

obj.: découvrir la classe et le fonctionnement des espaces – s'approprier les lieux – créer des lieux d'échanges et des lieux individuels

Le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

ÉCOUTER L'ÉCRIT ET LE COMPRENDRE

- Écouter et comprendre une histoire lue par l'enseignant

DÉCOUVRIR LA FONCTION DE L'ÉCRIT

- Se repérer dans un livre

COMMENCER À ÉCRIRE TOUT SEUL

- Prendre des indices dans les cartes lexiques pour reconnaître un mot
- Associer des mots identiques
- Utiliser le clavier pour écrire un mot
- Isoler un mot dans un groupe de mots

DÉCOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE

- Écrire des mots seuls à partir d'autres mots ou sons
- Associer sons et lettres
- Nommer les lettres
- Associer les 3 graphies

Le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

OSER ENTRER EN COMMUNICATION

- Produire des phrases simples de plus en plus complexes à partir de photos ou non
- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié à :
 - o Au matériel scolaire
 - o Aux espaces de la classe : bibliothèque, coin des histoires, arts, maths – nombres, formes, écriture, langage, regroupement
 - o Au personnel de l'école (PE, ATSEM, ATTE)

COMPRENDRE ET APPRENDRE

- Catégoriser selon un critère énoncé ou pas
- Décrire une photo (phrase plus ou moins complexe)
- Expliquer les règles, le fonctionnement d'un jeu
- Poser une devinette

Albums en lien avec la classe

Jamais sans mon doudou gorille
La rentrée des animaux
Moi j'adore la maîtresse déteste
La nuit de Berk
Il y a des règles



Découvrir les espaces de la classe

Créer des boîtes d'espaces pour faire découvrir la classe aux familles

Comptines – chansons

Papa l'a dit
Dans ma classe
Je vous salue de loin

Explorer le monde : utiliser, manipuler, fabriquer des objets

- Utiliser une tablette numérique : choisir une app en fonction de l'objectif => APPEL PHOTOBOOK, PHOTO, QR CODE
- Utiliser le clavier pour écrire

Explorer le monde : l'espace

- Se repérer dans un espace proche, la classe
- Nommer les espaces de la classe
- Associer jeux, activités à un espace

Artistes

=> décorer les boîtes des espaces (PS : empreintes)

Jan VOSS

Bernard FRIZE

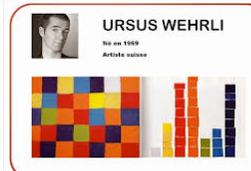
Ursus WEHRLI



=> sceno deco « dans ma maison » devient « dans ma classe »

Ranger – déranger Ursus Wehrli => jeu avant / après (PS MS

GS)



Programmation séances de langage PS : retrouver le corps de Mr Bidule – découverte des espaces de la classe

<i>Titre</i>	<i>niv</i>	<i>Compétence</i>	<i>Déroulé</i>	<i>Matériel à préparer</i>
<u>La bibli</u>	1	Se repérer dans la classe Connaître et nommer les jeux de l'espace Découvrir règles de vie de classe Découvrir et apprendre lexique matériel scolaire	Lecture de l'indice Aller dans l'espace Découvrir, nommer Jeu libre pour s'approprier les lieux	Message Corps de Mr Bidule
<u>Le coin art</u>	1			
<u>Les tiroirs verts</u>	1			
<u>Et dans tous ces lieux ?</u>	1	Réinvestir lexique vu : matériel scolaire – espaces classes	Jeux des différentes espaces mélangés Les nommer et aller les ranger dans le bon espace	1 jeu de chaque espace dans un panier, mélangés
<u>A l'école ou pas ?</u>	1	Réinvestir lexique de la classe Trier les objets qui appartiennent à la classe et les autres	Présenter des objets Trier les objets pour Mr Bidule (école) ou pas	Vêtements – fruits – bijoux – jeux de la classe 2 plateaux – Mr Bidule
<u>Mr Bidule en activité (x2)</u>	1-2	Réinvestir lexique de la classe S'exprimer pour se faire comprendre Utiliser un syntaxe simple MR Bidule + vb + cplmt	Mr Bidule en photo en activité => décrire la photo => y associer le matériel => s'enregistrer pour un livre sonore	Photo de Mr Bidule Jeux de la classe IPAD BOOK CREATOR
<u>Déco des boites</u>		Découvrir des techniques artistiques	En arts Déco des boites des espaces : * coin des formes : empreintes + collage de formes * coin écriture : collages lettres * coin maths : tampons des chiffres * coin des histoires : pages de livres déchirés * coin arts : fond + collage + empreintes	Boites blanches Peinture Formes papier Vieux livres

Programmation séances MS GS à la découverte des espaces de la classe

<i>Titre</i>	<i>niv</i>	<i>Compétence</i>	<i>Déroulé</i>	<i>Matériel à préparer</i>
<u>Sa trousse</u>	2	Nommer matériel scolaire Donner sa fonction	Découverte du matériel, nommer Prendre pour sa trousse Montre le matériel selon utilisation	Matériel scolaire (1 par enfant) Trousse individuelle
	3	Nommer matériel scolaire, donner sa fonction Se repérer dans un écrit (liste) Prendre des indices dans les cartes lexiques pour reconnaître un mot	Découverte du matériel, nommer « lire » sa liste ou son étiquette pour compléter sa trousse en s'aidant des cartes lexiques	Matériel scolaire (1 par enfant) Trousse individuelle Cartes lexiques Étiquettes mots / listes
<u>Les coins de la classe</u>	2	Se repérer dans la classe Connaître et nommer les jeux de l'espace Expliquer le rôle du matériel « à quoi ça sert ? qu'est-ce que j'apprends ? »	<u>par espace</u> : prendre différentes activités emblématiques de l'espace => nom / objectif ? / Compétence ? => aller ranger dans l'espace	Jeux des coins Affiche avec NOM du coin panier
<u>Les coins de la classe</u>	3	Se repérer dans la classe Connaître et nommer les jeux de l'espace Poser une devinette en s'appuyant sur « à quoi ça sert ? qu'est-ce que j'apprends ? »	<u>par espace</u> : prendre différentes activités emblématiques de l'espace => poser une devinette pour faire découvrir l'objet aux copains => aller ranger dans l'espace	Jeux des coins Affiche avec NOM du coin panier
<u>Les boîtes d'espaces</u>	2-3	Connaître et nommer les jeux de l'espace Expliquer le rôle du matériel « à quoi ça sert ? qu'est-ce que j'apprends ? » Recopier des mots Encoder une liste Utiliser le clavier d'ordinateur pour taper des mots Nommer les lettres	Étiquettes photos mélangées Trier et mettre dans boîte de l'espace Expliquer jeu et compétences travaillées => taper ordi ou écrire : nom du coin * coin des formes - coin écriture - coin maths - coin des histoires - coin arts Inventaire de la boîte : liste à rédiger	Boîtes blanches Photos des coins et des jeux