

## Découvrir le monde

### Se repérer dans l'espace :

- Situer un objet/ un être par rapport à un autre (entre/ de chaque côté, intérieur/extérieur).
- Parcourir un labyrinthe.
- Utiliser un tableau à double entrée

## Agir et s'exprimer avec son corps

### Activités qui comportent des règles :

- Chat deux.
- Le chat, les poussins et les poules.

## Le langage au cœur des apprentissages

### S'approprier le langage :

- Comprendre, reformuler et poser des questions sur une histoire lue par l'enseignant.
- Mettre des images séquentielles dans l'ordre chronologique et raconter l'histoire en respectant la suite des événements (dictée à l'adulte).

### Découvrir l'écrit :

- Reconnaître les mots « Splat », « piscine » parmi d'autres et dans différentes écritures.
- Tracer des cercles : les gouttes d'eau d'éclaboussures.
- Tracer des ponts à l'endroit : faire les écaille des poissons-bonbons.
- Tracer des vagues : les vagues de la piscine.

## Projet :

Plouf, Splat! de R. Scotton

## La sensibilité, l'imagination, la création

### La voix et l'écoute :

- Chanter des chansons et des comptines sur le thème du chat.

### Le dessin et les compositions plastiques :

- Projet Warhol.