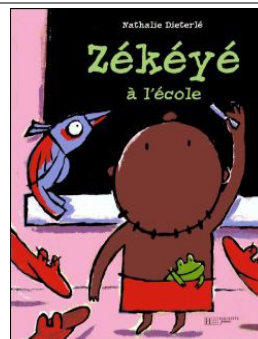


## S'approprier le langage :

- \* Etre capable d'identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement.
- \* Comprendre une histoire adaptée à son âge et le faire comprendre en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.
- \* Identifier les personnages d'une histoire et les caractériser physiquement et moralement.
- \* Ecoute de l'album + carte d'identité (auteur, illustrateur, éditeur)
- \* Distinguer et mémoriser les principaux personnages et les différents événements
- \* Remettre dans l'ordre des images séquentielles de l'histoire

## Découvrir le monde :

- Le vivant : \* Découvrir des caractéristiques de l'Afrique notamment sur l'école, les habitudes de vie... Situer l'Afrique sur une carte
- \* Connaître quelques manifestations de la vie animale et végétale : documentaires sur des animaux d'Afrique.
- Se repérer dans l'espace : \* Se repérer dans un labyrinthe
- Se repérer dans le temps : \* Situer des événements les uns par rapport aux autres
- \* Remettre dans l'ordre des images séquentielles de l'histoire
- Formes et grandeurs : \* Comparer, classer des objets selon leur taille.
- \* Ranger les animaux d'Afrique selon leur tailles.
- Nombres et calculs : \* Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités ;
- \* Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 ;
  - \* Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus ;
  - \* Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée
  - \* Donner autant de noix de cocos que demandé
  - \* Fabriquer un livre à compter de Zékéyé
  - \* Compléter une collection d'animaux /d'objets comme demandé



## Agir et s'exprimer avec son corps :

- Coopérer ou s'opposer collectivement
- Développer ses capacités motrices par manipulations
- \* Jeux évoqués dans l'album :
  - chat perché,
  - ballon
  - prisonnier ou
  - balles brûlantes.

## Découvrir l'écrit :

- \* Etre capable de reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant.
- \* Etre capable de distinguer différents type d'écrit (album – documentaire)
- \* Mémoriser un répertoire de mot/Enrichir son vocabulaire
- \* Construire des phrases en utilisant les mots du répertoire.
- \* Connaître les lettres de l'alphabet dans les différentes graphies
- \* Reconnaître et retrouver des mots de l'histoire (discrimination visuelle) et recomposer ces mots
- \* Reconstituer la couverture, recomposer le titre
- \* Manipuler des albums ou des livres documentaires sur l'Afrique et sur l'école/la rentrée (notamment la Page de terre)
- \* Jeu de la page : retrouver la page où...
- \* Le jeu des erreurs : relire l'histoire en glissant des erreurs que les élèves doivent trouver.
- \* Le jeu des devinettes : poser des questions type QCM

## Percevoir, sentir, imaginer, créer :

- \* Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)
- \* Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
- \* Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé
- \* Avoir mémoriser un répertoire de chants et comptines et écouter un extrait musical
- \* Ecouter des chants africains (ABC d'air D'Afrique...) et découvrir des instruments africains.
- Réaliser des productions en s'inspirant de l'art africain; réaliser des masques africains.
- Découvrir des jeux africains (awalé...)