

obj.: découvrir la classe et le fonctionnement des espaces – s'approprier les lieux – créer des outils pour faire découvrir aux parents

### 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
- Nommer / reconnaître des lettres (BD de rentrée MS GS)

### L'oral

#### LEXIQUE

- 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)

#### SYNTAXE

- Produire des phrases simples de plus en plus complexes à partir de photos ou non
- utiliser le pronom personnel : je
- utiliser la syntaxe : « je veux », « il a » / « j'aime + infinitif »

#### COMPRENDRE ET APPRENDRE

- Décrire une photo (phrase plus ou moins complexe)
- Catégoriser

### Découvrir les espaces de la classe

Créer un livre sonore pour faire découvrir aux parents la classe  
Créer sa BD de rentrée

### 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, BOOK CREATOR
- Utiliser le clavier pour écrire

### Explorer le monde : l'espace

- Se repérer dans un espace proche, l'école, la classe (escape game)
- Nommer les espaces de la classe
- Associer jeux, activités à un espace

### Albums en réseau (rentrée - doudou)

As-tu vu mon doudou ?  
Jamais sans mon doudou gorille  
La rentrée des animaux  
Moi j'adore la maîtresse déteste  
Le mange-doudous  
La nuit de Berk  
Il y a des règles  
La boîte à doudous



### Comptines – chansons

Papa l'a dit  
Dans ma classe  
Dans mon sac à puces  
Mon doudou

Programmation séances de langage PS

Titre	niv	Compétence	Déroulé	Matériel à préparer
<u>Les coins de la classe (2 séances)</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	Observation de la photo => retrouver le Mini CC dans la classe Aller dans l'espace Découvrir, nommer	Jeu libre pour s'appropriier les lieux Photo + Mini CC
<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>Qui est-ce ?</u>	1-2	Poser une question : est-ce que ? (niv 2) Décrire, nommer la couleur niv 1)	Jeu de devinette fait par M avec mini CC Prendre une photo : décrire ou poser question pour faire deviner aux autres	Mini CC photos
<u>Les Minis CC en activité (x2)</u>	1-2	Réinvestir lexique de la classe S'exprimer pour se faire comprendre Utiliser un syntaxe simple CC + vb + cplmt	Mini CC en photo en activité => décrire la photo => y associer le matériel => s'enregistrer pour un livre sonore	Photo Mini CC Jeux de la classe IPAD BOOK CREATOR

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

Titre	niv	Compétence	Déroulé	Matériel à préparer
<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 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>A l'école ?</u>	2-3	Catégoriser – donner le nom générique	CC a rapporté plein d'objets de chez lui trier avec ceux de l'école	CC Matériel scolaire et autre
<u>Bienvenue à l'école (scenario)</u>	2-3	Réinvestir lexique matériel scolaire Syntaxe : <i>je veux, je voudrais + nom + adjectif</i>  <i>Évolution : faire une liste écrite de</i>	Jeu de rôle : 1 marchande - 3 acheteurs => remplir sa trousse pour ensuite aller dessiner, créer => demander par O ou E ce dont on a besoin / remplir la trousse selon la demande	Trousse / feutres / ciseaux / colle Trousse individuelle Cartes lexiques matériel + couleurs
<u>Les coins de la classe</u>	2-3	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