

Découvrir le monde

Se repérer dans l'espace :

- Situer un objet/ un être par rapport à un autre (devant/derrière, sur/sous, au-dessus/en-dessous).

Formes et grandeurs :

- Comparer et classer selon la grosseur et la taille.

Agir et s'exprimer avec son corps

Activités qui comportent des règles :

- Chat perché/ferré/tabou
- Chat deux
- Le chat, les poules et les poussins
- Accroche/décroche

Le langage au cœur des apprentissages

S'approprier le langage :

- Acquérir du vocabulaire sur les thèmes de la rentrée et de l'école.
- 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 et nommer les lettres des mots « chat » « Splat » « école » « rentrée »...
- Tracer des lignes (verticales, horizontales et obliques) : faire de Splat un tigre, terminer le quadrillage d'une cage, la pluie autour de Splat.

Projet :

La rentrée avec Splat le chat 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 :

- Décorer son porte manteau avec Splat.
- Chat suspendu.