




## MOYENNE-SECTION

### GRAPHISME





#### Les ponts

<b>J'expérimente</b> 	<u>Activités motrices</u> : Réaliser des sauts à pieds joints. Sauter comme un kangourou, une grenouille etc.
<b>J'observe</b> 	<u>Poster</u> : Saut des kangourous, de la grenouille
<b>Je trace</b> 	<u>Activités manuelles</u> : Représenter des ponts avec de la pâte à modeler puis avec des bandes de papier à coller sur une feuille A4.





## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

### Comparer des quantités

<b>Je joue</b> 	<u>Activité</u> : Jouer à la bataille traditionnelle avec un jeu de carte classique.
<b>Reproduire une construction</b>	
<b>Je joue</b> 	<u>Activité</u> : Jouer au Kapla ou au Lego : réaliser des constructions simples.

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### Former des lettres en capitales d'imprimerie

<b>J'expérimente</b> 	<u>Activité</u> : Avec toute sorte de matériel (Kapla, Lego, Duplo, ficelle, laine, aluminium, bout de bois, pâte à modeler, etc.) former les lettres de l'alphabet et les nommer. Former les lettres de son prénom, ceux de ses frères et sœurs, de son papa, de sa maman etc.
<b>Identifier les syllabes d'attaque (conscience phonologique)</b>	
<b>J'expérimente</b> 	<u>Activité</u> : Chercher des mots qui commencent par la même syllabe, exemple : papier-panier-parapluie-papa ; téléphone-télévision-têtard-tétine ; bouteille-bougie-bouton-bouée etc.