

D1 : Littérature et langage

- Travail sur les bébés animaux et leurs parents
- *Es tu ma maman?*
- *Grenouille à grande bouche*
- *Brown bear*

- Lecture d'autres albums de la classe sur le thème des animaux

D2 : Domaine physique

- Jeux collectifs
- *Le filet du pêcheur*
- *Chacun sa maison*
- *La cage aux écureuils*
- *Lapin terrier*
- *Vider sa caisse (déménageurs)*

D3 : Domaine artistique

- **Décoration d'animaux** (mouton, cochon, poule, renard, canard) à l'aide de techniques (peinture, colle, déchirer...) et matériel divers (peinture, tissu, coton)

- **Empreinte dans bocal** : à l'aide de demis pommes + peinture

Période 4

Les animaux

D1 : Découverte de l'écrit

- Retrouver les noms des animaux en capitale
- **Ecriture de quelques noms d'animaux en capitale sur tablette**

D1 : Comptines et chants

- *Le Vieux MacDonald a une Ferme*
- *L'araignée Gypsie*
- *Un éléphant qui se balançait*
- *Une petite coccinelle*
- *Souris, souricette*
- *Sors, sors escargot*

D4 : Outils structurer la pensée

D5 : Explorer le monde

Jeux manipulation

- Jeu de catégorisation
- Jeu d'association (mère à son petit / animal à son lieu de vie)

- Décorer une silhouette d'animal (la ferme + familier...) avec pâte à modeler

Jeux d'écoute

- Découvrir les sons (loto sonore)

Les animaux

D1 : Mobiliser le langage

Oser entrer en communication

- Oser parler devant la classe
- Parler en groupe en restant dans le propos
- Produire des phrases simples

Comprendre et apprendre

- Comprendre une consigne simple donnée collectivement
- Répéter des comptines avec gestes à l'aide de l'adulte
- Se souvenir d'une dizaine de comptines

Echanger et réfléchir avec les autres

- Emettre des hypothèses
- Participer à un échange

Ecouter de l'écrit et comprendre

- Ecouter une histoire, être attentif
- Parler sur une histoire, reformuler quelques éléments d'une histoire à l'aide d'images
- Identifier des personnages

D2 : Activité physique

Courir

- Courir de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Jeux collectifs
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Commencer à respecter les premières règles de jeu.
- S'approprier les différents rôles sociaux (arbitre, responsable de marque, observateur...).

D3 : Domaine artistique

- Accepter d'aller dessiner librement
- Reproduire des signes graphiques
- Accepter d'expérimenter les matériaux et outils (à plat et en volume)
- Utiliser le lexique spécifique des arts plastiques
- S'exprimer sur une œuvre

D4 : Outils structurer la pensée

- Réaliser une collection de 1 à 3 objets identique à une autre
- Connaître la comptine numérique de 1 à 10
- Réaliser des assemblages par superposition (Puzzle quelques pièces)

Formes et couleurs

- Trier des objets selon un critère (forme)
- Définir des critères de classement et classer une collection d'objets
- Distinguer rectangle, carré et justifier
- Reconnaître et nommer les couleurs
- Nommer quelques formes planes (triangle, carré, cercle, disque)
- Tracer le contour d'une forme ou d'un gabarit
- Tracer un cercle, triangle ou carré à l'aide d'outil
- Reproduire des algorithmes simples

D5 : Explorer le monde

- Distinguer et se repérer dans les différents moments de la journée + le déroulement d'une semaine.
- Connaître et nommer la suite de la semaine et la suite des saisons.
- Connaître différents animaux et leurs petits
- Savoir trouver l'image d'avant et l'image d'après
- Ordonner 3 à 4 images en respectant la chronologie.
- Comprendre les notions devant / derrière
- Identifier les différentes parties du corps.
- Identifier différents sons