

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral

Apport de mots, de structures de phrases

-observation, description

-découverte d'albums sur les abeilles (Mélie, Mireille l'abeille...)

Échanger, réfléchir avec les autres

- réaliser une fiche d'identité sur l'abeille en s'aidant de documentaires. (cf fiche associée)

-dictée à l'adulte : conceptions initiales, compte rendu de la visite d'un apiculteur (avec des photos)

-images d'animaux ; discuter, comparer, trier : insecte ou non

Langage écrit

Commencer à produire de l'écrit :

MS : le mot ABEILLES

Commencer à écrire tout seul : exercices graphiques

-MS : trace le trajet de l'abeille : boucles.

-PS : trace le trajet de l'abeille : ponts.

MS : décore l'abeille comme le modèle.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leur utilisation

MS : notion plus et moins

MS : réaliser des collections et dénombrer des abeilles

MS:complète les frises numériques

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

PS et MS :identifier le principe d'organisation d'un algorithme.

Les abeilles



Agir, s'exprimer, comprendre à travers

l'activité physique

Adapter ses équilibres et ses déplacements

Actions à visée artistique ou expressive

- découverte et préparation des danses de kermesse.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

MS- s'exercer au graphisme décoratif dans Mireille l'abeille.

-réaliser une abeille de profil et de dessus en dictée de gestes.

MS : transformer des images → continuer un bouquet

MS : pratiquer le dessin en étant fidèle à un modèle.

PS : peindre soigneusement un dessin

Univers sonore

- Comptine : une bestiole

- comptine inventée : Petites abeilles, dépêchez-vous....

Explorer le monde

Explorer l'espace :

PS :quadrillage (4 cases)

PS:espaces ouverts/fermés

MS :tableaux 2 entrées (6 et 9 cases)

PS et MS : associer des abeilles identiques (Mémoire)

MS : orienter une image dans l'espace feuille.

MS : représenter l'espace (codage)

Explorer le monde du vivant :

- observer un animal : approche des grandes fonctions du vivant

- exploitons différents documentaires sur les abeilles.

- Observer, comparer, trier : insecte/ non insecte.

Explorer la matière :

-MS : fleur en pâte à modeler

- MS :réaliser une abeille en 3D (base rouleau papier)

-PS : Déchiquetage/collage : réaliser une abeille ;