



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions


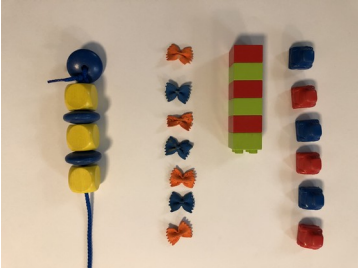
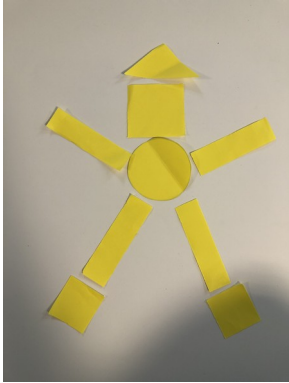

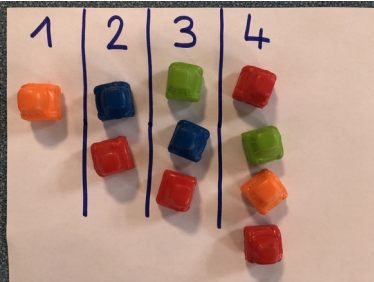
NIVEAU	COMPÉTENCE	ACTIVITÉ	PHOTO
PS/MS/GS	Écrire son prénom	<p>Modeler les lettres de son prénom en pâte à sel avec l'aide des parents.</p> <p>Proposer à l'enfant de remettre les lettres dans l'ordre avec un modèle puis avec un modèle éloigné puis sans modèle.</p>	 <p>Photo issue de https://activitesmaison.com/2014/08/04/plaque-de-bois-avec-prenom/</p>
PS/MS	Reconnaître les lettres de l'alphabet	Écrire sur des petits morceaux de fiches des lettres et demander aux enfants de les découper dans des magazines.	
MS/GS	Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie	<p>Écrire des mots sur une feuille et demander aux enfants de découper les lettres et de les remettre dans l'ordre.</p> <p>Niveau 1: avec lettres en script pour retrouver les lettres identiques</p> <p>Niveau 2: avec lettres capitales pour retrouver les lettres en script</p>	
PS/MS	Scander les syllabes	Représenter des croix avec du scotch au sol. Donner un objet à l'enfant. Lui demander de scander les syllabes en sautant sur une croix à chaque syllabe prononcée.	




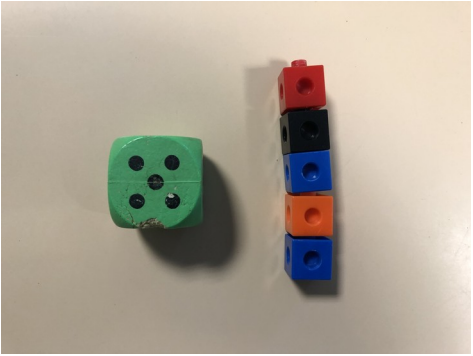
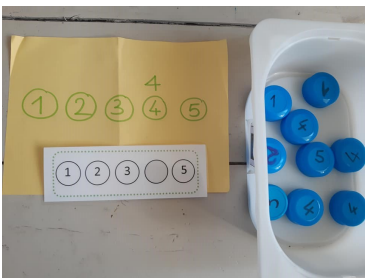

<p>MS/GS</p>	<p>Manipuler les syllabes</p>	<p><i>Rechercher des objets de 1, 2, 3, 4 syllabes.</i></p>	
<p>MS/GS</p>	<p>Dénombrer les syllabes</p>	<p><i>Donner des objets aux enfants, leur faire dénombrer les syllabes en leur demandant de construire une tour du bon nombre de Duplo, une collection de graines, de perles...</i></p>	
<p>GS</p>	<p>Discriminer des sons (sons voyelles, quelques sons consonnes hors des consonnes occlusives)</p>	<p><i>Chercher des objets de la maison dans lesquels on entend le chant de l'Alpha/le son de la lettre proposé.</i></p>	




Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

NIVEAU	COMPÉTENCE	ACTIVITÉ	PHOTO
PS/MS/GS	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	<i>Créer une composition.</i>	<p>Photo de  issue</p> <p>http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ariege-education/blogs/oust/category/land-art/</p>
PS/MS/GS	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes	<i>Reproduire des graphismes : ronds, lignes, vagues...</i>	






Construire les premiers outils pour structurer sa pensée


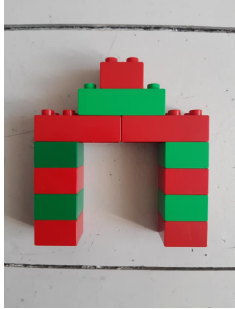
NIVEAU	COMPÉTENCE	ACTIVITÉ	PHOTO
PS/MS/GS	Trier des objets en tenant compte d'un ou plusieurs critères	<p>Trier des graines.</p> <p><u>Différenciation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre de catégories de graines à trier - ressemblance de forme/couleur 	
PS/MS/GS	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	<p>Réaliser un algorithme.</p> <p><u>Différenciation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tenir compte de la couleur des objets - tenir compte de la forme des objets - Complexifier la tâche en utilisant 2/3/4 couleurs ou formes, en alliant couleurs et formes. 	
PS/MS/GS	Reconnaître et nommer des formes simples	<p>Dessiner une silhouette de bonhomme sur une feuille.</p> <p>Découper des formes (carrés, rectangles, ronds et triangles).</p> <p>Les enfants demandent aux parents les formes nécessaires pour remplir la silhouette du bonhomme.</p>	
PS/MS/GS	Ordonner selon un critère de longueur	<p>Ranger les crayons de couleurs du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit.</p>	
PS/MS/GS	Réaliser une collection dont le cardinal est donné	<p>Dessiner un tableau de numération pour représenter un garage et y placer le bon nombre de voitures</p>	

<p>PS</p>	<p>Réaliser des collections équipotentes</p>	<p><i>Remplir chaque alvéole d'une boîte à oeufs avec des graines/perles...</i></p>	
<p>PS/MS/GS</p>	<p>Réaliser une collection dont le cardinal est donné</p>	<p><i>Mettre dans les alvéoles de la boîte à oeufs autant d'objets qu'il y a de points sur la carte. Adapter en fonction des élèves.</i></p>	
<p>PS/MS/GS</p>	<p>Associer différentes écritures</p>	<p><i>Placer ensemble les cartes qui représentent la même quantité (suppose d'avoir une imprimante ou de dessiner les quantités)</i></p>	
<p>MS/GS</p>	<p>Réaliser une collection dont le cardinal est donné</p>	<p><i>Lancer le dé et construire une tour du nombre de pièces correspond.</i></p>	
<p>PS/MS/GS</p>	<p>Connaître la suite numérique.</p>	<p><i>Écrire sur des bouchons les chiffres de 1 à 10. Donner aux enfants une bande avec un ou deux chiffres manquants. Ils doivent replacer les bouchons manquants à la bonne place.</i></p>	
<p>PS/MS/GS</p>	<p>Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</p>	<p><i>Mettre le couvert pour des doudous. (nombre de doudous à adapter en fonction des élèves)</i></p>	

<p>PS/MS/GS</p>	<p>Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</p>	<p><i>Jeu de la marchande :</i> - Un parent joue le rôle du marchand et l'enfant joue le rôle du client. L'enfant choisit un objet à acheter et doit donner le nombre de pièces/jetons correspondant au marchand. <u>Différenciation :</u> - la valeur des objets à acheter - la représentation du nombre proposée (constellations, écriture chiffrée) - le nombre d'objets achetés à chaque transaction (pour les PS 1 objet à la fois, pour les MS et les GS, possibilité d'acheter 2 ou 3 objets et donc d'anticiper la somme à payer)</p>	
<p>PS/MS/GS</p>	<p>Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins : les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.</p>	<p><i>Adaptation du jeu des petits cochons (Acces Vers les maths PS)</i> Cacher 1, 2 ou 3 bonhommes dans la maison et demander à l'enfant de trouver le nombre de personnages cachés en se basant sur le nombre de bonhommes restant à l'extérieur. <u>Différenciation :</u> - Adapter le nombre à décomposer</p>	
<p>MS/GS</p>	<p>Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins : les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.</p>	<p><i>Jeu du lancer (adaptation du jeu de la cible Acces Vers les Maths MS)</i> L'enfant lance 2 balles puis anticipe le score obtenu. <u>Différenciation :</u> - la représentation du nombre proposée (constellations, écriture chiffrée) - le nombre de balles lancées - les valeurs des points</p>	

Explorer le monde

NIVEAU	COMPÉTENCE	ACTIVITÉ	PHOTO
PS	Utiliser différentes actions motrices : visser/dévisser	<i>Visser les couvercles sur les boites correspondantes.</i>	
PS/MS/GS	Transvaser Résoudre une situation problème	<i>PS/MS: transvaser l'eau d'un récipient à un autre avec une cuillère, pipette ou autre GS: situation problème -> donner deux récipients et chercher dans lequel on peut mettre le plus d'eau.</i>	
PS/MS	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	<i>Accrocher des pinces en tenant compte du critère de la couleur.</i>	
PS/MS/GS	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux à une situation, à des actions techniques spécifiques.	<i>Transvaser des objets de différentes tailles d'un contenant à un autre en utilisant diverses pinces. Situation problème : quelle pince semble plus adaptée pour déplacer tel ou tel objet ?</i>	
PS/MS/GS	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux à une situation, à des actions techniques spécifiques.	<i>Transvaser de la semoule/des pâtes/de la farine, etc en utilisant une cuillère dans un autre contenant <u>Différenciation :</u> - Complexifier en proposant un niveau de remplissage à atteindre.</i>	

<p>PS/MS</p>	<p>Reproduire un modèle</p>	<p><i>Dans une boîte à œufs, placer des jetons/boules/morceaux de papier de couleurs. Les élèves doivent reproduire le modèle dans une seconde boîte à œufs.</i></p>	
<p>PS/MS/GS</p>	<p>Reproduire un modèle</p>	<p><i>Avec les Lego Duplo, reproduire un modèle.</i></p> <p><u><i>Différenciation :</i></u> <i>- à partir d'un modèle réel</i> <i>- à partir d'une photo</i></p>	
<p>PS/MS/GS</p>	<p>Explorer la matière</p>	<p><i>Trier les objets récoltés dans la maison en tenant du critère de flottabilité.</i></p>	