

### **Langage**

#### *Oral :*

Exploitations d'albums : identifier les personnages, rappeler la chronologie d'une histoire.

Langage d'évocation : rappeler un évènement

Le son o

#### *Ecrit :*

Familiarisation de l'écrit : étude de la couverture.

Activités graphique et de lecture : reproduire des motifs, représenter un objet, reconnaître les mots connus, le son a,

### **Découvrir le monde**

*Espace* : savoir reproduire l'organisation de l'espace d'un ensemble d'objets limité, décrire des positions relatives (topologie)

*Vivant* : la chauve-souris, les 5 sens (l'ouïe)

*Structuration du temps* : exprimer et comprendre, dans le rappel d'un évènement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque évènement par rapport à l'origine posée, leur situations relatives (simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels.

*Formes et grandeurs* : différencier, classer des objets par ordre de grandeur, les puzzles (réinvestissement, entraînement)

*Quantités et nombres* : comparer des quantités, connaître la comptine jusqu'à 30, associer le nom des nombres aux chiffres, résoudre des problèmes portant sur les quantités en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations manuelles (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage)

### **Vivre ensemble**

Apprendre à coopérer dans le cadre de jeux de société ou de résolution de problèmes

Echanger et communiquer dans des situations variées.

## **Les sorcières**

### **Patou la mèle-tout**

#### **Agir et s'exprimer avec son corps**

Le bal des sorciers : danser en concordance avec la musique, le chant et les autres enfants.

Gym avec gros matériel : se déplacer d'un point à un autre de différentes façons en prenant des risques mesurés et en essayant d'arriver sur ses pieds

### **Sensibilité, création, imagination**

#### *Regard et geste :*

Adapter son geste aux contraintes matérielles

Tirer parti des ressources expressives d'un procédé ou d'un matériau  
Fabrication d'une chauve-souris

#### *Voix et écoute :*

Marquer la pulsation

Reproduire des formules rythmiques  
Ecouter un extrait musical et s'exprimer pour donner ses expressions.