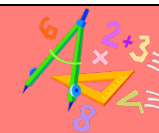




Programmation annuelle : Acquérir les premiers outils mathématiques



123

	Période 1 :	Période 2 :	Période 3 :	Période 4 :	Période 5 :
Construire le nombre pour exprimer les quantités	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des petites quantités : <i>Jetons, cubes, pions à empiler, absents du jour, figurines de tri, matériel de la classe, jeu de la tour, jeux de plateau, dominos, boîte à nombre et boîte à compter...</i> - Exprimer le résultat d'une comparaison » plus que », « moins que », « autant que » : <i>Rituel appel, chaque jour compte, jetons, cubes, matériel de la classe, figurines et bol de tri ateliers de comparaison, situation de vie de classe (groupe assis aux tables quel est le plus nombreux...), tours de cubes, séance plus que moins que VLM, séance plus que moins que MM.</i> - Recherche de compléments : <i>Jeu de l'arbre, Comptines et manipulation, boîte à décomposition, fleurs à colorier, cubes de deux couleurs, jeu complément à trou, jeu des lapins, jeu des cheveux...</i> - Comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 en chiffres. <i>Bande numérique, Ranger les chiffres sur la droite graduée, Classer les nombres du plus petit au plus grand, Recomposer la suite numérique, ranger les 10 cartes d'un même symbole (cœur, trèfle)...</i> - Mémoriser une quantité pour construire une collection équipotente à une collection éloignée : <i>Jetons, cubes, pions à empiler, bols, figurines de tri ...</i> 				
Stabiliser la connaissance	<ul style="list-style-type: none"> - Décomposer et recomposer les nombres 2,3,4. <i>Fleur des nombres, tour de cubes, collier de perles, boîte à décomposer, figurine, séance 4 feuilles sur un arbre, jeu de cartes ballons pour la décomposition de 4, Séance décomposition + recomposer MM.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> -Décomposer et recomposer le nombre 5 <i>Fleur des nombres, tour de cubes, collier de perles, boîte à décomposer, figurines, Ils étaient 5 dans le nid, Séance les petits lapins, décomposition jusqu'à 5 jeu Halli Galli, Séance décomposition + recomposer MM.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> -Décomposer et recomposer les nombres 6, 7 <i>Fleur des nombres, tour de cubes, collier de perles, boîte à décomposer, figurines, Séance décomposition 6 fleurs dans un champs, 7 pingouins sur la banquise + recomposer MM.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> -Décomposer et recomposer les nombres 8, 9 <i>Fleur des nombres, tour de cubes, collier de perles, boîte à décomposer, figurines, Séance décomposition 8 flocons de neige / 9 petits nuages + recomposer MM.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> -Décomposer et recomposer les nombres de 2 à 10. <i>Fleur des nombres, tour de cubes, collier de perles, boîte à décomposer, figurine, Boulier, Séance décomposition 10 + recomposer MM.</i>

des petits nombres	<p>- Associer différentes représentations des nombres : 1 à 6 (conventionnelles et non conventionnelles) <i>Jeu de cartes, dés, numicons, doigts de la main, jeu numécats junior, fabriquer un jeu de cartes, collections, gommettes, mémoire des différentes écritures chiffrées, jeu de Kim, jeu shut the box, le nombre caché. Séances MM : trouver l'écriture chiffrée.</i></p>	<p>-Associer différentes représentations des nombres : 5 à 10 (construction du nombre à partir du repère 5) <i>Jeu de cartes, dés, numicons, doigts de la main, jeu numécats junior, fabriquer un jeu de cartes, collections, gommettes, mémoire des différentes écritures chiffrées, jeu de Kim, jeu shut the box, le nombre caché, Séance : lire l'écriture chiffrée MM.</i></p> <p>-Reconnaitre rapidement différentes représentations d'un nombre (1 à 5) : <i>Subitizing, jette ta carte, uno, jeu shut the box.</i></p>	<p>- Reconnaitre rapidement différentes représentations d'un nombre (5 à 10) <i>Flashcards, subitizing, jeu de plateau, domino des différentes écritures, rituel des cartons éclairs, le nombre caché.</i></p>	<p>- Reconnaitre rapidement différentes représentations d'un nombre (de 10 et plus) <i>Flashcards, subitizing, jeu de plateau, domino des différentes écritures, rituel des cartons éclairs, le nombre caché.</i></p>	<p>Reconnaitre rapidement différentes représentations d'un nombre (de 10 et plus) <i>Flashcards, subitizing, jeu de plateau, domino des différentes écritures, rituel des cartons éclairs, le nombre caché.</i></p>
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	<p>-Repérer une position dans une liste d'objets. Utiliser les termes : 1er, 2eme, 3eme, 4eme 5eme et dernier Rituel collectif : queue d'animaux ou objets les enfants doivent nommer la position d'un élément ou repérer un élément selon sa position, mais aussi en EPS, jeu de Kim, vie de classe : rang, travail, Séance MM : Repérer dans un rang la position d'un élément.</p>			<p>-Repérer une position dans une liste d'objets Utiliser les termes : 1er, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème,, 6ème ... 10^{ème} Rituel collectif : queue d'animaux ou objets les enfants doivent nommer la position d'un élément ou repérer un élément selon sa position, mais aussi en EPS, jeu de Kim, vie de classe : rang, travail, Séance MM : Indiquer dans un rang la position d'un élément.</p>	
Utiliser le nombre pour	<p>-Résoudre des problèmes de quantités. Comparer des quantités. Rituel problème du jour en collectif, situation problème avec du matériel voitures, bus et passagers, situation de vie de classe : assez de verres pour le goûter ?, jeu mystéro Jeu de la marchande, faire les courses.</p>	<p>-Résoudre des problèmes de complément et décomposition Manipulation de petits matériel, séance problème de lapin et jeu des lapins, séance les maisons, les tours, les cerf-volants. Problème</p>	<p>-Résoudre des problèmes de quantité (comparaison) Séance la bataille, mathoeufs, séance problème de comparaison, comparaison de deux collections d'objets,</p>	<p>-Résoudre un problème d'ajout ou de retrait Séance les bougies d'anniversaire, Séances : la tirelire, la marchande, le jeu des maillots, jeu Shut the</p>	

résoudre des problèmes	<p>-Résoudre des problèmes de partage Cartes à projeter LCDL, VLM :séance plantons les bulbes, trésor des pirates à partager, bonbons à partager, partage équitable/ inéquitable, Boîte à compter, séance partager de façon équitable MM. -Résoudre des problèmes d'ajout et de retrait : Cache-cache dans le salon, Des enfants gourmands 1J1P -Résoudre des problèmes de partage : Pas de jaloux 1J1P</p>		<p>du bus / voiture et nombre de place, Boîte à compter. -Résoudre des problèmes de groupement Des moufles pour tous 1J1P</p>	<p>problème les aquarium, Boîte à compter. -Résoudre des problèmes d'ajout ou de retrait avec recherche de la transformation. Le mystère des pommes données 1J1P</p>	<p>box, yams, faire les courses, Boîte à compter. -Résoudre des problèmes de comparaison avec recherche de l'écart / recherche de l'un des états. La balance des bonbons, Le duel de bonbons 1J1P</p>
Acquérir la suite orale des mots-nombres	<p>- Apprendre des comptines numériques pour favoriser la mémorisation de la suite orale des mots nombres et la segmentation es mots nombres en unité linguistiques 5 dans le nid, 4 feuilles sur un arbre, ma petite vache a mal aux pattes, 123 petits moustiques, les automobiles, 123 nous irons au bois, 1 éléphant qui se balançait, des pommes dans mon panier, 123 je m'en vais au bois... Voir programmation comptines et chansons.</p> <p>- Étendre progressivement la connaissance de la suite orale des mots nombres à travers des activités rituelles et des activités quotidiennes de la classe, dans des jeux...</p> <p>Appel : présent/absent, date, chaque jour compte, préparation des verres pour la collation...</p>				
<p>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 12/15 (en intercalant des mots, sens conventionnel ou Non). Frise numérique, compter les présents/absents, Date, chaque jour compte...</p> <p>-Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné. Frise numérique avec nombres cachés, défis...</p>	<p>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 15. Frise numérique, compter les présents/absents, Date, chaque jour compte...</p> <p>-Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné Frise numérique avec nombres cachés, défis...</p> <p>-Compter de 2 en 2. Manipulation, Serpent, chenille, nombres cachés, défis, jeu de la grenouille qui fait des sauts de 2.</p>	<p>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 20. Frise numérique, compter les présents/absents, Date, chaque jour compte...</p> <p>-Compter de 2 en 2. Manipulation, Serpent, chenille, nombres cachés, défis, jeu de la grenouille qui fait des sauts de 2...</p> <p>- Compter à rebours de 10 à 0. Comptines, nombres accrochés au tableau, défis...</p>	<p>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 30. Frise numérique, compter les présents/absents, Date, chaque jour compte...</p> <p>-Réciter la comptine numérique avec des perturbations. Séances :Plouf dans l'eau, le nombre caché, le jeu du banquier</p>	<p>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 30 et plus. Frise numérique, compter les présents/absents, Date, chaque jour compte...</p> <p>-Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire. Rituel au tableau, nombres cachés, séance la bande numérique, le collier de perles, la chenille...</p>	

Écrire les nombres avec les chiffres	<p>-Rencontrer les nombres écrits au cours des activités rituelles et des activités quotidiennes de la classe dans des jeux et au travers d'un premier usage du calendrier. Calendrier, date, appel (présents/absents), chaque jour compte...</p> <p>-Écrire progressivement les nombres en chiffres jusqu'à 10 (1, 4, 7/ 2, 5, 8/ 0, 3, 6, 9) Dictée de nombre, nombre mystère, date à écrire au tableau, entraînement sur supports plastifiés...</p> <p>-Nommer les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10. Jeu de Kim, carton éclair, frise numérique...</p>			
	<p>-Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 6. Rituels, jeu de Kim, ateliers autonomes, cartons éclairs...</p>	<p>-Reconnaître rapidement l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 6. Rituels, jeu de Kim, ateliers autonomes, cartons éclairs...</p>	<p>- Retrouver l'écriture chiffrée d'un nombre sur la bande numérique. Rituels, jeu de Kim, pointer le bon nombre, montrer le nombre oublié... -Lire et écrire les chiffres de 1 à 10. Rituels, jeu de Kim, ateliers autonomes, cartons éclairs, séance mémoriser la suite écrite des nombres MM.</p>	
Dénombrer	<p>-Dénombrer et mémoriser des collections d'objets jusqu'à 6. Séance : juste ce qu'il faut. Séance : le jeu des jouets et les cadeaux. Manipulation avec petit matériel : jetons, jouets, pions, figurines, bols...</p>	<p>-Dénombrer et mémoriser des collections d'objets jusqu'à 8. Manipulation avec petit matériel : jetons, jouets, pions, figurines, bols... -Synchroniser la récitation de la suite orale des mots nombres avec le pointage. Appel, pointer le nombre du doigt... -Dénombrer des collections de natures et d'organisations spatiales variées Manipulation avec petit matériel : jetons, jouets, pions, figurines, bols...</p>	<p>-Dénombrer et mémoriser des collections d'objets jusqu'à 9. Manipulation avec petit matériel : jetons, jouets, pions, figurines, bols...</p>	<p>-Dénombrer et mémoriser des collections d'objets jusqu'à 10. Manipulation avec petit matériel : jetons, jouets, pions, figurines, bols... - Anticiper le résultat d'un ajout, d'un retrait (plus que, moins que). Manipulation avec petit matériel : jetons, jouets, pions, figurines, bols...</p>
	<p>- Réaliser des puzzles de plus en plus complexes. Brevets de puzzles, encastremets, puzzles avec nombre de pièces varié et progressif, avec et sans modèle, puzzle en 3D, puzzle géant, puzzle codé, contours de pièces de puzzle variés...</p> <p>- Réaliser un assemblage de formes de plus en plus complexes à partir d'un modèle : Pavage, assemblage de solides, formes aimantées, tangrams, mosaïque, jeu du marteau, jeux d'assemblage 3D, Pixel art, les allumettes, picots, attrimath...</p> <p>- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application..</p>			
Explorer des formes, des				

<p>grandeurs, des suites organisées.</p>	<p>Algorithmes avec les perles, les cubes, les picots, les formes, les figurines, à colorier, avec des anneaux, des chiffres, des lettres, dés, gommettes jetons et supports plastifiés, suite à trous...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier le principe d'organisation d'un tableau à double entrée et poursuivre son application. <p>Tableaux à double entrée plastifiées, en bois, mathoeufs, à colorier, à compléter en dessinant des formes...</p>			
	<p>-Différencier et classer des formes simples. Blocs logiques, objets de toutes formes, jeux d'assemblages, formes dans d'autres formes, formes à colorier...</p> <p>-Comparer et ranger des objets selon leur longueur. Objets de différentes tailles, comparer la taille des élèves, Séance VLM :construire une toise, contours du corps, dominos des longueurs, Séances MM : comparer des longueurs de façon directe / indirecte</p> <p>-Reconnaître et nommer des formes planes (carré, triangle, cercle, rectangle) dans toutes leurs orientations et configurations. Blocs logiques, objets de toutes formes, jeux d'assemblages, formes dans d'autres formes, formes à colorier, géoplan... Séances MM : explorer des formes : les triangles / les rectangles</p> <p>-Reproduire un assemblage de formes simples. Tangrams, attrimaths, puzzles, picots, jeux d'assemblages 3D, ateliers autonomes, formes aimantées, pavages, silhouette...</p>	<p>-Reproduire un assemblage de formes en respectant un critère imposé : côté/ sommets.. Tangram silhouette, tangram, pavage, assemblage de blocs logiques, attrimaths, formes aimantées, batônnetts, géoplan, allumettes ...</p>	<p>-Reconnaître et dessiner des formes planes. Blocs logiques, objets de différentes formes, faire le contour des blocs logiques, s'entraîner avec des gabarits puis à main levée. Séances MM : reproduire des triangles / des rectangles</p> <p>-Découvrir les solides Manipuler des solides, les nommer, trouver des objets ayant la même forme... Séance MM : identifier et assembler des solides : cubes et pyramide, cylindre</p> <p>-Reproduire un assemblage de formes de plus en plus complexe. Tangrams, attrimaths, puzzles, picots, jeux d'assemblages 3D, ateliers autonomes, formes aimantées, pavages, silhouette...</p> <p>-Utiliser un instrument : la règle. Découverte de la règle faire des traits libres, puis relier des points.</p>	<p>- Reconnaître quelques solides.</p> <p>-Tracer des traits et des figures à la règle. Traits à la règle pour reproduire des figures ou des points à relier. Faire des formes géométriques.</p> <p>-Comparer et ranger des objets selon leur masse ou leur contenance. Différentes balance, poids, différents contenants, différents objets séance : les balances...</p>



Programmation annuelle :

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



	Période 1 :	Période 2 :	Période 3 :	Période 4 :	Période 5 :
Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets	<ul style="list-style-type: none"> - Agir dans un temps limité. Respecter le temps limité de chaque activité. Réaliser une action dans les temps donnés - Répondre à un signal : Signal sonore : sifflet, tambourin, cri, musique... signal visuel : main levée, flashcards... - Découvrir des objets de tailles, de formes ou de poids différents et expérimenter les différentes action possible (lancer, attraper, faire rouler, faire glisser, faire tourner...) Cerceaux, ballons, sac de graines, balles en mousse, cordelettes, rubans, anneaux, balles de jonglage, quilles... 				
		<p><u>Activités autour du lancer :</u> Veiller à varier le poids, la forme et la taille des objets ainsi que la position (à genoux, debout, sur un pied...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer loin : <i>Le plus loin possible avec des plots/ cordes pour mesurer et une craie pour marquer l'emplacement, marelle à point, lancer de sac de graines... Jeux : je déquille tout, débarrassez-vous des objets brûlants, ateliers tournants...</i> - Lancer précisément : <i>Sur une cible, dans un cerceau, marelle, dans un carton, faire tomber les</i> 	<p><u>Activités autour du saut :</u> Veiller à varier la zone d'élan, les distances à sauter, les surfaces (sol, cour, tapis, herbe, sable...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sauter en contrebas. <i>Sauter depuis une chaise, un mur d'escalade, une caisse, une table... jeux : sauter des tapis (différentes hauteurs), sauter en contre bas...</i> - Sauter loin <i>Saut dans le sable, sauter le plus loin possible sur le tapis avec des plots/ cordes pour mesurer et une craie pour marquer l'emplacement. Jeux : sauter des rivières de plus en plus larges, sauter</i> 	<p><u>Activités autour de la course :</u> Veiller à varier le signal de départ, le temps, le nombre de couloir, les surfaces de courses (tapis, cour, herbe, sable...), faire la différence entre petite et grande foulée et éviter des obstacles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite : <i>Course de vitesse, relais, trap-trap, jeux de courses, courir vite et droit. Les jeux : chacun sa maison, Les lions et les gazelles, le chat et la queue de la souris, relais, la course aux objets, le béret, course en ligne, les fusées, atteindre la cible...</i> 	

		<p><i>quilles, lancer la balle à un camarade, pour toucher un objet... Jeux : jeu de massacre, le plus près du mur, tir indirect, les cibles, entre deux rubans, ateliers tournants...</i></p> <p>- Lancer haut <i>Lancer par-dessus un obstacle, lancer pour toucher une cible... Jeux : par-dessus le drap, ateliers tournants...</i></p>	<p><i>loin en plusieurs rebonds, sauter loin avec une perche...</i></p> <p>- Sauter haut : <i>Sauter par-dessus un obstacle, sauter à pieds-joints, cloche-pied, saut de haies... Jeux : les kangourous, les objets suspendus, les grenouilles, saute rivières, sauter sur les tapis, les puces...</i></p>	<p>- Courir longtemps <i>Course en respectant un temps et un signal. Jeu la maison, la course aux tickets, courir un nombre de tours de piste, courir le plus de tours possible, 1 2 3 soleil...</i></p> <p>- Courir en franchissant un obstacle : <i>Course en franchissant différents obstacles plus ou moins hauts et larges (haie, lattes, cordes, banc...). Jeu les rivières</i></p>	
<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements</p>	<p>-Expérimenter différents modes de déplacements de différentes manières lors des parcours de motricité : marcher, courir, ramper, sauter, rouler, grimper, glisser, se balancer, se hisser, éviter un obstacle... Parcours de motricité avec structures, chaises, bancs, tables, tunnel, caisse, cerceaux, plots, cordes, poutre, tapis, haies, obstacles...</p> <p>-Découvrir et piloter les vélos, les draisienne et les trottinettes. Découverte libre, travail sur l'arrêt, suivre une ligne droite, puis sens de circulation et panneaux (stop, flèches...), puis parcours en vélos. Toucher ou prendre un objet, passer sous / sur un obstacle, faire une course, contourner un obstacle, jeu de la chenille</p>				
			<p>- S'initier aux échasses <i>Découvrir les échasses, apprendre à se déplacer avec, s'arrêter lors d'un signal...</i></p> <p>- Réaliser un parcours en échasse.</p>	<p>- S'initier à l'orientation : <i>Jeux : boucle d'or rentre à la maison, je pose et je retrouve, suivre un chemin de couleur, Kim-plan, parcours photos, aller où on me demande, photo-plan, le labyrinthe, suivez les</i></p>	

<p>et contraintes variées</p>				<p>En équipe réaliser un parcours en échasses : cordes, tapis, plots , haies, lattes...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire une course en échasse. <p>En ligne au signal donné rejoindre le plus vite possible la ligne d'arrivée en échasses. Faire un relais en échasse.</p>	<p>flèches, cache-cache plan, le jeu des gommettes, la pioche, le collier de la princesse</p>
<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des rondes. Apprendre à former une ronde et à se déplacer sans que le rond ne se déforme trop : tourner dans un sens puis l'autre, se regrouper au centre et s'éloigner, faire une ronde en tournant le dos, rondes concentriques..., jeu de ronde ou il faut se passer le cerceau sans se lâcher la main... - Participer à des rondes dansées. La ronde des légumes, Jean petit qui danse, Sur le pont d'Avignon, Les pigeons, Mon petit lapin, Dansons la capucine... - Participer à des jeux dansés 		<ul style="list-style-type: none"> - Danse d'expression avec les différentes parties du corps et différents objets et positions : Assis, debout, à genou, couché, avec un cerceau, un ballon, un foulard, un ruban, un ballon de baudruche, avec tout le corps ou une seule partie : les bras, la tête, les pieds, les mains, les jambes. Sur différents styles musicaux. Chansons donner moi un cerceaux - Expérimenter différentes actions motrices : Avancer, reculer, tourner sur soi-même, sauter sur place, taper des pieds, des mains, rouler... 		<ul style="list-style-type: none"> - S'initier aux activités du monde du cirque <p>Jonglage avec balles/ anneaux / quilles , cerceaux, assiettes chinoises, foulards, équilibre sur poutre / cordes / clown , boule, pyramide humaine...</p>

	<p>Se déplacer comme un animal, Le bal de mandarine, Poissons / pêcheur, Le facteur, Le fermier, Le grenier magique, Les fantômes, Se déplacer en fonction des rythmes, La danse d'Hélène, La chenille et farandoles...</p>		<p>- Faire des mimes Initiation aux mimes Par binôme, en frontal, avec ou sans objets / musique Chanson fais comme moi...</p>		
<p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p>		<p>- Participer à différents types de jeux collectifs : Veiller à varier l'organisation : nombre de joueurs, déséquilibrer le nombre de joueurs ou nombre d'équipes. Limiter ou augmenter le nombre de passe / touche , utiliser des objets de différentes tailles et matières (ballons, éponges, sac de graines, chiffons..). Varier les espaces : plus ou moins délimités, changer les trajets de courses, mettre des obstacles, Limiter ou rallonger le temps ou l'espace. Varier les positions de départ : assis, allongé, dos tourné, à genou, à quatre pattes, debout voire même les déplacement : debout, a pieds-joints...Rajouter une zone neutre, une zone interdite...</p>		<p>- Participer à des jeux de poursuite : le béret, la rivière aux crocodiles et les déménageurs, les lions et la gazelle, le dossard à scratch, défendre le trésor, loup glacé, loup perché, l'épervier, chacun sa maison avec un loup, les sorciers, chat souris fromage...</p>	<p>- S'initier aux activités de lutte / d'opposition : Les ours dans la tanière, retourner la tortue, le combat de coq, ramper c'est dur, le pot de colle, la pince à linge, le dossard à scratch en duel, les souris et les chats, défi à deux, pousser la voiture, faire sortir les assaillants, défense d'entrer, arrêter les fourmis, tirer le fardeau, toucher sous le genou, attraper une jambe, , marcher sur un foulard, repousser la ligne, , décrocher la moule du rocher, mettre les voleurs en prison, la queue du diable...</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à des jeux de poursuite : le béret, la rivière aux crocodiles et les déménageurs, les lions et la gazelle, le dossard à scratch, défendre le trésor, loup glacé, loup perché, l'épervier, chacun sa maison avec un loup, les sorciers, chat souris fromage... - Participer à des jeux de transport : Les déménageurs, remplir le château, vider et remplir les caisses, les ruches, chat, souris, fromage, attention aux requins - Participer à des jeux de balles : La passe à cinq, les balles brûlantes, protéger son ballon, la balle assise, la tomate, ballon prisonnier 			
	<p>A travers toutes les activités et situations proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à respecter des règles. - Apprendre à jouer en équipe ou en classe entière. - Comprendre et s'appropriier un rôle dans un jeu. - Coopérer et s'opposer dans les jeux de poursuite. 			



Programmation annuelle : Explorer le monde



		Période 1 :	Période 2 :	Période 3 :	Période 4 :	Période 5 :
Le temps et l'espace	Le temps	<p>-Se repérer dans la journée. Frise de la journée, image à remettre dans l'ordre...</p> <p>-Utiliser à bon escient les termes matin, midi, après-midi, soir. Raconter des évènements qui ont eu lieu dans la journée</p> <p>-Être capable de dire ce qu'on a fait avant et après une activité. Raconter aux autres élèves.</p> <p>-Connaître les jours de la semaine. Chansons, comptines, commencer à partir de n'importe quel jours..., rituel de la date</p> <p>-Écrire une date. Rituel de la date, calendrier...</p>	<p>-Se repérer dans la semaine. Rituel de la date, calendrier, réciter les jours en commençant par mercredi...</p> <p>-Utiliser à bon escient les termes : hier, aujourd'hui, demain, après demain. Raconter un évènement passé ou qui va avoir lieu.</p> <p>-Se repérer sur un calendrier. Rituel de la date, calendrier...</p>	<p>-Se repérer dans le mois. Rituels.</p> <p>Utiliser à bon escient les termes jour, semaine et mois. Rituels, raconter des évènements...</p> <p>-Connaître les mois. Réciter la suite des mois, chansons, comptines... dire le mois avant et celui après...</p> <p>-Connaître les saisons et leurs caractéristiques Chansons, comptines, météo, vêtements, climat...</p>	<p>-Comprendre et utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments avant, après, pendant, plus tard, dans 2 jours, plus tôt...</p> <p>-Se familiariser et utiliser différents outils pour comparer des durées. compter, sablier, minuteur, horloge, temps d'une chanson.</p>	

	L' espace	<p>-Se déplacer dans l'espace de la classe et de l'école en suivant des règles ou des consignes. Savoir ranger les objets de la classe/école au bon endroit. Effectuer une chasse au trésor dans l'école (orientation), connaître les différents lieux et s'y déplacer aisément.</p> <p>-Situer des objets par rapport à soi et utiliser le vocabulaire adapté En haut, en bas, à gauche, à droite, à côté...</p>	<p>-Se repérer dans l'espace d'une page Haut, bas, au milieu, à droite, à gauche...</p> <p>-Se repérer dans l'espace d'un quadrillage Reproduire un assemblage sur quadrillage, se déplacer sur un quadrillage selon une consigne...</p>	<p>-Suivre, décrire et représenter un parcours simple. Chasse au trésor, orientation, parcours eps, parcours avec des légos sur une table, schématiser...</p> <p>-Coder des déplacements, des emplacements sur un « plan » connu ou une photographie d'un espace connu. Chasse au trésor, orientation, parcours eps, parcours avec des légos sur une table, schématiser, suivre un plan...</p> <p>-S'initier au codage et décodage dans l'espace à l'aide de flèches. B-Bot, quadricontes, codage et décodage avec des flèches sur supports plastifiés...</p>
		<p>-Comprendre, connaître et utiliser des locutions spatiales à bon escient : sur/sous, dedans/dehors, à côté de/loin de...</p> <p>-Décrire des positions dans l'espace : par rapport à soi, 2 personnes ou 2 objets l'un par rapport à l'autre en utilisant le vocabulaire adapté.</p>		
Explorer le monde du	Découvrir	<p>-Connaitre et réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle : lavage des mains, passage aux toilettes... Passage quotidien...</p> <p>-Repérer et identifier les différents danger à l'école /à la maison/ dans la rue. A partir de situations de la vie de tous les jours, on commente des affiches / livres</p>	<p>-Connaître et nommer les différentes parties du corps et du visage sur une représentation ou sur soi. Puzzles, affiches...</p> <p>-Découvrir le cycle de vie et l'alimentation des escargots. Observation, livres, comptines, documentaires, élevage, expériences alimentaires...</p>	<p>-Découvrir le cycle de l'eau et les différents états de l'eau. Expériences autour de l'eau : évaporation, transformation en glace ...</p> <p>-Distinguer le vivant du non vivant. Tri, caractéristiques du vivant.</p> <p>Procéder à un élevage de phasmes bâtons et en prendre soin. Observation, livres, comptines, documentaires, élevage, expériences alimentaires...</p> <p>-Découvrir le cycle de vie et l'alimentation des phasmes bâtons Observation, livres, comptines, documentaires, élevage, expériences alimentaires...</p> <p>-Procéder à un élevage de chenille et en prendre soin. Observation, livres, comptines, documentaires, élevage, expériences alimentaires...</p>

vivant des objets et de la matière.	le monde du vivant.	<p>-Découvrir le cycle de vie et les modes de déplacement d'un animal disparu : le dinosaure. A partir de livres, de figurines et de documentaires</p> <p>-Découvrir le cycle de vie, les modes de déplacement, l'alimentation... des abeilles. Observation, livres, comptines, documentaires...</p>	<p>-Procéder à un élevage d'escargot en classe et en prendre soin. Observation, livres, comptines, documentaires, élevage, expériences alimentaires...</p> <p>-Connaître les différentes familles d'aliments afin de réaliser un petit déjeuner équilibrer et garantir une hygiène alimentaire. Tri de boîtes, courses au tri, plateaux équilibré, livres, faire un petit déjeuner à l'école.</p> <p>-Connaître et exploiter ses 5 sens à travers différentes activités Activités sensorielles.</p>	<p>-Découvrir le cycle de vie et l'alimentation des chenilles Observation, livres, comptines, documentaires, élevage, expériences alimentaires...</p> <p>-Participer à des plantations et en prendre soin. Plantations en classe/ en extérieur / expériences (noir, lumière, eau, sans eau, avec terre, sans terre...)</p> <p>-Reconnaitre les principales étapes du développement d'un végétal Photos aux différentes étapes, schémas, figurines...</p> <p>-Savoir que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture pour se développer Expériences, cahier d'observation...</p> <p>-Identifier les insectes des autres petites bêtes du jardin. Caractéristiques d'un insectes, tri de figurines, d'images...</p>		
	Explorer la matière			-Découvrir et agir sur la matière en respectant une consigne : l'air	-Découvrir et agir sur la matière en respectant une consigne : l'eau Expérience flotte/ coule	-Découvrir et agir sur la matière en respectant une consigne : la terre
<p>-Découvrir, explorer et agir sur la matière (pâte à modeler, pâte auto-durcissante, papier, eau, semoule et graines, sable, sable magique, terre..) en respectant une consigne : toucher, malaxer, modeler, déchirer, plier, transvaser, écraser, froisser, mélanger, assembler, casser, coller, transporter, découper...</p> <p>Découvrir et utiliser le vocabulaire relatif à la matière : mou, dur, liquide, lisse, rugueux, doux, piquant, froid, mouillé, sec...</p>						

	Utiliser, fabriquer, Manipuler des objets	<p>-S'approprier un outil : les ciseaux. Dans différentes textures (PAM, crépon, papier...) et différentes épaisseur</p> <p>-Découper des formes de plus en plus complexes Fiches je colorie, je découpe, j'assemble et je colle</p> <p>-Découvrir et manipuler différents ustensiles. Couteau, fouet, éplucheur, Maryse, passoire, marmite, louche, moulin à légumes...</p>	<p>-Découvrir et expérimenter certaines des propriétés des aimants. Jeux aimanté asco, atelier autonomes sur les aimants.</p>	<p>-S'approprier différents outils et objets en lien avec l'air. Cerf-volant, parachute, avion en papier, moulin à vent</p>	<p>-S'approprier différents outils en lien avec l'eau. Arrosoir, pipette, seringue, moulin à eau...</p> <p>-Découvrir et manipuler des composants de circuits électriques : piles, ampoules, pinces, fils...</p>	<p>-Utiliser une fiche technique pour fabriquer un objet.</p> <p>-S'approprier différents outils en lien avec le jardinage et comprendre leur fonction : pelle, pioche, arrosoir, plantoir...</p>
		<p>-Découvrir et utiliser différents objets techniques. Ciseaux, pinces, seringues, pipettes, entonnoirs, perforatrice, cuillère doseuse, verre doseur, pile...</p> <p>-Relier une action ou le choix d'un outil à l'effet souhaité</p>				
	Utiliser des outils numériques	<p>-Découvrir et commencer à utiliser de manière adaptée différents outils numériques. Appareil photo, ordinateur, tablette numérique, vidéoprojecteur, clavier (en fonction du matériel disponible dans l'école).</p> <p>-Savoir taper des phrases sur le clavier d'un ordinateur. Affiche de spectacle, recopier un texte, une comptine...</p>				



Programmation annuelle :
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



L'oral

	Période 1 :	Période 2 :	Période 3 :	Période 4 :	Période 5 :
Oser entrer en communication	<ul style="list-style-type: none"> - Créer une atmosphère bienveillante et respectueuse entre les élèves pour les aider à oser communiquer. <i>Mise en place des tours de parole, on s'écoute, on se félicite, mise en place du système d'entraide et de bienveillance, mise en place d'outils pour aider à communiquer : tableaux bavards, bookinou, boîte à mots/maux, conseil de classe, système de jetons...</i> - Oser communiquer en acceptant les rôles de locuteur et d'interlocuteur pour rentrer en relation avec ses pairs et les différents adultes de l'école <i>Échanges avec ses camarades / adultes de l'école, respect des tours de paroles, apprendre à écouter ses pairs, jeu du bâton de parole...</i> - Respecter les règles de politesse et de communication. <i>Politesse, phrase complète avec du sens, on lève le doigt pour prendre la parole, on écoute ses camarades / l'adulte...</i> - Participer à un échange oral en tenant compte de ce qui a déjà été dit. <i>Débats, Échanges sur un sujet donné, découverte d'une œuvre et observation de celle-ci, résumer une histoire, raconter un événement...</i> - Faire des phrases de plus en plus complexes en utilisant le vocabulaire approprié. <i>Dictée à l'adulte, Débats, raconter ses vacances / un événement, vocabulaire étudié en classe sur un thème précis...</i> 				
Comprendre et apprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Inventer / Créer le texte d'une histoire à partir des illustrations <i>Livre sans texte ou texte non communiqué aux enfants. Il faut observer et relever les indices dans les illustrations : les personnages, le ou les lieux, les événements...</i> - Comprendre un texte lu par l'adulte et être capable de donner un ou plusieurs éléments importants. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventer la suite d'une histoire en tenant compte des éléments connus <i>Comprendre le texte lu et observer et relever les éléments / indices importants : Personnages, lieux, structure narrative, imagiers, événements</i> - Décrire et remettre dans l'ordre une suite d'action. <i>Imagiers, pages d'un livre...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventer / Créer une nouvelle histoire à partir d'éléments donnés. <i>Créer une histoire à la manière de ... On donne les Personnages, le ou les lieux, la structure narrative, un ou plusieurs événements / péripéties...</i> - Résumer une histoire en tenant compte de l'enchaînement des actions, et des émotions des personnages. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventer / Créer le milieu d'une histoire à partir d'éléments donnés. <i>Comprendre le texte lu et observer et relever les éléments / indices importants : Personnages, lieux, structure narrative, imagier, suspense, événements...</i> - Raconter les différents événements / péripéties vécus par le personnage <i>Mise à disposition du matériel : livre, imagier,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventer / Créer le début d'une histoire à partir d'éléments donnés. <i>Comprendre le texte lu et observer et relever les éléments / indices importants : Milieu et fin de l'histoire + personnages, lieux, structure narrative...</i> - Raconter une histoire en faisant parler les personnages / en utilisant des marottes

	<p><i>Comprendre le texte lu , se remémorer l'histoire et donner un ou plusieurs éléments importants.</i></p>		<p><i>Mise à disposition du matériel : livre, imagier, marotte, planche mise en peinture , marotte, tapis de conte, monstre des émotions...</i></p>	<p><i>marotte, planche mise en peinture , tapis de conte...</i></p>	<p><i>Tapis de contes, tapis à raconter, scénettes...</i></p>
	<p>- Expliquer comment réaliser quelque chose, après l'avoir effectué et en s'appuyant sur des traces de l'activités. Interpréter une réussite ou un échec en expliquant les causes ou les conséquences d'une activité / de l'utilisation d'un outil..</p> <p><i>Mise en commun des ateliers : on explique ce qu'on a fait, si c'est fait correctement ou non si les consignes ont été respectées et comment faire pour réaliser l'activité correctement. Le groupe ayant fait l'activité l'explique au groupe suivant... Reformuler les consignes...</i></p> <p>- Relater une succession d'évènements vécus ou lus.</p> <p><i>Se remémorer les évènements, les mettre dans l'ordre, expliquer pourquoi...</i></p>				
<p>Échanger et réfléchir avec les autres</p>	<p>- Faire des phrases de plus en plus complexes avec expansions (cod, coi, cc , adjectifs...) avec des propositions subordonnées.</p> <p><i>Raconter un évènement vécu à l'aide de photos, dicter la phrase d'une illustration, dessin et dictée à l'adulte, débat, prise de parole, raconter une histoire, expliquer le travail effectué (atelier du jour), dire ce que l'on ressent, répondre à une question...</i></p> <p>- Faire une phrase à partir d'une structure imposée</p> <p><i>J'aime/ je n'aime pas, mots et vocabulaire imposés, type de discours, connecteurs logiques / temporels</i></p>				
<p>Enrichir le vocabulaire</p>	<p>- Comprendre et mémoriser des mots et expressions</p> <p><i>Imagiers, lectures, écoutes, tableaux bavards, bookinou, chansons, comptines...</i></p> <p>- Travailler sur des thèmes variés et donner le vocabulaire correspondant</p> <p><i>Proposer différents thèmes variés (la rentrée, les animaux, les pays, le temps qui passe, les saisons, la nature, la météo...) les exploiter en classe et proposer le vocabulaire associé à partir de lecture, d'imagiers, de jeux de loto, memory, tableaux bavards...</i></p> <p>- Réinvestir le lexique appris en classe de façon appropriée</p> <p><i>Reformulation, résumé d'une histoire, nommer les images, décrire raconter...</i></p>				
<p>Acquérir et développer la syntaxe</p>	<p>- Produire des phrases en les complexifiant à chaque période.</p> <p><i>Dictée à l'adulte, raconter une histoire/ un évènement , reformuler une consigne , résumer une histoire...</i></p> <p>- Utiliser différentes structures de phrases</p> <p><i>Phrase interrogative, exclamative, négative , impérative</i></p>				

Acquérir et développer une conscience phonologique	<ul style="list-style-type: none"> - Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot. <i>Jeux de plateaux, pêche à la ligne, tri d'images, jeu du robot, donner à manger à Siméon, cartes à pince, labyrinthes, jeu de l'intrus...</i> - Découvrir les phonèmes voyelles : A E I O U É <i>Comptines et imagiers...</i> - Discriminer et coder les syllabes <i>Jeux de plateaux, syllabes à coder, puzzle des syllabes, chemin du chat...</i> - Pratiquer des opérations sur les syllabes : isoler, doubler, inverser... <i>Jouons avec les syllabes, les syllabes inversées / magiques, capture des syllabes, le repas de Siméon...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec les syllabes d'attaque et les syllabes finales. <i>Comptines des syllabes, jouons avec les syllabes, changeons de prénom...</i> - Discriminer, associer et coder les syllabes d'attaque/finales <i>Changeons les couleurs de Siméon, jeux de plateaux (A l'attaque avec Siméon, la course des caméléons...), la roue des syllabes d'attaque, le choix de Siméon, le loto des syllabes...</i> -Pratiquer des opérations sur les syllabes (double, inverser, supprimer et isoler) <i>Jeu de l'agent secret, la syllabe interdite...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des phonèmes voyelles, des digrammes (CH, IN, OU, ON, AN, OI) et des phonèmes consonnes à partir de comptines. <i>Comptines des phonèmes, imagiers, tri de cartes images, chantons les sons de la partition, le dé des sons, les voyelles mélangées, cherche et trouve, les sons de Siméon...</i> - Pratiquer des opérations sur les phonèmes : remplacer, coder, manipuler et discriminer. <i>Transformons les mots, assemblons les sons, jouons avec les mots, Jeux de plateaux : la branche des sons, le chemin du hibou, la place des sons, le jeu du chevalot...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer des opérations sur les phonèmes : discriminer, localiser, coder, classer. <i>Démêlons les mots, créons des syllabes, jouons à l'ophtalmo, le jeu des familles, la pince du son, le son des mots, l'ouïe parfaite</i> - Manipuler les phonèmes et les syllabes pour construire des mots <i>La bonne syllabe, le mot mystère, la place des syllabes, les rébus, les nouveaux mots,</i> - Écrire la syllabe d'un mot puis le mot en entier. <i>Le festin de Siméon, La course de Siméon, la syllabe manquante, l'écriture aidée, le jeu des ardoises, premiers essais d'écriture</i> - Lire des petites syllabes. <i>La course finale, le loto des mots, le mot juste...</i>
			<ul style="list-style-type: none"> - Associer des mots ayant la même rime. <i>Chanson au resto les animaux, jeux de plateaux, les rimes des animaux, les comptines à trou, le puzzle des rimes, les rimes de Siméon...</i> 	

Éveiller à la diversité linguistique	- Découvrir l'anglais grâce à une initiation tout au long de l'année <i>Lectures d'albums, comptines, chansons, scénettes, imagiers (méthode Kay Sparkle and Blue)</i>			
	- Découvrir différentes langues à travers des comptines et chansons <i>Comptines et chansons dans plusieurs langues / dialectes : créoles, arabes, italiennes, espagnoles, japonaises, chinoises, grecques...</i>	- Découvrir différentes langues à travers des histoires connues. <i>Lectures d'albums en français + autre langue.</i>	- Découvrir la langue de notre ville <i>Lectures d'albums, comptines, chansons, scénettes, imagiers, fête des mai « lu mai »</i>	- Découvrir différentes langues à travers de nouveaux albums inconnus <i>Lectures d'albums.</i> - Découvrir la langue des signes <i>Comptines et chansons signées</i>

L'écrit

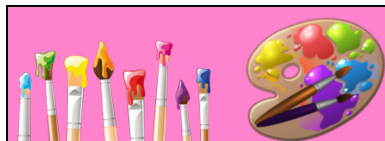
	Période 1 :	Période 2 :	Période 3 :	Période 4 :	Période 5 :
Écouter de l'écrit et le comprendre	-Écouter et comprendre un texte lu : <i>Lecture offerte, exploitation d'albums, lectures en réseau : savoir écouter, comprendre une histoire en retenant les éléments importants ? Etre capable de reformuler l'histoire.</i>				
	-Participer aux échanges qui suivent l'écoute. <i>Échanges suite à la lecture ou l'écoute (histoire audio) d'une histoire : donner son ressenti, dire ce qu'on a retenu, résumer l'histoire, raconter le début, la fin de l'histoire...</i>				
	-Répondre aux questions sur un texte écouté <i>Qui ? Quoi ? Ou ? Comment ? Quand ? : lieu(x), personnage(s), événement(s), péripéties...</i>				
	- Imaginer un autre scénario pour le personnage principal d'une histoire vue en classe. - Identifier une ou plusieurs images intruses d'une histoire écoutée. <i>Comptines</i>	- Associer l'image correspondant à la phrase entendue. - Trier les informations d'une histoire en ne gardant que ce qui est essentiel pour la bonne compréhension. <i>Comptines</i>	- Écouter des histoires sans image et associer texte et images <i>Comptine</i> - Remettre les passages de l'histoire dans l'ordre (7 images) <i>Comptines</i>	- Dessiner sa page préférée de l'histoire et dicter le texte à l'adulte. <i>Comptines</i> - Écouter une histoire et trouver un titre à lui donner en justifiant son choix.	- Remettre les passages de l'histoire dans l'ordre (10 images) - Choisir le meilleur résumé d'une histoire parmi plusieurs et justifier son choix.

	<ul style="list-style-type: none"> - Remettre les passages de l'histoire dans l'ordre (5 images) 	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver l'image qui illustre le début et la fin d'une histoire lue et justifier son choix 		<ul style="list-style-type: none"> - Raconter une histoire avec ses propres mots avec un support (dessin). 	
<p>Découvrir la fonction de l'écrit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier les types d'écrits et les trier <i>Recette, article de journal, publicité, album, poésie, affiche, règle de jeu, fiche technique...</i> -Différencier et catégoriser différents types de livres. <i>Livre documentaire, album avec texte / sans texte, recueil de poésie, livre de recettes...</i> - Commencer à utiliser spontanément les outils écrits présents dans la classe. <i>Mots, imagiers, répertoires de comptines, affichages, étiquettes...</i> - Découvrir et utiliser des recettes de cuisines <i>Anniversaires du mois, ateliers cuisine en fonction des saisons et des projets.</i> - Différencier et reconnaître les lettres dans les 3 graphies : capitale, scripte et cursive <i>Correspondance graphique, jeux...</i> 				
	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans un livre <i>S'orienter dans l'espace de la page, de la couverture, titre, auteur, illustration.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - découvrir et utiliser une fiche technique. <i>Fiche technique pour la construction d'un objet.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un livre documentaire <i>Élaboration collective avec réalisation des illustrations / photos et du texte.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un jeu et ses règles <i>Élaboration collective avec réalisation du plateau / des cartes et des règles</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Créer un album <i>Élaboration collective avec réalisation des illustration, de l'histoire (texte en DAA)</i>
<p>Commencer à produire des écrits et en</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observer l'adulte écrire et prendre des indices. <i>Date, mots, dictée à l'adulte, tableau avec des colonnes pour catégoriser ...</i> - Dicter un texte à l'adulte. <i>Faire le texte d'une illustration, d'une histoire, un mot pour les parents, l'affiche d'un spectacle, raconter ses vacances / un évènement, commenter ses dessins...</i> - Formuler, reformuler son propos pour respecter les règles de l'écrit. <i>Normes d'écriture, le sens, les règles, la syntaxe, étayage...</i> 				

<p>découvrir le fonctionnement</p>	<p>- Utiliser les outils de la classe pour participer aux essais d'écriture spontanés <i>Imagiers, affichages, porte clef de lexique, livre ...</i></p>				
<p>Découvrir le principe alphabétique</p>	<p>- Reconnaître son prénom et ceux de ses camarades en écriture capitale. <i>Étiquettes prénoms, jeux, loto, memory photo/ prénom</i></p> <p>- Reconnaître son prénom en écriture scripte. <i>Étiquettes prénoms...</i></p> <p>- Reconnaître et nommer toutes les lettres de l'alphabet en écriture capitale <i>Lettres aimantés, tableau bavard, bookinou, livres, imagiers, affiches...</i></p> <p>- Reconstituer un mot en écriture capitale <i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier...</i></p> <p>- Reconnaître des mots du quotidien en capitale. <i>Jours de la semaine, mois, météo, chiffres, couleurs...</i></p>	<p>- Reconnaître son prénom et ceux de ses camarades en écriture scripte. <i>Étiquettes prénoms, jeux, loto, memory photo/ prénom</i></p> <p>- Reconnaître et nommer toutes les lettres de l'alphabet en écriture scripte <i>Lettres aimantés, tableau bavard, bookinou, livres, imagiers, affiches...</i></p> <p>- Reconstituer un mot en écriture scripte <i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier...</i></p> <p>- Commencer à connaître la correspondance graphique entre les lettres capitales et scriptes. <i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier, défis...</i></p>	<p>- Reconnaître son prénom en écriture cursive. <i>Étiquettes prénoms...</i></p> <p>- Reconnaître et nommer la plupart des lettres de l'alphabet en écriture cursive <i>Lettres aimantés, tableau bavard, bookinou, livres, imagiers, affiches...</i></p> <p>- Reconstituer un mot avec le modèle en écriture capitale et les lettres en écriture scripte et inversement. <i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier, défis...</i></p> <p>- Connaître la correspondance graphique entre les lettres capitales et scriptes. <i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier, défis...</i></p> <p>- Distinguer le nom de la lettre de son phonème</p>	<p>- Reconnaître son prénom et ceux de ses camarades en écriture cursive. <i>Étiquettes prénoms, jeux, loto, memory photo/ prénom</i></p> <p>- Reconnaître et nommer toutes les lettres de l'alphabet en écriture cursive <i>Lettres aimantés, tableau bavard, bookinou, livres, imagiers, affiches...</i></p> <p>- Commencer à connaître la correspondance graphique entre les lettres capitales, scriptes et cursive <i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier, défis...</i></p> <p>- Connaître et prononcer le nom de certains phonèmes <i>Fabulettres, lettres aimantés, étiquettes, imagier, jeu de l'ophtalmo, les partitions, tableau bavard...</i></p> <p>- Reconnaître des mots du quotidien en scripte.</p>	<p>- Reconnaître et nommer la toutes les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures : capitale, scripte et cursive <i>Lettres aimantés, tableau bavard, bookinou, livres, imagiers, affiches...</i></p> <p>- Reconstituer un mot avec le modèle en écriture capitale et les lettres en écriture scripte et ou cursive et inversement. <i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier, défis...</i></p> <p>- Connaître la correspondance graphique entre les lettres capitales, scriptes et cursive. <i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier, défis...</i></p> <p>- Connaître et prononcer le nom de certains phonèmes <i>Lettres aimantés, étiquettes, imagier, jeu de l'ophtalmo, les partitions, tableau bavard...</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Recopier un mot en lettres capitales. <i>Intercalaire du mois, date, imagiers, cartes de fêtes/vœux, affiches...</i> 		<p><i>Lettres aimantés, lettres mobiles, étiquettes, imagier, défis, bookinou, tableau bavards...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et prononcer le nom de certains phonèmes <i>Fabulettes, lettres aimantés, étiquettes, imagier, jeu de l'ophtalmo, les partitions, tableau bavard...</i> 	<p><i>Jours de la semaine, mois, météo, chiffres, couleurs...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver comment on écrit un mot simple en utilisant des syllabes connues. <i>Prénom de la classe, supports, imagiers, jeux la bonne syllabe...</i> - Prononcer le son de la plupart des phonèmes <i>Fabulettes, lettres aimantés, étiquettes, imagier, jeu de l'ophtalmo, les partitions, tableau bavard...</i> - Reconnaître des mots du quotidien en cursive. <i>Jours de la semaine, mois, météo, chiffres, couleurs...</i>
Commencer à écrire tout seul	<ul style="list-style-type: none"> - Muscler ses doigts et ses poignets par des jeux <i>Gym des doigts, vidéos, modèle, baguettes chinoises, motricité fine...</i> - Tenir son outil d'écriture correctement et contrôler les tracés <i>Espaces délimités, freiner son geste...</i> - Gérer l'espace graphique <i>Aller de gauche à droite, maintenir un alignement</i> - Reconnaître des mots du quotidien en capitale. <i>Jours de la semaine, mois, météo, chiffres, couleurs...</i> 				
<ul style="list-style-type: none"> - Écrire son prénom en capitale sans modèle. - Revoir les différents graphismes aidant à l'écriture. 	<ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner différents graphismes en ligne pour aider à l'écriture. <i>Ardoise, ateliers graphiques, cahier d'écriture, pistes graphiques...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à écrire son prénom en cursive avec modèle. - Commencer le cahier d'écriture chaque semaine pour s'exercer et parvenir à 	<ul style="list-style-type: none"> - Écrire son prénom en cursive avec modèle. - Continuer le cahier d'écriture chaque semaine pour s'exercer et parvenir à 	<ul style="list-style-type: none"> - Écrire son prénom en cursive sans modèle. - Terminer le cahier d'écriture chaque semaine pour s'exercer et parvenir à copier des lettres puis des 	

	<p><i>Ardoise, ateliers graphiques, cahier d'écriture, pistes graphiques...</i></p> <p>- Recopier un mot en lettres capitales.</p> <p><i>Intercalaire du mois, date, imagiers, cartes de fêtes/vœux, affiches...</i></p>	<p>- Recopier un mot en lettres capitales.</p> <p><i>Intercalaire du mois, date, imagiers, cartes de fêtes/vœux, affiches...</i></p>	<p>copier des lettres puis des petits mots en cursive.</p> <p><i>Cahier d'écriture</i></p> <p>-Enchaîner plusieurs lettres en ne levant qu'à bon escient l'outil d'écriture.</p> <p><i>Cahier d'écriture, ardoise, support en bois, support plastifié, support à billes magnétique, écran tactile...</i></p>	<p>copier des lettres puis des petits mots en cursive.</p> <p><i>Cahier d'écriture</i></p> <p>- Écrire des syllabes en discriminant les phonèmes entendus.</p> <p><i>Jeux et ateliers de la méthode une année de phonologie GS, dictée de syllabes, machine à syllabes...</i></p>	<p>mots ou groupes de mots de plus en plus longs voire une courte phrase.</p> <p><i>Cahier d'écriture</i></p> <p>Écrire des mots simples en discriminant les phonèmes entendus.</p> <p><i>Dictée muette, écriture tâtonnée + Jeux et ateliers de la méthode une année de phonologie GS, ...</i></p>
--	--	--	--	---	---



Programmation annuelle :

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



		Période 1 :	Période 2 :	Période 3 :	Période 4 :	Période 5 :
Art du	Dessiner	<p>-Dessiner librement sur un temps donné avec différents outils et supports <i>Dessin libre le matin à l'accueil, coin dessin, peinture libre, dessin du mois avec dictée à l'adulte en variant les outils (crayons, feutres, pastels, peinture, fusain...) et les supports (feuille, ardoise, carton...)</i></p> <p>-Dessiner librement à l'aide d'outils de création de dessins <i>Pochoirs/gabarits de dessins , imagiers, dessin étape par étape, banque de graphismes...</i></p> <p>-Dessiner pour représenter ce qu'il voit , ce qu'il se souvient ou imagine. <i>Dessine-moi tes vacances, dessine l'arbre de la saison, dessine un évènement vécu ou passé, illustrer une comptine, une phrase, dessin d'observation de végétaux ou d'insectes...</i></p> <p>-Dessiner selon un critère donné, un élément réel en essayant d'être le plus précis possible. <i>Dessin du Bonhomme, de la maison, des animaux, ses camarades, des objets...</i></p> <p>-Dessiner en suivant un modèle en respectant des critères donnés. <i>Dessin étape par étape, livre j'apprends à dessiner, dessins sur l'écran tactile, dictées de dessins</i></p>				
	S'exercer au	<p>-Créer un répertoire de motifs graphiques <i>A partir de motifs connus et d'autres observés sur différents supports ou dans son environnement.</i></p> <p>-Reproduire les motifs graphiques vus en Moyenne section. <i>Traits verticaux, horizontaux, obliques, lignes brisées, rond, quadrillage.</i></p> <p>-Remplir une zone délimitée avec différents graphismes</p>	<p>-Reproduire les motifs graphiques vus en Moyenne section. <i>Vagues, créneaux, ponts endroits/ envers, boucles endroit /envers.</i></p> <p>-Remplir une zone délimitée avec différents graphismes <i>Formes/animaux/objets... divisés en plusieurs cases à remplir avec des motifs graphiques de plus en plus complexes.</i></p>	<p>-Reproduire les motifs graphiques en en combinant plusieurs. <i>Graphismes combinés : ronds concentriques, soleil, mini bonhomme, sapins, flèches, spirales, formes géométriques...</i></p> <p>-Remplir une zone délimitée avec différents graphismes <i>Formes/animaux/objets... divisés en plusieurs cases à remplir avec des motifs graphiques de plus en plus complexes.</i></p>	<p>-Reproduire, assembler et enchaîner des motifs graphiques en étant de plus en plus précis. <i>Lignes de graphismes en alternance. Grande boucle /petite boucle, Boucle endroit/ boucle envers</i></p> <p>-Reproduire les motifs graphiques dans un espace donné en tenant compte de la largeur et de la hauteur qui varient sur une même ligne.</p>	<p>-Créer de nouveaux motifs graphiques <i>Inventer de nouveaux motifs graphiques, combiner plusieurs motifs graphiques...</i></p> <p>-Reproduire les motifs graphiques dans un espace donné en tenant compte de la largeur et de la hauteur qui varient sur une même ligne. <i>Cadre avec des lignes de graphismes à reproduire dans un espace qui varie (ligne</i></p>

visuel	graphisme décoratif	<i>Formes/animaux/objets... divisés en plusieurs cases à remplir avec des motifs graphiques de plus en plus complexes.</i>			<i>Cadre avec des lignes de graphismes à reproduire dans un espace qui varie (ligne sinueuse par ex), tracer des graphismes sur différents formats et supports</i>	<i>sinueuse par ex), tracer des graphismes sur différents formats et supports</i>
	Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	<p>-Découvrir et utiliser différents supports, outils et médiums en adaptant son geste. <i>Mise à disposition de supports variés (cartons, feuille de papier, feuille d'arbre, rhodoïd, papier cadeau, emballage, rouleau en carton, une tasse, des galets, cadre, vitre... de différentes tailles), d'outils variés (pinceaux ronds/ plats de différents diamètres, rouleaux, pinceaux à éclaboussures, brosse à dents, billes, tampons, spatule, peignes...), et des médiums variés (peinture, acryliques, stick de gouache, encre, peinture à l'eau, feutres, crayons, pastels (gras, à la cire et secs), fusain, colle, pistolet à colle, papier crépon, papier de soie, papier autocollant, posca, argile...)</i></p> <p>-Utiliser différentes techniques artistiques pour réaliser des compositions plastiques <i>Présenter différentes techniques artistiques en classe (livre 40 techniques d'art du visuels en maternelle Ebla Éditions) Ex : Marbrure, transfert , pouring, peinture effaçable, papier mâché...</i></p> <p>-Réaliser des compositions plastique seul ou à plusieurs en réinvestissant des techniques et des procédés vus en classe <i>Temps de peinture et de création libre : seul ou en petit groupe en variant les supports et leur format, les outils et les médiums.</i></p> <p>Travailler autour de la couleur. <i>Mélange de couleurs (créer de nouvelles couleurs en en mélangeant d'autres), nuanciers, effets, tonalités (couleurs vives, pastels, fluos...)</i></p> <p>-Réaliser différentes actions plastiques à partir des supports, outils et médiums à disposition <i>Mélanger, Faire couler, Égoutter, cerner, remplir, modeler, prolonger, compléter, élargir, graver, presser, emboîter, lacer, projeter, asperger, tisser, coller, découper, assembler, plier, colorier...</i></p> <p>-Réaliser des compositions plastiques « à la manière de », en découvrant un artiste et son univers <i>Présenter différentes artistes et leurs œuvres, faire une composition à la manière de l'artiste (PEAC)</i></p>				
	Observer comprendre et	<p>-Observer et décrire des illustrations, des images, des dessins, des œuvres d'arts en découvrant le vocabulaire lié <i>Découvrir et apprendre à observer et présenter des images en employant le vocabulaire adapté : sculpture, photographie, illustrations, mobile, peinture... Parler des couleurs, du cadre, des différents plans, décrire les personnages, les objets, les végétaux de manière précise. Les médiums, outils et supports utilisés...</i></p> <p>-Donner son ressenti sur une œuvre en utilisant le vocabulaire adapté.</p>				

	transformer des images	<p><i>S'exprimer sur une image, une œuvre en donnant son avis. Qu'est-ce que je ressens en regardant cette image ? Pourquoi ? Est-ce que j'aime / je n'aime pas ? Pourquoi ? ...</i></p> <p>-Observer et trouver des ressemblances, des points communs ou différents entre plusieurs images. <i>Observer des œuvres similaires et trouver le ou les points communs, Trouver ce qui diffère entre plusieurs images/ œuvres. (par ex que des photographies ou différentes œuvres (peinture, mobile, photographie, sculpture... sur un thème commun : la nature)</i></p> <p>-Classer les images à partir d'un critère simple <i>Trouver un critère de tri pour classer des images (nature de l'image / Personnage dans les images...)</i></p> <p>-Suivre une consigne pour transformer une image à partir d'une ou plusieurs actions plastiques <i>Transformer une image en suivant une consigne (mettre une image en noir et blanc en couleur, insérer un personnage, découper deux images et les assembler pour en créer une nouvelle...)</i></p>
Art du son	Jouer avec Sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	<p>-Oser jouer avec sa voix seul ou à plusieurs pour reproduire une phrase musicale <i>Gammes musicales, jeux de voix et d'écoute, onomatopées, virelangues, jeux de voix avec variation : hauteur, intensité, nuance...</i></p> <p>-Mémoriser un répertoire de comptines et chansons adaptés au niveau des élèves <i>Chansons, comptines, jeux vocaux, poésies variés en fonction des thèmes de l'année scolaire .</i></p> <p>-Être capable de chanter / d'interpréter une chanson ou une comptine apprise en classe seul ou avec ses camarades en tenant compte du rythme. <i>Oser chanter seul ou à plusieurs, se souvenir des paroles d'une chanson / comptine et la chanter en rythme. Mettre l'intonation, le rythme, faire les gestes si besoin...</i></p>
	Explorer des instruments, utiliser les	<p>-Découvrir différents instruments de musique et les essayer. <i>Découverte d'instruments de musique : origine, manière de jouer, artiste et familles d'instruments.</i></p> <p>-Reproduire/ Mémoriser une suite rythmique à l'aide d'un ou plusieurs instruments ou de percussions corporelles. <i>Écouter et observer une suite rythmique plus ou moins longue et la reproduire.</i></p> <p>-Reconnaître le son de certains instruments de musique. <i>Écoutes musicales, loto sonores, loto des instruments de musique, mise en paire de sons identiques...</i></p>

	sonorités du corps	<p>-Explorer son corps au travers de percussions corporelle. <i>Découverte des percussions corporelles à travers des jeux rythmiques simples, en modulant sa voix...</i></p>
	Affiner son écoute.	<p>-Développer progressivement son attention et son temps d'écoute. <i>Écoute de morceaux de musique + ou - longs, livres musicaux/ sonores , lecture offerte...</i></p> <p>-Apprendre à écouter et respecter les temps d'écoute, de silence et les temps de parole <i>Apprendre à respecter les différents temps en multipliant les écoutes.</i></p> <p>-Varier les écoutes en tenant compte de proposer des styles, des époques, et des cultures variés ainsi que les morceaux contrastés : intensité, tempo, instruments, sons, rythmes... différents <i>Proposer des écoutes très variées.</i></p> <p>-Découvrir et utiliser un vocabulaire adapté <i>Noms des instruments, type de timbre, durée, volume, intensité...</i></p>
Art du spectacle vivant	Pratiquer Quelques activités des arts du spectacle vivant	<p>-Assister à différentes représentation et devenir un spectateur attentif. <i>Règles à respecter lorsqu'on assiste à un spectacle. Assister à différents type de spectacle en se montrant actif et attentif.</i></p> <p>-Devenir acteur d'une petite représentation <i>Essai du cirque, du théâtre, de la danse, et du spectacle « comique », d'une chorale et créer une représentation.</i></p> <p>-Oser se produire face aux autres / à un public <i>Spectacle de marionnettes, de danse, pièce de théâtre, album mis en voix/en scène, spectacle de fin d'année, chants/ chorale...</i></p>