

Le langage au cœur des apprentissages : DIRE

Activités:

2. - Lancement du projet : formulation.
(nécessité pour réussir le projet de savoir **Compter, lire et écrire les nombres** → il faut donc s'exercer)
3. - Mémorisation des comptines numériques dites par le maître ou enregistrées
5. - Création d'une comptine numérique et enregistrement
7. - Partage de lecture : présentation de son AC* préféré, des personnages, leur caractère éventuel
10. - Mise en réseau des AC*
- 14.- Présentation du « produit » fini aux classes

Compétences:

- Verbaliser ses connaissances sur un sujet précis, émettre des idées sur la présentation (languettes, volet ...)
- Dire des comptines numériques en les répétant puis les mémoriser pour se les approprier
- Développer des compétences méta-linguistiques : réfléchir sur les rimes, les syllabes
- Exprimer ses préférences et argumenter ses choix (valeur affective immédiate ou différée)
- Faire des comparaisons entre les AC* : expliciter les similitudes, les différences

Le langage au cœur des apprentissages: ECOUTER

Activités:

1. - Ecoute de comptines et de lectures d' AC* (langue offerte)
Ecoute de ses camarades (voir DIRE)

Compétences:

- Compétences méthodologiques : fixer son attention.
- Compétences linguistiques (phonologie, lexique, syntaxe)

Mme BURGZ
GS

CREATION D'UN ALBUM A COMPTER POUR LA CLASSE

Le langage au cœur des apprentissages : ECRIRE

Activités :

12. - Création des pages de l'AC* et dictée du texte à l'adulte.
13. - Copie à l'imprimerie, à l'ordinateur ou en cursive. de la comptine

Compétences :

- S'initier à la production de textes. Prise de conscience du lien oral / écrit.
- Approche du code écrit.

Ecole maternelle
St EXUPERY
Mulhouse

Le langage au cœur des apprentissages : LIRE

Activités:

4. -Lecture des comptines numériques affichées ou rangées dans le classeur (sans dessin)
- 6.- Tri de livres : album de récits, AC* documentaires, livres de poésie
8. - Analyse de la forme spécifique d'un AC*
9. - Reliure des pages de notre AC*

Compétences:

- Se familiariser avec le code écrit : repérer les marques typographiques notamment du dialogue (« », - , ! , ?)
- Connaître les différents supports d'écrits, leur forme spécifique et leur fonction et les caractéristiques du récit
- Repérer les indices d'un AC* pour en approfondir la compréhension
- Remettre les pages du livre en ordre chronologique (stratégie de lecteur)

DECOUVRIR LE MONDE : LA NUMERATION

Activités rituelles:

La date, le dénombrement des élèves présents ou comptage des élèves absents pour en déduire le nombre de présents, vérifié par comptage. Puis écriture sur le tableau de présence

Activités de jeux:

- la bataille des nombres : distribution de cartes à quantité égale, comptage des quantités sur les cartes et des cartes gagnées puis écriture sur la feuille des scores
- manipulation d'étiquettes avec constellations, nombres, figuration de doigts : jeu de rapidité
- jeu avec des horloges de récupération : marquage des heures « pleines », puis, plus tard, des demi-heures
- en salle de jeux :

* les poissons et le filet : on compte jusqu'au nombre décidé par les pêcheurs. Les poissons traversent le filet (la ronde) qui se baisse à l'annonce du nombre. On compte les poissons attrapés et ceux qui restent libres)

* au signal : déplacement par 2, par 5, par 3... ,

* les rondes où l'on enlève chaque fois un enfant puis 2 (ils étaient 5 dans le nid... 10 petits enfants...)

Situations-problème:

*Après le passage aux toilettes, répartition sur les 4 bancs pour qu'il y ait autant d'enfants sur chaque banc
Mise en mémoire du résultat par un schéma dessiné sur le tableau de présence en classe

* Préparation par un ou deux enfants du matériel d'un atelier

11. *Analyse des divers AC* (voir « DIRE ») en vue de la confection de l'AC* de la classe

Compétences:

- Savoir réciter la comptine numérique → 31
- Savoir lire et écrire les nombres → 9 min
- Comprendre que le cardinal permet la mémoire de la quantité
- Savoir dénombrer → 15 environ
- Savoir reconstituer la suite des nombres jusqu'à 10, 20, ou 50 selon les compétences
- Savoir lire les nombres → 12, dire ce qui vient avant, après
- Savoir réciter la comptine numérique → 31
Savoir dénombrer
- Savoir compter à rebours, de 2 en 2
- Savoir mettre en œuvre une procédure pour résoudre un problème et l'expliquer
- Utiliser à bon escient les mots autant que, plus que, moins que...
- Savoir classer les AC* selon les caractéristiques (ordre croissant, décroissant...)