - dire s'il y a beaucoup/pas beaucoup d'objets dans une collection. Notion de : autant (MS). - construire une collection égale à une collection modèle (jusqu'à 3 objets en PS, jusqu'à 8 en MS) - notion de « avant », « après » (MS) - dénombrer une petite quantité (jusqu'à 8 en MS) - composer/décomposer des petits nombres (MS)
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	- connaître et nommer des couleurs (PS) - trier des objets en fonction de la forme, de la taille... - réaliser des puzzles - connaître et nommer des formes simples : le rond, le carré, le triangle, ... - associer des images, des formes identiques, ... - réaliser des algorithmes simples (PS), complexes (MS)

5 - Explorer le monde

COMPETENCES	ACTIVITES
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 (2-3 images en PS, 4-5 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... - notions de : haut/bas, devant/derrière, dessus/dessous... - 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, se moucher...) - nommer différentes parties du corps et du visage - observer les caractéristiques du vivant en lien avec la plantation de l'arbre de la laïcité dans la cour
Explorer la matière	- manipuler la pâte à modeler sans et avec fiche (MS) - découper des formes simples (MS)
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	- manipuler une paire de ciseaux (PS) - coller proprement - enfiler des perles sur un fil (PS) - construire librement (PS) ou avec des fiches techniques
Utiliser des outils numériques	- prendre soin des ordinateurs de la classe