

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

Compétences	Activités
<i>Oser entrer en communication</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<i>Comprendre et apprendre</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<i>Echanger et réfléchir avec les autres</i>	<ul style="list-style-type: none"> - nommer des objets personnels - décrire une illustration, une image de manière simple - participer à un échange collectif
<i>Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique</i>	<ul style="list-style-type: none"> - produire des phrases simples et correctes - dire des comptines, chanter des chansons

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

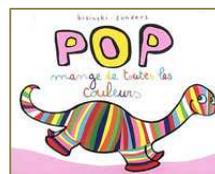
Compétences	Activités
<i>Ecouter de l'écrit Comprendre</i>	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser son étiquette-prénom - reconnaître son prénom écrit en majuscules - être attentif lors de la lecture d'une histoire - repérer et nommer le personnage principal d'une histoire lue par la maîtresse
<i>Découvrir la fonction de l'écrit</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 du jus de raisin
<i>Commencer à produire des textes et en découvrir le fonctionnement</i>	<ul style="list-style-type: none"> - observer l'adulte écrire (à la BCD, au coin regroupement, ...) - participer lors de la dictée à l'adulte (MS)
<i>Découvrir le principe alphabétique</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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)
<i>Commencer à écrire seul</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 : POP, ... - graphisme : les points, les ronds, les traits

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

Compétences	Activités
<i>Agir dans l'espace, la durée et sur les objets</i>	<ul style="list-style-type: none"> - manipuler du petit matériel : balles, cerceaux, ... - jeux pour découvrir la cour
<i>Adapter ses équilibres et ses déplacements dans des environnements ou contraintes variés</i>	<ul style="list-style-type: none"> - se déplacer de différentes façons : courir, sauter, ... (faire comme POP, comme les animaux de l'histoire lue en classe) - engins roulants : découverte et utilisation des engins roulants tous les jours pendant la récréation
<i>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</i>	<ul style="list-style-type: none"> - rondes et jeux dansés
<i>Collaborer, coopérer, s'opposer</i>	<ul style="list-style-type: none"> - accepter de jouer avec les autres

Les couleurs avec POP

PS & MS
2018-2019



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

Compétences	Activités
<i>Productions plastiques et visuelles</i>	<ul style="list-style-type: none"> - dessiner librement - tenir correctement l'outil scripteur - découvrir des œuvres d'artistes autour du raisin (ou des ronds) - réaliser une œuvre à la manière de ? - manipuler la pâte à modeler - décorer les poésies et chansons - décorer son étiquette de porte-manteau : POP ou pièce de puzzle (cf. fiche) - dessin du bonhomme à la fin de chaque mois
<i>Univers sonores</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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)
<i>Le spectacle vivant</i>	-

4 - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Compétences	Activités
<i>Découvrir les nombres et leurs utilisations</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i>	<ul style="list-style-type: none"> - connaître et nommer des couleurs - trier des objets en fonction de la couleur, de la forme, ... - faire des encastresments 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
<i>Le temps</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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)
<i>L'espace</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<i>Découvrir le monde du vivant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 fruits (le raisin)
<i>Explorer la matière</i>	<ul style="list-style-type: none"> - découvrir la pâte à modeler - cuisiner le jus de raisin
<i>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</i>	<ul style="list-style-type: none"> - manipuler une paire de ciseaux - apprendre à coller - enfiler des bobines, des grosses perles sur un fil - découvrir et utiliser des outils pour cuisiner le jus de raisin - construire librement (PS) ou avec des fiches techniques (MS)
<i>Utiliser des outils numériques</i>	<ul style="list-style-type: none"> - prendre soin des ordinateurs de la classe



B 1

Jus de raisin

Il faut :

pour 6 enfants



du raisin



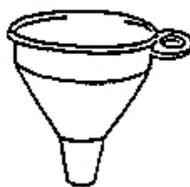
un presse-purée



un saladier



une
bouteille



un entonnoir



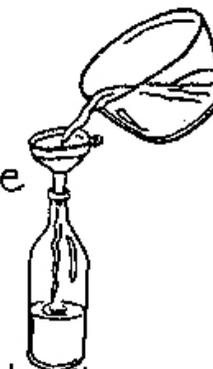
on lave
le raisin.



on détache
les grains de raisin.



on écrase
les grains de raisin
avec le presse-purée.
Ça fait du jus.



On verse
le jus
dans
la bouteille.



on verse le jus de raisin
dans des verres
et on le boit.