

S'approprier le langage

Echanger, s'exprimer, comprendre :

1. Lecture de l'album et vérification de la compréhension
Verbaliser des images d'album
Retrouver Calinours parmi d'autres images d'ours
2. Vocabulaire de l'école, de la classe : jeu de kim
Jeu de piste en photos

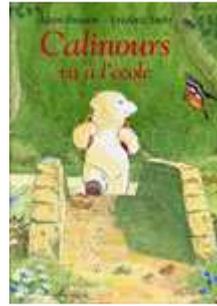
Découvrir l'écrit

Se familiariser avec l'écrit :

1. Lire des albums en réseau autour de la rentrée :
« Non, non et non »
« Tchoupi rentre à l'école »
« Spot va à l'école »

Se préparer à apprendre à lire et écrire :

1. Discrimination visuelle :
 - Associer des images identiques : loto des objets de Calinours (6 images)
 - Ecrire les mots ECOLE et OURS avec les lettres Nathan
2. Mise en place des étiquettes de présence
3. Maîtrise du geste :
 - Le rond : entourer autour d'une gommette au feutre
 - Décorer la comptine « J'ai un nom, j'ai un prénom » : coller des gommettes sur les points
 - Le point : faire des points avec le doigt et avec un coton-tige sur les empreintes de Calinours
 - Coller des gommettes avec précision sur les cercles
 - Coller des petits morceaux de laine dans le corps de Calinours



Projet TPS/PS (période 1) La rentrée

Calinours va à l'école Alain Broutin

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Dessin et compositions plastiques :

1. Couverture du cahier de vie : peindre à l'éponge
2. Etiquette du porte-manteau : faire des points avec la tacti-doigts
3. Le camembert de Calinours en pâte à modeler
4. Remplir une surface avec un rouleau : les Calinours
5. Œuvre collective : déchirer et coller des papiers dans l'ours

Voix et écoute :

Ecouter et apprendre des comptines et des chansons :

- « J'ai un nom, un prénom »
- « C'est la rentrée »
- « L'école »
- « Dans mon école »
- « La rentrée »

Devenir élève

- Vivre ensemble
- Coopérer et devenir autonome
- Comprendre ce qu'est l'école
- Accepter un nouveau milieu
- Accepter les autres (élèves et adultes de l'école)
- Accepter la séparation avec le milieu familial

Découvrir le monde

Temps :

Mise en ordre des images de l'histoire de Calinours (4)

Espace :

Se situer dans l'espace classe
Découvrir les différents coins- jeux de la classe
Repérer l'emplacement des objets de la classe

Formes et grandeurs :

- Puzzle de 4 pièces Calinours
- « Atelier tris » de Nathan : tri de formes et de couleurs
- « Maxicolore » : associer des couleurs identiques
- « Vehicolor » de Nathan
- « Nounours en voyage » de Beleduc : tri de couleurs
- « Bouquet varié » de Dominique Valentin

Quantités et nombres :

Mets un ourson dans chaque maison : correspondance terme à terme