

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

Compétences	Activités
Communiquer avec les adultes et les autres enfants, par le langage, en se faisant comprendre. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct. Reformuler pour se faire mieux comprendre.	- collectivement et / ou lors des ateliers en petits groupes. - nommer les élèves de la classe et les adultes de l'école. - nommer le matériel de la classe.
Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, expliquer, questionner.	- collectivement et / ou lors des ateliers en petits groupes.
Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	- répéter les premières chansons et comptines apprises en classe.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

Compétences	Activités
Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.	- feuilleter librement des albums de la classe, les tenir dans le bon sens, tourner les pages l'une après l'autre... - lecture de différents albums sur la rentrée.
Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu ou d'un texte. Connaitre les correspondances entre les trois graphies.	- travail d'observation à partir de l'imagier de l'album affiché en classe. - reconstituer le titre de l'album. - écrire son prénom, quelques mots avec/sans lettres mobiles.

Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques

Compétences	Activités
Les productions plastiques et visuelles : Dessiner, S'exercer au graphisme, Réaliser des compositions plastiques planes, Décrire une image, exprimer son ressenti	- tenir correctement l'outil scripteur. - reproduire des motifs simples : le point, le rond. - travail sur le rond : avec des bouchons... - décorer la (les) poésie(s) et chanson(s) - travail à partir d'une œuvre de Kandinsky,
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons.	- <u>Rond, tout rond</u>
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	- mise en scène de l'album (photos).

Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique

Compétences	Activités
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	- courir, sauter, grimper... - lancer (ballon, balle...)
Se déplacer avec aisance dans des environnements variés.	- découvrir, explorer la cour - petits parcours pour découvrir la cour et ses limites.
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée artistiques ou expressive	- petits jeux pour se connaître.
Collaborer, coopérer, s'opposer.	- petits jeux pour se connaître.

Dans la cour de l'école

MS/GS



Explorer le monde

Compétences	Activités
Se repérer dans le temps : ordonner une suite de photographies ou d'images pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu.	- reproduire des scènes de l'album (manipulation de bouchons) - images séquentielles
Se repérer dans l'espace : Se situer par rapport à d'autres. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés	- manipuler et reproduire des illustrations de l'album.
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets :	- nommer et utiliser les objets de la classe : crayons, ciseaux...
Découvrir la matière : couper, modeler, assembler...	- nommer et utiliser les objets de la classe : ciseaux, colle, pâte à modeler...
Découvrir le vivant : Situer et nommer les différentes parties du corps humain. Mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle.	- connaître et appliquer quelques règles d'hygiène : lavage des mains... - différencier filles et garçons
Utiliser des outils numériques	Prendre des photos.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Compétences	Activités
Utiliser et étudier les nombres Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection de quantité égale à une collection proposée. Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non, pour communiquer des informations orales ou écrites sur une quantité.	- comptine numérique jusqu'à 6 (MS), 10 (GS). - dénombrer. - correspondance terme à terme - « plus que », « moins que », « autant que ».
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées. Classer des objets en fonction de leurs caractéristiques liées à leur forme. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Reproduire, dessiner des formes planes. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	- trier selon les formes, selon les couleurs, selon la taille - tableau à double entrée. - chercher les objets ronds de la classe, de la cour... - puzzle de la couverture de l'album. - Dessiner des ronds. - Compléter un algorithme.

Apprendre ensemble et vivre ensemble

Compétences	Activités
Comprendre la fonction de l'école :	- écouter les consignes lors des différentes activités. - travail sur les règles à l'école et dans la classe.
Se construire comme individu au sein d'un groupe :	- lors des activités en classe mais aussi lors de l'habillage... - réaliser une œuvre collective.