

Langage au cœur des apprentissages	
Compétences	Activités
<u>Langage de communication :</u> - Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. - Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse. - Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.	- Accueil. Regroupements du matin. - Bilans d'activité. - Ateliers dirigés et surveillés.
<u>Langage en situation :</u> - Comprendre les consignes ordinaires. - Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade. - Prêter sa voix à une marionnette.	- Ateliers. - Activité autour des marottes d' <i>Arc-en-ciel</i> .
<u>Langage d'évocation :</u> - Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement - Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire ; - Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement. - Raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations ; - Dire ou chanter des comptines ou des jeux de doigts et des chansons et des poésies.	- Rappel dur la sortie à Villelouvre. - Étude de l'album <i>Arc-en-ciel, le plus beau poisson de l'océan</i> . - Comptines et chansons sur le thème de l'eau et des poissons. - Poème sur la fête des mères.
<b>Se familiariser avec le français écrit :</b> <u>Famil. avec la langue de l'écrit et la litt. :</u> - Dicté individuellement un texte à un adulte. - Reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant. - Évoquer, un texte lu ou raconté par le maître ; - Raconter l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums.	- Étude de l'album <i>Arc-en-ciel</i> . - Lecture d'albums et d'ouvrages documentaires sur l'eau et les poissons - Rappel sur Villelouvre. - Activités graphiques autour de la 1 <sup>ère</sup> lettre du prénom de l'enfant. - Dessiner les écailles du poisson - Accueil.
<u>Activités graphiques, écriture :</u> - Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder.	
<u>Découverte du principe alphabétique :</u> reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie ; - connaître le nom des lettres de l'alphabet	

Agir et s'exprimer avec son corps	
Compétences	Activités
<u>Adapter ses déplacements :</u> - Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser...) - Se déplacer avec ou sur des engins représentant un caractère d'instabilité.	- Parcours. - Échasses.
<u>Coopérer, s'opposer :</u> - Coopérer avec des partenaires dans un jeu collectif.	Le filet du pêcheur.
<u>Actions artist. esth., expressives</u> - Danser en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants.	Rondes et jeux dansés.



Sensibilité, Imagination, création	
Compétences	Activités
<u>Regard et geste :</u> - Adapter son geste aux contraintes matérielles. - Surmonter une difficulté rencontrée. - Tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés ;	- Arc-en-ciel dans l'eau. - Carte fête des mères.
<u>Voix et écoute :</u> - Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons ; - interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine. - écouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions ; - utiliser quelques moyens graphiques simples pour représenter et coder le déroulement d'une phrase musicale ;	- Comptines et chansons sur le thème de l'eau et des poissons. - Écoute de bruits de la mer et de l'eau.

Découverte du monde	
Compétences	Activités
<u>Domaine sensoriel :</u> - Décrire, comparer et classer des perceptions élémentaires .	- Collation. - Travail autour de l'eau.
<u>Matières et objets :</u> - Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets. - Réaliser des jeux de construction.	- Le transport de l'eau - Jeu de constructions.
<u>Domaine du vivant :</u> - Repérer des caractéristiques des milieux.	- Lecture d'albums et documentaires sur l'eau et les poissons.
<u>Structuration de l'espace :</u> - S'intéresser à des espaces inconnus. - Décrire des positions relatives à l'aide d'indicateurs spatiaux. - Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets.	- Lecture d'albums et documentaires sur l'eau. et les poissons. - Jeux des abaques.
<u>Structuration du temps :</u> - Exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives.	- Regroupements du matin. - Travail autour d' <i>Arc-en-ciel</i> . - Rappel sur la sortie à Villelouvre.
<u>Formes et grandeurs :</u> - Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle. - Savoir reproduire un rythme de couleurs.	- Puzzles. - Travail sur rythmes
<u>Quantités et nombres :</u> - Comparer des quantités. - Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection. - Résoudre des problèmes portant sur les quantités. - Connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à 10. - Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus ;	- Atelier dinette. - Regroupement du matin. - Jeu du filet du pêcheur. - Jeu des abaques. - Jeu des poissons. - Domino des poissons

Vivre ensemble	
Compétences	Activités
- Jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective. - Identifier et connaître les fonctions et le rôle des différents adultes de l'école ; - Respecter les règles de la vie commune et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective	- Accueil. - Regroupements. - Motricité. - Ateliers. - Collation. - Sieste. - Récréation.