

Cycle 1
Grande Section de maternelle

CAHIER DE BORD

SOMMAIRE - 1^{er} MOIS SUPPLÉMENTAIRE



Durant cette première semaine, tu vas travailler sur les points suivants.

Comprendre un texte lu.

Repérer le son [ɔ] = on.

Apprendre une comptine avec le son [ɔ] = on.

Connaitre toutes les lettres en script.

Écrire des lettres en écriture cursive dans des mots.

Mobiliser le langage

Apprendre à partager une collection.

Lire les nombres jusqu'à 8.

Utiliser les mots *plus* et *moins*.

Dénombrer 8 éléments.

Réaliser des algorithmes.

Structurer sa pensée

Apprendre à jouer en respectant les règles.

L'activité physique

Apprendre la comptine *Loup y es-tu ?*

Réaliser une composition.

Les activités artistiques

Faire le plan de ton plateau.

Tracer un chemin.

Utiliser les mots adaptés pour décrire un chemin.

Repérer les éléments du plateau les uns par rapport aux autres.

Explorer le monde

Prendre en compte les conseils pour améliorer mon travail.

Expliquer les étapes de la réalisation du plateau.

Terminer son travail.

Exprimer les sentiments sur sa réalisation.

Ranger le matériel utilisé.

Apprendre ensemble et vivre ensemble



LE PROJET DE LA SEMAINE

Je réalise un plateau pour jouer au jeu des Trois Petits Cochons.

Le matériel nécessaire



Mobiliser le langage : un foulard, un plan vertical et une craie, un cahier de brouillon et un crayon à papier, des crayons de couleurs.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : 5 bols, 25 grosses graines, des cartes à jouer de 1 à 8.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : deux caisses, un ballon, douze objets facilement transportables.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : des cartons, des feuilles, de la colle, de la peinture et différents objets de forme ronde.

Explorer le monde : un crayon à papier, une gomme.

Projet : un plateau rigide (carton ou vieux calendrier), un crayon à papier et une gomme, un feutre noir, de la peinture verte, une vieille éponge.

Durant cette deuxième semaine, tu vas travailler sur les points suivants.

Comprendre un texte lu.
Raconter une histoire.
Connaître toutes les lettres en script.
Reconnaître des mots usuels en trois écritures.
Écrire les lettres i, u, t en écriture cursive dans des mots.
Reconnaître le son [ɔ̃] = on.
Dire de mémoire un poème.

Mobiliser le langage

Apprendre à partager une collection.
Dire la suite des nombres jusqu'à 15.
Utiliser les mots *plus* et *moins*.
Réaliser une collection de 8 éléments.

Structurer sa pensée

Apprendre à jouer en respectant les règles.

L'activité physique

Choisir les outils en fonction d'un projet ou d'une consigne.
Apprendre la chanson *Mon gros loup, mon p'tit loup*.

Les activités artistiques

Se situer par rapport à d'autres (reconnaître sa main droite et sa main gauche).
Ordonner des images d'un récit.
Choisir les outils et les techniques pour faire les marottes.

Explorer le monde

Échanger à propos des matériaux utilisés pour les réalisations.
Expliquer les étapes de la réalisation du plateau.
Terminer son travail.
Exprimer les sentiments sur sa réalisation.
Ranger le matériel utilisé.

Apprendre ensemble et vivre ensemble



LE PROJET DE LA SEMAINE

Je réalise des marottes pour raconter une histoire.

Le matériel nécessaire



Mobiliser le langage : des crayons de couleur gris et orange, des ciseaux, de la colle, un cahier de brouillon.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : 5 bols, 25 grosses graines, des cartes à jouer de 1 à 8, un puzzle de 36 pièces.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : deux caisses, un ballon, douze objets facilement transportables, un foulard.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : un cahier de brouillon, des cartons, des feuilles, de la colle, de la peinture et différents objets de forme ronde, des petits bouts de papier ou de tissu de couleur, une enveloppe pour ranger les marottes.

Explorer le monde : un feutre rouge, une enveloppe, des ciseaux.

Durant cette troisième semaine, tu vas travailler sur les points suivants.

Comprendre un texte lu.
Reconnaitre une fiche de fabrication.
Reconnaitre le son [ɔ].
Dire de mémoire un poème.
Raconter une histoire.
Connaitre toutes les lettres en script.
Reconnaitre des mots usuels dans les trois écritures.
Écrire les lettres i, u, t en écriture cursive dans des mots.

Réaliser une collection identique à une autre.
Reconnaitre des solides.
Ajouter une quantité.

Apprendre à inventer des règles.
Apprendre à construire un enchaînement sur un support musical.

Dessiner une cabane.
Chanter autrement.

Réaliser des constructions.
Savoir repérer les différents éléments sur le plateau de jeu les uns par rapport aux autres.

Expliquer les étapes de la réalisation du plateau.
Terminer son travail.
Exprimer des sentiments sur sa réalisation.
Ranger le matériel utilisé.
Se représenter les outils nécessaires pour faire une cabane.

Mobiliser le langage

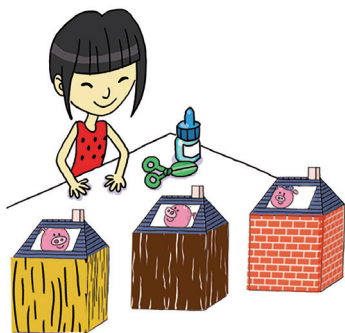
Structurer sa pensée

L'activité physique

Les activités artistiques

Explorer le monde

Apprendre ensemble et vivre ensemble



LE PROJET DE LA SEMAINE

Je fabrique les maisons du jeu des Trois Petits Cochons.

Le matériel nécessaire



Mobiliser le langage : des marottes avec le plateau, des ciseaux et de la colle, des crayons de couleurs.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : un jeu de construction avec des solides dont un cube, une pyramide, un cylindre et les photos de ces trois formes, un sac opaque, des graines, un puzzle de 36 pièces, des billes, gommettes.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : deux bancs, quatre cerceaux.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : une feuille A4, un tube de carton et un tube en plastique.

Explorer le monde : des matériaux pour les trois maisons + des cartons + de la colle forte, un crayon à papier, un cutter, de la peinture, une enveloppe avec les images de l'histoire et un livre. Le plan du plateau. Un outil numérique pour s'enregistrer.

Projet : du papier brouillon, un crayon à papier et une gomme.

Durant cette quatrième semaine, tu vas travailler sur les points suivants.

Raconter l'histoire.
Expliquer une règle de jeu.
Dire un poème.
Décrire sa cabane.
Reconnaître le son [ɔ̃].
Reconnaître toutes les lettres en script.
Reconnaître des mots usuels en trois écritures.
Reconnaître une fiche technique.
Écrire les lettres i, u, t en cursive dans des mots.

Mobiliser le langage

Comparer et ordonner des longueurs.
Utiliser la bande numérique.

Structurer sa pensée

Apprendre à jouer en respectant les règles.
Apprendre à construire un enchaînement sur un support musical.

L'activité physique

Produire un son en soufflant.
Laisser des traces en soufflant.

Les activités artistiques

Choisir des outils pour faire sa cabane.
Utiliser les outils numériques.

Explorer le monde

Prendre des initiatives pour faire sa cabane.
Se représenter les outils nécessaires pour faire sa cabane.
Tenir compte de conseils pour améliorer son travail.

Apprendre ensemble et vivre ensemble



LE PROJET DE LA SEMAINE

Je construis une cabane.

Le matériel nécessaire



Mobiliser le langage : des images de l'histoire dans l'ordre ou plateau avec les marottes.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : des pions, des feuilles de papier coloré, des graines, un puzzle de 36 pièces, un dé et des pions.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : un ballon de baudruche, des pailles et un gobelet rempli d'eau, des rouleaux de cartons, des cartons, du scotch, des encres, des peintures, différents papiers épais, des pailles.

Explorer le monde : du papier blanc, un crayon à papier et une gomme, un crayon de couleur. Des matériaux choisis pour faire la cabane.

Projet : le plateau de jeu, de quoi fabriquer une cabane.