

## Mobiliser le langage dans toutes ses

### Dimensions

#### **Langage oral**

##### Apport de mots, de structures de phrases

##### Échanger, réfléchir avec les autres

- vocabulaire : les animaux de l'histoire et leurs peurs
- les mots originaux de l'histoire
- établir les règles à respecter à la piscine

#### **Langage écrit**

##### Écouter de l'écrit et comprendre

- PS et MS : Retrouve les animaux de l'histoire et colle-les dans la piscine .

##### Commencer à produire de l'écrit :

##### exercices graphiques

- PS : Réalise des échelles
- PS : Réalise un quadrillage
- MS : repasse sur un trait pointillé

##### Découvrir le principe alphabétique :

- MS : reconnaître des mots (maj)
- MS et GS : reconstitue des mots
- MS : Personnages de l'histoire parmi des mots approchants en maj
- GS : idem en min

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

### **Découvrir les nombres et leurs utilisations**

- MS : réaliser des correspondances terme à terme
- PS/MS ET GS : Stabiliser la connaissance des petits nombres

### **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**

- PS ET MS : Retrouve les images identiques

## Jour de piscine

Christine Naumann-Villemin  
Eléonore Thullier

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

### **Adapter ses équilibres et ses déplacements**

#### Dans la salle de motricité

- grimper
- sauter

#### A la piscine :

- prise de contact avec l'élément liquide et appropriation
- familiarisation précoce au milieu aquatique
- itinéraire progressif de sécurisation pour vaincre sa peur
- progresser en autonomie en milieu aquatique

## Agir, s'exprimer, comprendre à travers les

### Activités Artistiques :

#### **Productions plastiques et visuelles**

##### Réaliser des compositions plastiques en réinvestissant des techniques

- PS et MS :- Réalise un ours en déchiquetage/collage
- Réalise un mouton en découpant et collant de la laine
- réalise des flocons de neige au coton tige ( pointillisme)

##### Pratiquer le dessin pour représenter

- MS ET GS : dessine des maisons et invente des graphismes pour décorer les toits

## Explorer le monde

### **Se repérer dans l'espace**

- MS ET GS : réalise un quadrillage en découpage/collage
- PS ET MS : Retrouve le haut et le bas de l'échelle
- PS ET MS : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzles