

## Programmation période 1, 2012 / 2013, Des souris !

S'approprier le langage	Découvrir l'écrit	Découvrir le monde	Percevoir sentir imaginer créer	Agir et s'exprimer avec son corps
<p><b>LA01 :</b> Prendre des indices auditifs et visuels sur un texte simple. roule galette s2, et mandarine la petite souris s1</p> <p><b>LA02/LA03:</b> Utiliser la <b>description</b> de l'image et du <b>vocabulaire</b> spécifique à l'école, au matériel de la classe, aux actions gymniques et au matériel de sport. Avec l'album de Boucle d'or, les objets de la maison.</p> <p>Produire des phrases courtes correctes : S+V pour décrire une action)</p>	<p><b>EC02/EC03 :</b> Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte/Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes. (E=énumération, A=accumulation, D=divers)</p> <p><b>EC02 :</b> identifier les personnages d'un livre</p> <p><b>EC02 :</b> prendre des indices auditifs sur un texte pour retrouver l'illustration correspondante.</p> <p><b>EC05 :</b> repérer des silences + localiser la source d'un bruit, percevoir un bruit. Reconnaître l'intensité d'un son (fort-faible).</p> <p><b>EC06 :</b> segmenter les mots en syllabes : segmenter un mot/prénom (jeu du robot) Le mot pour désigner, la phrase pour décrire : lors des projections de diapositives.</p> <p><b>EC10 :</b> modelage, collage, perles.</p>	<p><b>MA13 :</b> explorer l'espace de la classe, travail en groupe classe, activités rituelles, p12</p> <p><b>MA09 :</b> Comparer des quantités par estimation visuelle (bcp, peu) Estimer des quantités (trop, pas assez)</p> <p><b>MA08 :</b> apparier des objets selon leur forme</p> <p><b>MA01 :</b> trier et classer des objets</p>	<p><b>IM01 :</b> tamponner avec éponge, tamponner au bouchon, couvrir au rouleau couvrir au pinceau couvrir par collage couvrir avec pâte à modeler</p> <p><b>IM05 :</b> comptines en relation avec les albums : une souris verte, une souris blanche etc.</p>	<p><b>AG03 :</b> jeux d'occupation de l'espace, réagir à un signal</p> <p><b>AG01 :</b> jeux des déplacement : les animaux (sauter, ramper, marcher accroupi, bondir comme un lapin, sauter)</p> <p><b>AG03 :</b> rondes et jeux dansés : réaction à un rythme, à une écoute musicale.</p> <p><b>AG01 :</b> Activités gymniques : apprentissage de la queue leu leu. Parcours simple : équilibres et sauts. Parcours 1 et 2</p>