



PROGRAMMATIONS - Grande Section

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'ORAL	Oser entrer en communication	<ul style="list-style-type: none"> - Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage, prendre la parole avec justesse - Utiliser les termes de politesse - Accepter les tours de paroles, écouter ses pairs - Nommer les enfants de la classe et les adultes de l'école - Participer à un échange collectif en respectant le sujet - Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange - Faire des phrases de plus en plus complexes en s'exprimant dans un langage oral et syntaxiquement correct 				
	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer comment faire quelque chose après l'avoir réalisé en s'appuyant sur des traces de l'activité - Relater, décrire une succession d'évènements organisés - Enchaîner les actions et les émotions des personnages pour retracer une histoire - Raconter en faisant parler les personnages, utiliser des marottes 				
	Echanger	<ul style="list-style-type: none"> - Evoquer un évènement vécu à l'aide de photos - Décrire ce qu'on a fait en atelier - décrire ce que l'on ressent - comprendre et répondre à une question - Présenter des objets, évènements, projets 	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le travail effectué en reformulant la consigne, expliquer une procédure employée lors d'une activité - Comprendre et reformuler une histoire lue par la maitresse sans support visuel. 			
	Enrichir le	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et mémoriser des mots et des expressions - Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée. 				
	Acquérir et	<ul style="list-style-type: none"> - Produire des phrases simples et courtes en les complexifiant sur chaque période - Employer et utiliser des structures de phrases différentes (forme négative, interrogatives, impératives..) 				
	Acquérir et développer une conscience phonologique	<ul style="list-style-type: none"> - Scander et dénombrer les syllabes d'un mot - découvrir les phonèmes voyelles - réciter des comptines avec des phonèmes voyelles connues 	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminer, manipuler et coder les syllabes - jouer avec les syllabes (doubler, inverser, ajouter, supprimer, isoler) 	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminer, localiser, coder, associer et classer les phonèmes - Reciter des comptine en prêtant attention aux phonèmes entendus 		<ul style="list-style-type: none"> - Discriminer, localiser, coder, associer et classer les phonèmes - Manipuler les phonèmes et les syllabes pour écrire des mots - coder et décoder un mot simple
	Eveiller à la diversité linguistique	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des langues différentes par des jeux et comptines 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des histoires connues dans une langue différente 		<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le basic signa langage 	

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



PROGRAMMATIONS - Grande Section

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
L'ÉCRIT	Écouter de l'écrit et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter et comprendre un texte lu - Participer aux échanges qui suivent l'écoute - Répondre à des questions simples sur un texte entendu (Héros, personnages, lieux..) 	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter des histoires sans image et associer textes et images - Reformuler des passages d'une histoire écoutée - Identifier une ou plusieurs images intruses 	<ul style="list-style-type: none"> - Remettre l'histoire dans l'ordre - Trouver l'image qui correspond à la phrase - A partir d'un documentaire dessiner l'animal décrit 	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter une histoire, trouver le titre et justifier - Raconter une histoire en restituant les enchaînements logiques et chronologiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir le meilleur résumé de l'histoire parmi plusieurs et justifier - Résumer les informations d'un documentaire 	
	Découvrir la fonction de l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier et trier les caractéristiques et fonctions des différents supports écrits: livres, dépliants, pub, affiche... - Se repérer dans un livre: s'orienter dans l'espace de la page, la couverture, le titre, l'illustration.. 		<ul style="list-style-type: none"> - Identifier et trier les caractéristiques et fonctions de différents supports écrits: fiches techniques, recettes, règles du jeu... 			
	Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> - Observer l'adulte écrire - Commenter ses dessins (dictée à l'adulte) - Dicter à l'adulte une histoire connue en s'aidant des images - Formuler, reformuler son propos pour respecter les règles de l'écrit - Utiliser les outils de la classe pour participer aux essais d'écriture spontanés 					
	Découvrir le principe alphabétique	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son prénom en capitale ainsi que ceux de ses camarades - Reconnaître et nommer de nombreuses lettres de l'alphabet en capitale. - Reconnaître des mots quotidiens (jours de la semaine, mois...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son prénom en script - Reconnaître et nommer toutes les lettres de l'alphabet en capitale. - Commencer à reconnaître quelques lettres en script. - Commencer la correspondance entre capitale et script 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son prénom en script ainsi que celui des ses camarades - Distinguer le nom de la lettre de son phonème - Reconnaître et nommer beaucoup de lettres en script - Faire la correspondance entre capitale et script 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et nommer toutes les lettres en script - Faire la correspondance entre capital et script - Commencer à reconnaître quelques cursives 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures - Repérer les syllabes identiques à l'écrit et à l'oral dans les prénoms - Trouver comment on écrit un mot simple - Distinguer le nom de la lettre de son phonème suite 	
	Commencer à écrire tout seul	<ul style="list-style-type: none"> - Muscler les doigts et le poignet par des jeux - Réaliser des exercices graphiques pour se préparer à écrire (lignes verticales, horizontale, brisées, cercles, ponts, vagues, boucles - Tenir son outil scripteur correctement - Écrire son prénom en cursive sans modèle - Faire le cahier d'écriture chaque semaine pour arriver à copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu - Écrire sur voire entre les lignes 					

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



PROGRAMMATIONS - Grande Section

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES	Construire les nombres pour exprimer les quantités	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les petites quantités - Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant "plus que", "moins que" "autant que" - Recherche des compléments - Comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffre 				
	Stabiliser les connaissances des petits nombres	- Décomposer et recomposer le nombre 2, 3 4	- Décomposer et recomposer le nombre 5	- Décomposer et recomposer le nombre 6, 7	- Décomposer et recomposer le nombre 8, 9	- Décomposer et recomposer le nombre 10
	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	Repérer une position dans une liste d'objet Utiliser les termes: le 1er, 2eme, 3eme, 4eme, 5eme			Repérer une position dans une liste d'objet Utiliser les termes: le 1er, 2eme, 3eme, 4eme, 5eme...10eme	
	Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de quantités. Comparer des quantités - Résoudre des problèmes de partages 			<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout et de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu < ou égaux à 10) 	
	Acquérir la suite orale des mots-nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser et reciter la suite des nombres jusqu'à 12/15 - Compter à partir d'un nombre quelconque 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser et reciter la suite des nombres jusqu'à 15 - Compter à partir d'un nombre quelconque 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser et reciter la suite des nombres jusqu'à 20 - Compter de 2 en 2 - Compter de 10 à 0 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser et reciter la suite des nombres jusqu'à 30 et plus - Reciter la suite oral des nombres avec des perturbations 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique à trou
	Ecrire des nombres avec les chiffres	Rencontrer les nombres écrits au cours des activités rituelles et quotidiennes de la classe, des jeux et au travers d'un premier usage du calendrier et écrire progressivement les nombres en chiffres jusqu'à 10. Dire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10.				
	Dénombrer	Dénombrer des quantités jusqu'à 5	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des quantités jusqu'à 7 - Dénombrer, mémoriser une quantité 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des quantités jusqu'à 10 - Dénombrer, mémoriser une quantité 		
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier et classer des formes simples - Comparer et ranger des objets selon leur longueur - Nommer des formes planes (carre, triangle, cercle, rectangle) dans toutes leurs orientations et configurations 		<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un assemblage de formes 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des solides - Reproduire, dessiner des formes planes 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer et ranger des objets selon leur masse - Utiliser un instrument: La règle

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



PROGRAMMATIONS - Grande Section

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse

EXPLORER LE MONDE

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Le temps et l'espace	Le temps	Se repérer dans la journée	- Se repérer dans la semaine - une écrire une date	- Se repérer dans le mois - Utiliser un calendrier	- Comparer des durées - Repérer des actions simultanées	Se repérer dans l'année
		- Comprendre le vocabulaire relatif au temps de manière progressive: tems court (succession des activités, temps forts de la journée) puis temps long (succession des évènements dans la semaine, le mois et l'année...) - Appréhender la notion durée courte en la matérialisant (chanson, sablier...)				
	L'espace	- Se repérer dans l'espace de la classe pour se mettre en activité, ranger... - Situer des objets par rapport a soi	- Situer des objets par rapports à des repères stables - Utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite..)	- Se repérer dans l'espace d'une page - Construire une image orientée de son corps	Suivre, décrire, et représenter un parcours simple	Se repérer dans un quadrillage
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde du vivant	Repérer les différentes sortes de danger: a l'école, a la maison, dans la rue...	Identifier, nommer et regrouper les animaux en fonction de leur caractéristiques de leur mode de déplacement ou de leur milieu de vie.	- Identifier, désigner et nommer les parties du corps et du visage - Découvrir les 5 sens	- Distinguer le vivant du non vivant - Observer différentes manifestations de la vie végétale	- S'initier de matière concrète a une attitude responsable vis à vis de l'environnement
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	- S'approprier un outil: les ciseaux - Relier une action ou le choix d'un outil a l'effet souhaite	- Découper de manière plus précise avec des ciseaux	- Découvrir les propriétés d'objets divers: flotte ou coule - Découvrir et manipuler un objet technique: A déterminer	- Relier une action ou le choix d'un outil à l'effet souhaite: transvaser différentes matières avec différents outils pour remplir jusqu'a un repère...	Utiliser une fiche technique pour fabriquer un objet
	Utiliser des outils numériques	Découvrir et commencer a utiliser de manière adaptée différents outils numériques: ordinateur, tablette numérique, vidéoprojecteur (en fonction du matériel disponible)				

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



PROGRAMMATIONS - Grande Section -

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE 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"> - Découvrir des objets de tailles, de formes ou de poids différents: ballons, cerceaux, cordes/rubans, sacs de graines, anneaux - Expérimenter les différentes actions possibles: lancer, attraper, faire rouler, faire glisser, faire tourner.. - Répondre a un signal - Agir dans un temps limité 				
Adapter son équilibre et ses déplacements a son environnement et contraintes variées	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter différents modes de déplacement: marcher, courir, ramper, sauter, rouler, grimper, glisser... - Reproduire un mode de déplacement - Sauter de différentes façons: loin, haut, par-dessus, dans, rebondir avec du matériel divers - Ramper de différentes façons: sur le ventre, sur le dos, avec ou sans bras - Ramper en s'adaptant aux contraintes proposes: sur, sous, dans... - Découvrir et utiliser les tricycles, vélos, draisiennes, trottinettes... - Adapter ses déplacements à des contraintes et des environnements variés 				
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les différentes positions: assis, a genoux, debout, couche... et les exécuter en musique - Expérimenter diffusés actions motrices: avancer, reculer, tourner sur soi-même, sauter sur place, taper des pieds, taper des mains... - Participer a des actions corporelles d'expression avec les différentes parties du corps et différents outils (chaises, rubans, ballons, cordes...) - Danses a deux, danser avec du matériel - Faire des rondes et jeux dansés 				
Collaborer, coopérer, s'opposer	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre a respecter les règles - Jeux collectifs - Comprendre et s'appropriier un rôle - Comprendre et s'appropriier deux rôles différents dans un jeu d'opposition - Coopérer et s'opposer dans des jeux de poursuite 				

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse



PROGRAMMATIONS - Grande Section

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE ARTISTIQUE

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Productions plastiques et visuelles	Dessiner	Enrichir son dessin avec un graphisme	<ul style="list-style-type: none"> - Illustrer une phrase - Illustrer une comptine - Représenter ses camarades 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner a partir d'une observation - Dessiner a partir de formes 	<ul style="list-style-type: none"> - représenter des objets - Réaliser un dessin d'observation - Dessiner quelque chose d'identifiable 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner des personnages habillés - Représenter des animaux - Illustrer une action - Relier un dessin d'observation
	S'exercer au graphisme décoratif	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des traits dans différentes directions - tracer des traits rayonnants 	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des lignes sinueuses, brisées - Tracer des boucles - tracer des ponts 	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des spirales - Tracer des cercles concentriques 	<ul style="list-style-type: none"> - tracer des graphismes sur différents formats 	<ul style="list-style-type: none"> - Combiner et inventer des graphismes
	Réaliser des compositions plastiques planes et en volume	<p>Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste</p> <p>Réaliser des compositions plastiques seuls ou en petits groupes en choisissant et combinant des matériaux en réinvestissant des techniques et des procédés</p> <p>Travailler autour de la couleur : mélanges, nuances, effets...</p> <p>Mélanger, faire couler, égoutter, pocher, modeler, prolonger, élargir, compléter, graver, presser, emboiter, entrelacer, projeter, asperger, tisser, coudre..</p>				
	Observer, comprendre et transformer des images	Observer et décrire des images, des dessins, des illustrations d'albums, des reproductions d'œuvres d'art, des photographies...				
Univers sonores	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser un répertoire de comptines et de chansons composées de phrases musicales courtes, a structure simple, adaptées aux capacités vocales des enfants - Interpréter un chant ou une comptine au sein d'un groupe restreint - Explorer ses capacités vocales de manière ludique: intensité, hauteur, nuances... - Apprendre progressivement a chanter en chœur 				
	Explorer les instruments et utiliser les sonorités du corps	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer les sonorités de son corps a travers des jeux rythmiques simple en modulant sa voix - Explorer des objets sonores divers empruntés a la vie quotidienne, des instruments de percussion 				
	Affiner mon écoute	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler autour de l'écoute et du silence, développer progressivement son temps d'écoute - Ecouter des extraits d'œuvres musicales, d'origine variées (époques, styles, culture...) et caractérisés par des contrastes forts (intensité sonore, temps, sons graves/aigus..) 				
Spectacle vivant	Pratiques quelques activités du spectacle vivant	<ul style="list-style-type: none"> - Participer a des mises en jeux et en scènes du corps éloignées des modalités quotidiennes et fonctionnelles (marionnettes) - Découvrir le rôle de spectateurs en observant des productions de ses camarades ou un spectacles. 				

Ce programme est conforme aux directives de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse