

Découverte du monde

**Se repérer dans l'espace, le temps
Approcher les quantités et les nombres
Découvrir les formes et les grandeurs**

Objectifs	Situation	Matériel
Septembre–Octobre		
Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs avec l'accompagnement physique ou verbal de l'adulte	Découverte des lieux sous forme de jeu : où est-elle ,	Des photos des différents lieux avec PafPaf (notre marionnette)
Appréhender la notion du temps qui passe	Rituel	Paf Paf est dans la classe. Elle s'habille au fil des jours de la semaine. (à faire évoluer sur l'année)
Manipuler des objets de formes et de tailles différentes Jouer avec des jeux, encastresments en volume, qui utilisent des formes différentes	Manipulation libre d'encastresments : découverte du matériel, Orientation des pièces.	Les encastresments simples. Niveau de difficulté 1.
Estimer globalement des quantités : beaucoup/pas beaucoup	Manipuler librement des marrons, les mettre dans les plateaux, un par un, plusieurs...	Des marrons en grand nombre + plateaux à oeufs
Novembre–Décembre		
En EPS, suivre un parcours organisé matériellement <i>en repérant le début et la fin</i> <input type="checkbox"/> Réaliser des encastresments	Parcours en salle de motricité compléter une moitié de puzzle.	Fin et début matérialisé par des cerceaux (codage)
Repérer la répétition des différents moments de la matinée passée en classe Différencier le jour de la nuit	<ul style="list-style-type: none"> o En s'appuyant sur les rituels o En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos Faire le récit de quelques moments passés à la maison et à l'école	L'accueil, les habitudes du matin (accrochage des étiquettes), les situations de jeux, les heures remarquables (sorties, cantine, motricité...)Début réalisation roue de la journée (emploi du temps)
Respecter un critère spécifique de classement Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme	Pour mettre en ordre les coins jeux : <i>chaque jeu dans chaque lieu</i> Associer des objets en fonction de leur forme.	Des bacs plastiques + images représentant le coin jeu + jeux

S'engager dans la comptine des premiers nombres : 1, 2, 3 <input type="checkbox"/> Reconnaître globalement de petites quantités (jusqu'à 3)	Mettre en scène comptine de l'escargot Commande de marrons	Comptine + jeux de l'escargot Evaluation préalable p.62
--	---	--

Janvier-Février

Ranger les objets à leur place	Les boîtes gigognes	P. 123
Repérer la répétition des différents moments de la journée Appréhender la notion du temps qui passe à travers des objets	Roue de la journée (fin de la réalisation) Coin sciences : découverte, observation	Photos des enfants dans les différents moments Sablier, minuterie, métronome...
Trier pour trouver des critères sensoriels divers <input type="checkbox"/> Respecter un critère spécifique de classement	Jeu de reconnaissance tactile, visuelle Réunir des bouchons de la couleur des assiettes, Mémoriser les critères de classement pour trier.	Des objets de la classe Des bouchons plastiques de plusieurs couleurs de plusieurs tailles + un brevet de réussite
Distribuer en faisant une correspondance terme à terme en situation : <i>par exemple, donner une serviette à chaque enfant</i> <input type="checkbox"/> Exprimer de petites quantités (jusqu'à 3) <input type="checkbox"/> Reproduire un algorithme simple : 1/1	Répartir des objets par maison Utilisation des perles à 2 couleurs : algo Jeu de la chenille	Jeu p.52 (répartir des objets par maison , suivant codage donné) Perles + fil Jeu fabriqué + dé

Mars-Avril

En EPS, suivre un parcours organisé matériellement <i>en respectant un sens</i> <input type="checkbox"/> Réaliser des puzzles	Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement Sur un parcours orienté, un quadrillage, motricité Elaborer des stratégies pour réussir.	Observation des stratégies, explication par les enfants. Recherche des coins du puzzle, des bords du puzzle
Nommer les différents moments de la journée	Roue de la journée	Dessin des différents moments (codage)
Trier selon différents types de critères (un critère à la fois) <input type="checkbox"/> Assembler des objets de formes simples à partir d'un modèle : <i>puzzles / assemblage de solides : duplos, clips,</i>	Trier une seule famille d'animaux Faire un enclos pour ma famille d'animaux (Fabrique une maison pour ta famille.) Faire des enclos par animaux et couleurs	Animaux de plusieurs couleurs + Kapla 
Résoudre de petits problèmes pratiques de la vie quotidienne : <i>compléter là où il n'y a pas assez de ...</i>	Jeu de la marchande	Boîte à oeufs + marrons p.36

<input type="checkbox"/> Dénombrer de petites quantité (jusqu'à 3)		
Mai-juin		
<p>Expérimenter des positions relatives :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sa position par rapport aux objets ○ La position des objets entre eux <input type="checkbox"/> Coller sur /sous <input type="checkbox"/> Simuler des déplacements : <i>par exemple, coller des gommettes sur un trait</i> 	<p>Décrire à partir de photos, de documents des espaces familiers Demander à l'enfant de se placer à un endroit de la classe indiqué sur la photo</p> <p>Des marrons et des lignes</p>	<p>Plateau à oeufs + marrons + fiche consigne</p>
<p>Prendre certains repères dans la semaine, l'année (cahier mémoire de la classe)</p> <input type="checkbox"/> Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel	<p>Mémoriser la comptine des jours Approcher le concept de semaine en affichant des représentations de ces semaines Manipuler les repères: utiliser des tableaux d'appel, de fréquentation d'ateliers ; introduire le prêt de livres à la BCD à jours fixes ; emporter le cahier de vie le week-end</p>	
<p>Classer selon différents types de critères Reconnaître par analogie des formes simples : <i>rond, carré, triangle</i> Identifier et nommer une forme simple : le rond</p>	<p>Avec ce matériel(boules, balles, cerceaux...), les enfants réalisent des compositions sur le sol (1 objet chacun-tous les objets différents). Chaque réalisation est prise en photo.</p>	<p>Matériel de motricité ronds (→ lien avec graphisme + artistes)</p>
<p>Dénombrer des petites quantités jusqu'à 5</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Grouper par deux ou par trois dans des situations de jeu <input type="checkbox"/> Visualiser l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 3 	<p>Autant de pions que de gommettes Jeu moteurs, danse Chiffre en relief à toucher Réaliser un livre à compter</p>	<p>Carte à points p. 66</p>