

1<sup>er</sup> trimestre : « Loup » à la découverte de lui-même

... qui voulait changer de couleur + lecture réseau

...qui ne voulait plus marcher + lecture réseau

...qui voulait être un artiste + lecture réseau

...qui n'aimait pas Noël + lecture réseau

2<sup>ème</sup> trimestre : « Loup » à la découverte des autres

... qui s'aimait beaucoup + lecture réseau

...qui cherchait une amoureuse + lecture réseau

...qui fêtait son anniversaire + lecture réseau

3<sup>ème</sup> trimestre : « Loup » à la découverte du monde

...qui découvrait le pays des contes + lecture réseau

... qui voulait faire le tour du monde + lecture réseau

...qui avait peur de son ombre + lecture réseau

## Acceptation de soi et de l'autre

à partir du personnage  
d'Éléonore Thuillier et Oriane Lallemand

« Loup »



Grande section  
Année 2014-2015  
Saint Viâtre

## « Loup » à la découverte de lui-même

... qui voulait changer de couleur + lecture réseau

... qui ne voulait plus marcher + lecture réseau

... qui voulait être un artiste + lecture réseau

... qui n'aimait pas Noël + lecture réseau

### S'appropriier le langage

#### Comprendre

- comprendre une histoire, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques.
  - interpréter ou transposer l'histoire
  - établir la liste des personnages figurant dans l'album.
- coin-écoute sur le thème de l'école, la rentrée, les loups, l'estime de soi.
- a partir des comptines apprises, repérer les mots évocateurs ou amusants, faire part de ses impressions et les exprimer par un dessin ou une peinture libre.
- s'intéresser au sens des mots
  - comprendre le fonctionnement d'un abécédaire.
  - raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations.
  - inventer une histoire courte, avec des personnages clairement identifiés où il y aura au moins un événement et une clôture.

#### Echanger, s'exprimer

- faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture + illustrations.
  - dictée à l'adulte un texte décrivant une série d'illustrations extraites de l'album ayant préalablement été remises en ordre par les élèves.
  - retrouver en bcd les albums sur le thème : les exposer, en photocopiant les pages pour le classeur de littérature + coin-écoute.
  - a partir de ces albums, écoute en petit groupe d'une histoire, à relater.
  - partager, exprimer ses sentiments sur le récit ou une partie du récit : justifier un acte, un refus, une préférence.
  - parler de l'histoire : donner son avis en engageant un mini-débat avec les enfants.
- aborder également les thèmes de l'école, la rentrée, les angoisses + l'identité : participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.
- projeter son année de gs, ce qu'elle représente pour chaque élève.
  - dire des comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié.
  - évoquer les règles de vie de la classe.
- recenser les domaines d'apprentissage de l'école.

#### Maîtrise de la langue

- connaître quelques termes génériques
- produire des phrases complexes correctement construites.
- comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur
- comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant le rappel des histoires entendues + l'expression des sentiments prêtés aux personnages de l'histoire.

#### Se familiariser avec l'écrit

- reconnaître des types d'écrits
- se repérer dans un livre (analyse de la couverture, du titre, de l'illustration, auteur, éditeur)
- donner son avis sur l'histoire.
- produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit en dictée à l'adulte.
- dicter un petit récit au présent racontant une journée de classe en s'appuyant sur les photos, illustrations.
- dicter les règles de vie de la classe
- reconnaître son prénom en capitale d'imprimerie, script, cursive
- reconnaître les lettres de l'alphabet.
- alimenter le blog de la classe.

### *Se préparer à apprendre à lire l'écriture*

- distinguer les sons de la parole (les alphas).
- distinguer mots et syllabes.
- jeux sur les sons et les syllabes.
- aborder le principe alphabétique.
- retrouver les mots en repérant les différentes polices utilisées.
- recomposer les mots issus du capital mots du thème + jour de la semaine
- travail sur la notion de lettres : compter les lettres formant un mot, les récurrences.
- travail sur la notion de mot : repérer des mots, compléter les lettres manquantes, les classer dans le dictionnaire de la classe selon les initiales

### *Apprendre le geste de l'écriture*

- pratiquer des exercices graphiques (cf. progression)
- domaine du code lettres majuscules script, réinvesties dans le capital-mots extrait de l'album (sur une ligne)
- écrire son prénom en capital et en script.
- motricité fine : dessin (cf. coin dessin) + personnage des albums étudiés
- découper sur des lignes droites, courbes d'après des éléments extraits de l'album ou non
- colorier à partir d'images extraites des albums étudiés
- reproduire à l'aide de la pâte à modeler les animaux des albums étudiés.

## *Découvrir le monde*

*nombre et quantités ; formes et grandeurs ; espace et temps*

### *Approcher les quantités et les nombres*

- dénombrer, reconnaître des chiffres dans l'environnement,
- comptine numérique jusqu'à 15
- lire et écrire jusqu'à 5+ constellation et représentation
- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configuration connues jusqu'à 5
- dénombrer, construire des collections de 1 à 5 éléments
- employer la correspondance terme à terme pour comparer des collections

### *Logique/résolution de problème*

- établir des relations avec les objets
- retrouver des intrus
- retrouver des objets manquants dans un ensemble donné
- trier / classer des objets en fonction des pièces de l'école.

### *Se repérer dans le temps*

- repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise
- l'emploi du temps
- situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel
- l'identité sur l'année.

### *Se repérer dans l'espace*

- identifier les différents types de lignes
- suivre un trajet simple/se déplacer dans un labyrinthe
- réaliser un puzzle d'au moins 20 pièces
- ordonner chronologiquement les événements (4 à 5 images)
- jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage
- découverte du village de l'école et de son environnement

### *Découvrir les formes et grandeurs*

- comparer des longueurs et les ordonner : classer les élèves, les personnages
- se mesurer se classer parmi les autres toises
- différencier les objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- reproduire un assemblage de forme simple à partir d'un modèle : puzzle, légo, kapla...

## Découvrir le monde

la matière ; les objets ; le vivant

### Découvrir la matière

- affirmer ses sens : origine des sons, des bruits,
- classer les objets en fonction d'un critère sensoriel.
- nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : couleur, forme, texture, saveur...
- agir sur la matière pour la transformer
- miroirs et réflexions

### Découvrir le vivant

- affirmer la perception de son corps : dos/face/profil/postures/articulations
- observer l'environnement proche : classe, école, le décrire sous différentes perspectives
- règles d'hygiène liées aux toilettes + lavage des mains

### Découvrir les objets

- cuisine
- suivre un plan de montage aux jeux de construction
- utiliser un ordinateur.

## Devenir élève

### Vivre ensemble

- élaborer les règles de vie
- respecter les autres enfants
- utiliser les règles de convivialité
- participer activement à la vie de classe
- aider un camarade
- partager du matériel à la même table

### Coopérer et devenir autonome

- être autonome dans les gestes de la vie quotidienne
- participer activement aux rituels
- s'engager dans un projet personnel pendant le temps d'accueil (choisir parmi des activités libres et imposées)

### Comprendre ce qu'est l'école

- projeter son année de GS ce qu'elle représente pour chaque élève
- accepter le rythme collectif
- évaluer les erreurs sur une réalisation

## Agir et s'exprimer avec son corps

- Cf programmation.

# Percevoir, sentir, imaginer et créer

## La voix et l'écoute

- jouer avec sa voix pour en explorer les ressources : varier l'intensité, la hauteur, le tempo // les comptines
- apprendre des chansons
- évaluer corporellement sur des supports musicaux réagir à des signaux
- enrichir les possibilités sonores des percussions corporelles (+pulsation)
- reproduire une formule rythmique simple corporellement ou avec un instrument
- les bruits de l'école et de son environnement

## Le dessin et les compositions plastiques

- expérimenter différents outils, techniques, supports, gestes
- dire ce que l'on ressent, ce que l'on pense
- adapter son geste aux contraintes matérielles
- surmonter une difficulté rencontrée
- réaliser les affichettes porte manteaux
- découverte, appropriation, des artistes et œuvres étudiés sur la période
- réaliser un semainier « loup »
- réalisation d'un abécédaire de classe.

## Divers

### Jeux de société

- jeux à règles
- le lynx

### Jices

- alimentation du blog de classe
- jeux en lien avec les apprentissages (les alphas, puzzle, phono)
- Photos pour la mise en scène plastique de Loup

### Coin spécifiques à la période

- les loups
- les « fiches » dessin et pâte à modeler
- coin langage avec les personnages du thème

## Projets annexes

- Halloween,
- Appropriation de la salle réfectoire de la cantine
- le marché de Noël

## Liste des ouvrages

### ... qui voulait changer de couleur +

#### La couleur :

- Elmer de David McKee
- Le magicien des couleurs - Arnold Lobel
- Petit bleu et petit jaune - Léo Lionni
- Une histoire de caméléon - Léo Lionni
- La bataille des couleurs - Paul Köntopp
- Les couleurs de la vie - Badoul Laetitia

#### Les jours :

- Mini Loup va à l'école
- Dino
- La chenille qui fait des trous
- La semaine de souris chérie

#### Les loups :

- ouvrages de Geoffrey de Pennart
- Clara

### ... qui ne voulait plus marcher

#### Voiture :

- Ma voiture, Byron Barton,
- Les bolides en couleurs, J. Sacks, S. Abel,
- Vroum ! Vroum ! voilà le taxi ! Chantecler

#### Autobus :

Autobus numéro 33, O. Douzou, I. Simon,

#### Train :

Mon petit train avec Mimi, Lucy Cousins,  
Tchou-tchou ! Tous à bord !,

#### Avion :

Vraoum ! Tous à bord !, BKFrance  
Drôles de machines : les avions, T. Mitton,  
En l'air, Donald Crews,

#### Fusée :

Drôles de machines : les fusées, T. Mitton,

#### Bateau :

Le voyage de Couci-Couca,  
+ documentaire portant sur le thème

### ... qui voulait être un artiste +

Klee : - le chat et l'oiseau

Matisse : <http://materalbum.free.fr/matisse/bibli.htm>

Picasso : <http://materalbum.free.fr/matisse/bibli-picasso.htm>

### ... qui n'aimait pas Noël

- Que fait le Père Noël quand il ne distribue pas de jouets aux enfants ?

- Le petit Père Noël
- La lettre du Père Noël
- Le Père Noël et les fourmis
- Le père Noël

+ contes traditionnels sur Noël à travers les différents continents.

### L'acceptation de soi

- Un chat est un chat de Grégoire Solotareff
- Un poisson est un poisson de Léo Lionni
- Le chien qui voulait être chat de Corentin

## « Loup » à la découverte de l'autre

... qui fêtait son anniversaire + lecture réseau

... qui s'aimait beaucoup + lecture réseau

... qui cherche une amoureuse + lecture réseau

### S'approprier le langage

#### Comprendre

- parler clairement.
- décrire des activités hors situation avec un support visuel.
- rappeler un événement connu de tous en respectant la chronologie.
- comprendre une consigne complexe donnée en grand groupe.
- participer activement en petit groupe à la comptine ou au chant.
- être attentif à ce qui se dit et compléter les propos des autres.
- inventer un épisode à insérer dans une histoire connue.
- réagir à une consigne complexe sans la présence du matériel.
- varier l'intensité, la hauteur, le timbre de la voix.

#### Echanger, s'exprimer

- faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture + illustrations.
- dictée à l'adulte un texte décrivant une série d'illustrations extraites de l'album ayant préalablement été remises en ordre par les élèves.
- retrouver en BCD les albums sur le thème : les exposer, en photocopiant les pages pour le classeur de littérature + coin-écoute.
- à partir de ces albums, écoute en petit groupe d'une histoire, à relater.
- partager, exprimer ses sentiments sur le récit ou une partie du récit : justifier un acte, un refus, une préférence.
- parler de l'histoire : donner son avis en engageant un mini-débat avec les enfants.
- aborder également les thèmes de l'école, la rentrée, les angoisses + l'identité : participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.
- dire des comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié.

#### Maîtrise de la langue

- connaître quelques termes génériques
- produire des phrases complexes correctement construites.
- comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur
- comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant le rappel des histoires entendues + l'expression des sentiments prêtés aux personnages de l'histoire.

#### Se familiariser avec l'écrit

- lire avec un partenaire.
- choisir un livre en y réfléchissant.
- relire une histoire.
- comprendre le concept de mots et de phrases.
- comprendre le sens de lecture d'une phrase.
- lire les pages dans le bon sens.
- visualiser les personnages de l'histoire.
- caractériser le personnage principal
- comparer deux personnages.
- visualiser les lieux de l'histoire.
- caractériser un lieu.
- raconter une histoire en respectant le début, le milieu et la fin.
- raconter une histoire en incluant le lieu, les personnages, les événements.
- énoncer une phrase complète.
- utiliser quelques mots de liaison.
- utiliser les temps du passé pour raconter une histoire.
- réutiliser les mots appris.
- s'interroger sur le sens d'un mot.
- utiliser le contexte pour comprendre un mot.

### *Se préparer à apprendre à lire l'écriture*

- Identifier et trier pour dégager les caractéristiques et fonctions des types d'écrits suivants : les livres, les albums, les imagiers, les affiches le cahier d'appel
- Identifier et trier pour dégager les caractéristiques et fonctions des types d'écrits suivants : recettes, enseignes, panneaux indicatifs
- Identifier et trier pour dégager les caractéristiques et fonctions des types d'écrits suivants : documentaires animaliers et autres
- Identifier et trier pour dégager les caractéristiques et fonctions des types d'écrits suivants : les journaux et les lettres
- Savoir utiliser les caractéristiques de certains écrits en situations de production de texte.
- Associer un écrit à son support, repérer les lieux où l'on trouve cet écrit.

### *Apprendre le geste de l'écriture*

- Pratiquer des exercices graphiques (cf. progression)
- Domaine du code lettres minuscules cursives réinvesties dans le capital-mots extrait de l'album (sur une ligne)
- Ecrire son prénom en minuscules cursives
- Motricité fine : dessin (cf. coin dessin) + personnage des albums étudiés
- Découper sur des lignes droites, courbes d'après des éléments extraits de l'album ou non
- Colorier à partir d'images extraites des albums étudiés
- Reproduire à l'aide de la pâte à modeler les animaux des albums étudiés.

## *Découvrir le monde*

*nombres et quantités ; formes et grandeurs ; espace et temps*

### *Approcher les quantités et les nombres*

- Décrire, reconnaître des chiffres dans l'environnement,
- Comptine numérique jusqu'à 30
- Lire et écrire jusqu'à 15+ constellation et représentation
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configuration connues jusqu'à 15
- Dénombrer, construire des collections de 1 à 20 éléments
- Employer la correspondance terme à terme pour comparer des collections

### *Découvrir les formes et grandeurs*

- Comparer des longueurs et les ordonner : classer les élèves, les personnages
- Se mesurer se classer parmi les autres toises
- Différencier les objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- Reproduire un assemblage de forme simple à partir d'un modèle : puzzle, Légo, Kapla...

### *Se repérer dans le temps*

- Prendre des repères sur le mois, l'année : événements calendaires, saisons.
- Identifier des repères propres aux différentes saisons : nom, caractéristiques (aspect de la nature proche, météorologie, habillement, activités spécifiques ...) ; aux mois de l'année : nom, caractéristiques (fêtes, vacances, saisons ...).
- Comparer le déroulement d'une journée, d'un mois.
- Utiliser des repères relatifs au rythme de la journée : emploi du temps de la semaine, du mois, calendrier de l'année (saisons, événements calendaires en utilisant une frise chronologique).

### *Se repérer dans l'espace*

- Reconstituer, sur le plan, à l'aide d'éléments découpés, un parcours vécu en salle de jeu.
- Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage.
- Situer, repérer des objets par rapport à des repères fixes (dans la classe, dans l'école).
- Distinguer avant / après, devant / derrière, dessus / dessous.
- Suivre un parcours décrit oralement.
- Retrouver un chemin.
- Coder un déplacement, un parcours.

### *Logique/résolution de problème*

- Etablir des relations avec les objets
- Retrouver des intrus
- Retrouver des objets manquant dans un ensemble donné
- Trier / classer des objets en fonction des pièces de l'école.

## Découvrir le monde

la matière ; les objets ; le vivant

### Découvrir la matière

- Les déchets : recyclage, tri
- respecter l'environnement
- Environnement : apprendre à trier les déchets : se renseigner sur les critères de tri, repérer les sigles, identifier les matières à trier.
- Aller visiter la déchetterie locale.
- Repérer les poubelles et les containers dans le quartier.

### Découvrir le vivant

- Observer la vie végétale
- Observer l'environnement proche : classe, école, le décrire sous différentes perspectives
- Règles d'hygiène liées aux toilettes + lavage des mains
- suite travail sur les 5 sens

### Découvrir les objets

- Cuisine
- Suivre un plan de montage aux jeux de construction
- Utiliser un ordinateur.

## Devenir élève

### Vivre ensemble

- Respecter les règles de politesse (dire merci, s'il te plaît, attendre son tour).
- Prendre conscience du bruit inhérent au groupe qui fonctionne ; réfléchir aux moyens de le réguler.
- Repérer les différents coins de la classe : ateliers, coins jeux bibliothèque...
- Connaître le fonctionnement des ateliers, rangement.
- Reconnaître son nom et repérer celui des autres enfants.
- Repérer les noms des enfants de son groupe ou de sa table
- Participer aux différents ateliers avec ou sans l'adulte
- Comprendre et respecter les consignes et les activités.

### Coopérer et devenir autonome

- prêter attention aux autres et s'entraider (tutorat)
- jouer à des jeux de société en participant activement et en attendant son tour
- acquérir le goût des activités collectives

### Comprendre et s'appropriier les règles de la vie collective

Mettre en place le tri sélectif des déchets : prendre conscience du problème des déchets, enquêter sur les différents moyens de les éliminer, comprendre le système utilisé dans la commune, apprendre à reconnaître les différentes matières et effectuer le tri au quotidien. Eventuellement. comparer à d'autres communes.

## Agir et s'exprimer avec son corps

- Cf programmation.

# Percevoir, sentir, imaginer et créer

## La voix et l'écoute

- inventer des comptines
- inventer des chansons courtes
- réciter une comptine ou chanter seul de manière expressive devant le groupe classe (Périodes 3 à 5)
- jouer avec sa voix pour en explorer les ressources : varier la durée
- Jouer avec sa voix pour en explorer les ressources : varier le tempo.
- Créer des productions vocales pour illustrer une comptine, un chant, une image, un poème utiliser sa voix

## Le dessin et les compositions plastiques

- Exercer des choix parmi des procédés et matériaux déjà expérimentés *dans le cadre d'un projet, dans l'intention de produire un effet*
- Comparer des images : avec la préoccupation d'aller vers l'interprétation, pour établir des rapprochements entre deux objets plastiques sur le plan de la forme, la couleur, le thème, le sens ou le procédé de réalisation
- Réaliser une composition en plan, en volume à partir d'un projet de figuration (collectif et individuel)
- Retrouver la provenance de certaines images = leur support d'origine :
- Reconnaître des images de nature et d'origine différentes

## Divers

### Jeux de société

- jeux à règles
- les jeux des embouteillages / le jungle

### Jices

- alimentation du blog de classe
- jeux en lien avec les apprentissages (les alphas, puzzle, phono)
- Photos pour la mise en scène plastique de Loup

### Coins spécifiques à la période

- le coin contes et présentations des personnages
- les fiches couture
- coin langage avec les personnages du thème

### Projets annexes

- La Villette
- La Saint Valentin
- les plantations
- Pâques

## Liste des ouvrages

### *... qui fêtait son anniversaire*

- Bon anniversaire Pénélope de Anne Gutman
- Joyeux anniversaire Lola de c. Norac
- Madame et Monssieur Anniversaire
- L'anniversaire de la souris de Bénédicte Guettier
- Bon anniversaire Boa de Tony Rose
- Mini Loup fête son anniversaire
- L'anniversaire de monsieur Guillaume

### *...qui s'aimait beaucoup*

- C'est moi le plus beau
- le loup est revenu
- C'est moi le plus fort
- Mes amis ont des petits défauts mais ...

### *...qui cherchait une amoureuse*

- C'est quoi l'amour ?
- Petites histoires d'amour
- La collection de bisous
- amour, brouille et câlins
- oh les amoureux
- le livre des bisous
- Max et lili

### *L'acceptation de soi*

- Un chat est un chat de Grégoire Solotareff
- un poisson est un poisson de Léo Lionni
- Le chien qui voulait être chat de Corentin

## « Loup » à la découverte du monde

...qui découvrirait le pays des contes + lecture réseau

... qui voulait faire le tour du monde + lecture réseau

...qui avait peur de son ombre + lecture réseau

## S'appropriier le langage

### Comprendre

- participer à un échange collectif : en acceptant d'écouter autrui ; en attendant son tour de parole ; en restant dans le propos de l'échange.
- reformuler une consigne complexe
- énoncer une règle de jeu
- prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse
- faire des phrases complexes
- améliorer la formulation et la compréhension des questions et des réponses.
- créer une consigne en fonction d'une situation donnée
- réinvestir et enrichir son vocabulaire précis et adapté à la situation, aux champs lexicaux, aux thèmes de travail.
- améliorer le langage dans des situations diverses : dialogues, explications, justifications, hypothèses
- maîtriser le vocabulaire spatial et temporel.

### Maîtrise de la langue

- restituer les différents moments de la journée en utilisant des phrases complexes ; des connecteurs spatiaux et temporels ; des pronoms ; les temps du passé.
- poursuivre une histoire connue
- inventer la fin d'une histoire
- résumer, poursuivre ou raconter une histoire connue, un livre
- inventer une courte histoire avec des personnages, un début, un événement, une fin.

### Echanger, s'exprimer

- Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture + illustrations.
  - Dictée à l'adulte un texte décrivant une série d'illustrations extraites de l'album ayant préalablement été remises en ordre par les élèves.
  - Retrouver en BCD les albums sur le thème : les exposer, en photocopiant les pages pour le classeur de littérature + coin-écoute. A partir de ces albums, écoute en petit groupe d'une histoire, à relater.
  - Partager, exprimer ses sentiments sur le récit ou une partie du récit : justifier un acte, un refus, une préférence.
  - Parler de l'histoire : donner son avis en engageant un mini-débat avec les enfants.
- Aborder également les thèmes de l'école, la rentrée, les angoisses + l'identité : participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.
- Dire des comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié.

### Se familiariser avec l'écrit

- identifier les fonctions de certains types d'écrits : dire à quoi ça sert.
- dicter à l'adulte des textes variés en respectant les caractéristiques de chaque type d'écrit
- savoir utiliser les caractéristiques de certains écrits en situation de production de texte.
- Reformuler pour enrichir ses productions (structure syntaxique, pronoms, connecteurs logiques et cohérence temporelle)
- Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrée dans les albums et les contes
- Se construire une première culture littéraire par l'appropriation d'œuvres de la littérature enfantine classique
- S'appuyer sur cette culture pour rentrer dans un débat : *comparaison, interprétation, critique des œuvres lues*

### *Se préparer à apprendre à lire l'écriture*

- Inverser des syllabes
- Trouver des enchaînements de la dernière syllabe d'un mot à la première du mot suivant
- repérer des syllabes identiques à l'écrit et à l'oral, dans les prénoms et les mots du rituel de la classe
- Reconnaître une même syllabe dans des mots sans support d'image en début, fin et milieu de mots
- Jouer avec les mots tordus
- Produire des assonances, des rimes
- associer l'écrit à l'oral, dire où sont les mots successifs d'une courte phrase écrite lue par l'adulte
- proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en se référant au répertoire de mots de la classe

### *Apprendre le geste de l'écriture*

- copier des mots en cursive, avec l'aide de l'enseignant en situation individuelle
- écrire son prénom en cursive sans aide
- copier une ligne en écriture cursive en ayant une tenue correcte de l'objet, en plaçant sa feuille dans l'axe de son bras, en respectant le sens des tracés

## *Découvrir le monde*

*nombre et quantités ; formes et grandeurs ; espace et temps*

### *Se repérer dans l'espace*

- Effectuer un parcours en le décodant
- latéralisation
- formuler des descriptions dynamiques par rapport à des objets ou des personnes (s'éloigner, se rapprocher, venir, s'en aller, partir, quitter, avancer, reculer, arriver, monter, descendre, plafond, sol, fenêtre, porte, etc.)
- utiliser des tableaux à double entrée

### *Découvrir les formes et grandeurs*

- Classer et ranger des objets selon leur taille, leur contenance, leur masse
- Reconnaître, classer et nommer des formes simples : rond, carré, triangle

### *Se repérer dans le temps*

- Comprendre et exprimer l'opposition présent / futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : *lexique, conjugaison, connecteurs*
- Distinguer succession et simultanéité des événements
- Utiliser des repères relatifs aux rythmes ; De la journée : emploi du temps ; De la semaine / du mois : calendrier ; De l'année : saisons, événements calendaires en utilisant une frise chronologique
- Appréhender leur caractère cyclique

### *Approcher les quantités et les nombres*

- Résoudre des problèmes portant sur des quantités : partage, distribution
- Dire des comptines numériques utilisant l'ordre : *le 1er, le 2ème ...*
- Identifier les variantes d'un algorithme pour le reproduire
- comptine jusqu'à 25
- Dénombrer jusqu'à 16
- associer nombres et écriture chiffrée de 11 à 15
- Dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus jusqu'à 20
- Connaître la comptine orale jusqu'à 30 au moins
- Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (*visible ou non, proche ou éloignée*) en utilisant des procédures numériques ou non
- Résoudre des problèmes portant sur des quantités : augmentation, diminution

### *Logique/résolution de problème*

- Etablir des relations avec les objets
- Retrouver des intrus
- Retrouver des objets manquants dans un ensemble donné
- Trier / classer des objets en fonction des pièces de l'école.

## Découvrir le monde

la matière ; les objets ; le vivant

### Découvrir la matière

- Les propriétés de la matière : aborder la résistance de la matière (bois, pierre, paille). Identifier quelques propriétés de ces matières (léger, lourd, dur). Chercher quelques objets faits avec ces matières.
- Atelier construction : fabriquer un objet à assembler avec une notice de montage (clippo ou autre). (en lien avec le projet de récupération d'objets)

### Découvrir le vivant

- Observer la vie végétale :
- Planter des graines à germination rapide en pots et en jardin : observer, dessiner, commenter.
- faire des expériences sur un végétal : donner de l'eau ou non, de la lumière ou non, de l'air ou non.
- reconnaître les différentes parties d'une plante : tige, racines...
- Observer la vie animale :
- Les insectes dans la cour : les répertorier, repérer leur alimentation et leur mode de déplacement -suite travail sur les 5 sens
- Utiliser un ordinateur.

## Devenir élève

### Vivre ensemble

- Respecter les règles de politesse (dire merci, s'il te plaît, attendre son tour).
- Prendre conscience du bruit inhérent au groupe qui fonctionne ; réfléchir aux moyens de le réguler.
- Repérer les différents coins de la classe : ateliers, coins jeux bibliothèque...
- Connaître le fonctionnement des ateliers, rangement.
- Reconnaître son nom et repérer celui des autres enfants.
- Repérer les noms des enfants de son groupe ou de sa table
- Participer aux différents ateliers avec ou sans l'adulte
- Comprendre et respecter les consignes et les activités.

### Coopérer et devenir autonome

- prêter attention aux autres et s'entraider (tutorat)
- jouer à des jeux de société en participant activement et en attendant son tour
- acquérir le goût des activités collectives

### Comprendre et s'approprier les règles de la vie collective

Mettre en place le tri sélectif des déchets : prendre conscience du problème des déchets, enquêter sur les différents moyens de les éliminer, comprendre le système utilisé dans la commune, apprendre à reconnaître les différentes matières et effectuer le tri au quotidien. Eventuellement, comparer à d'autres communes.

- **Expliquer à d'autres enfants ce qu'il faut faire au cours d'un atelier** que l'on a déjà soi-même pratiqué (reformuler les consignes et répondre aux questions)

## Agir et s'exprimer avec son corps

- Cf programmation.

## Percevoir, sentir, imaginer et créer

### La voix et l'écoute

- inventer des comptines
  - inventer des chansons courtes
  - réciter une comptine ou chanter seul de manière expressive devant le groupe classe (Périodes 3 à 5)
  - jouer avec sa voix pour en explorer les ressources : varier la durée
- Jouer avec sa voix pour en explorer les ressources : varier le tempo.
- Créer des productions vocales pour illustrer une comptine, un chant, une image, un poème utiliser sa voix
  - Jouer avec sa voix pour en explorer les ressources : pour traduire des sentiments (colère, peur, joie, etc.).

### Le dessin et les compositions plastiques

- dessiner pour inventer : imaginer des univers, des personnages, des histoires...
- construire son sens esthétique par : la connaissance de certaines oeuvres d'art, de lieux (musées, expositions) ; par la mise en place d'un musée de classe (*collection d'objets centrés sur un thème, une technique ...*)
- construire sa capacité de création et d'invention (ex : *transformer un objet et lui donner une nouvelle fonction*)

## Divers

### Jeux de société

- jeux à règles
- blokus/trinomino

### Jices

- alimentation du blog de classe
- jeux en lien avec les apprentissages (les alphas, puzzle, phono)
- Photos pour la mise en scène plastique de Loup

### Coins spécifiques à la période

- la sphère
- les fiches tangram
- coin langage avec les personnages du thème

## Projets annexes

- Le cirque
- La fête des mamans / la fête des papas
- les plantations
- La fête d'école

## Liste des ouvrages

### *...qui découvrirait le pays des contes*

- les contes traditionnels,
- Variations des ouvrages de Pennart
- Clara et les loups.

### *...qui voyageait dans le temps*

- Documentaires
- Mr Peabody
- Souvenirs d'un autre temps

### *... qui voulait faire le tour du monde*

- Mon premier tour du monde
- Les animaux du monde :
- Mon très grand animalier du monde aux éditions Auzou
- Les monuments du monde en Papertoys .
- Voyage autour du monde
  
- Louissette la taupe
- Le voyage D'Orégon

### *L'acceptation de soi*

- Un chat est un chat de Grégoire Solotareff
- Un poisson est un poisson de Léo Lionni
- Le chien qui voulait être chat de Corentin