

## Progressions sur l'année MS-GS 2011-2012

**S'approprier le langage** (échanger, s'exprimer, comprendre, parler)

**Découvrir l'écrit** (se familiariser avec l'écrit :découvrir les supports d'écrit, la langue, contribuer à l'écriture de textes/ se préparer à apprendre à lire et écrire : distinguer les sons, apprendre le principe alphabétique, apprendre les gestes d'écriture)

**Devenir élève** (vivre ensemble, coopérer et devenir autonome)

**Agir et s'exprimer avec son corps** (activités physiques visant à développer la motricité, activités à règles, activités d'expression à visée esthétique, activité pour développer une image orientée de son corps : devant, derrière...)

**Découvrir le monde** (les objets, la matière, le vivant, les nombres, le temps, l'espace)

**Percevoir, sentir, imaginer, créer** (dessin et compositions plastiques, la voix et l'écoute)

Manuels utilisés en classe et qui correspondent aux éléments des progressions :

Langage : Phono (Hatier), Les ateliers graphiques (Retz), Les alphas, La grammaire par les jeux de carte (Retz), Comptines et poèmes à dire et à créer (Retz)  
Parcours lecture (Accès),

Découvrir le monde : Vers les maths (Accès), Dominique valentin (Hatier), Des projets pour la maternelle : autour du corps (Hachette éducation)

Arts : 5 parcours artistiques (Hachette éducation), Graphic'arts (Accès), Les arts plastiques à l'école maternelle (Retz)

Musique : jeux de doigts, rondes et jeux dansés (Retz), Une année au concert, Répertoires départementaux de chant 49.

EPS : Fichier danse IA 49

### Thèmes et projets sur l'année

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Thème d'année	Le jardin				
Projets	Fabriquer un jeu de « qui est-ce ? »				
Thèmes	Le corps, le portrait, la découverte de l'autre.	La neige, l'hiver		Le printemps L'arbre	La maison

Programmation s'appropriier le langage MS-GS 2011-2012

	compétences	Niveau	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Echanger, s'exprimer	LA01 Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.	MS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser parler spontanément.</li> <li>- Etre capable d'écouter.</li> <li>- Répondre aux sollicitations verbales par un mot, une phrase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser vocabulaire et structures syntaxiques de la vie quotidienne.</li> <li>- Réinvestir vocabulaire, et structures syntaxiques simples.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible.</li> <li>- Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etre capable d'écouter pour répondre.</li> <li>- Répondre aux sollicitations verbales par une phrase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moduler sa voix en fonction de la situation.</li> </ul>
		GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible.</li> <li>- Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation.</li> <li>- Etre capable d'écouter pour répondre.</li> <li>- Répondre aux sollicitations verbales par une phrase, en se faisant comprendre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moduler sa voix en fonction de la situation.</li> <li>- Utiliser des outils linguistiques plus complexes (connecteurs, phrases complexes, concordance des temps du verbe, négation, interrogation)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Intervenir</li> <li>o Questionner</li> <li>o argumenter</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à un échange collectif :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o En acceptant d'écouter autrui.</li> <li>o En attendant son tour de parole.</li> <li>o En restant dans le propos de l'échange.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse.</li> </ul>
Comprendre	LA01 Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.	MS/GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre une histoire adaptée à son âge.</li> <li>- Etre à l'écoute, comprendre, mémoriser et exécuter une consigne simple (MS), complexe (GS).</li> <li>- comprendre une règle de jeu.</li> <li>- Comprendre un message et répondre ou agir de façon pertinente.</li> </ul>				
Parler	LA02 Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne. LA03 Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question. LA04 Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée. LA05 Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue	MS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restituer les différents moments de la journée avec support visuel : photo puis représentation symbolique.</li> <li>- Nommer les objets de la classe, les catégoriser, dire à quoi ils servent.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restituer les différents moments de la journée à l'aide d'un support matériel quelconque (visuel, tactile, auditif...)</li> <li>• Raconter une histoire connue en s'appuyant sur la succession des illustrations.</li> <li>- Prêter sa voix à la marionnette pour restituer la parole de l'adulte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restituer la trame narrative d'une histoire* connue avec un support visuel. <i>Trame simple : début/ événement/ résolution/ fin</i></li> <li>- Nommer des actions, des objets à partir d'une fiche technique, d'une recette.</li> <li>- Mettre en œuvre une règle de jeu</li> <li>- S'adresser à la marionnette</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restituer les différents moments de la journée toujours à l'aide d'un support matériel mais en utilisant une phrase simple et le passé composé.</li> <li>- Reformuler une consigne simple.</li> <li>- Enoncer une règle de jeu.</li> <li>- Dans les coins jeux, dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade pour faire évoluer le jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans support.</li> <li>- Nommer les personnages, les lieux d'une histoire connue.</li> <li>- Expliquer l'utilisation d'un objet, d'un jeu, d'une technique.</li> <li>- Formuler une demande en situation.</li> <li>- Faire parler la marionnette.</li> </ul>
		GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- restituer les différents moments de la journée sans support.</li> <li>- Raconter une histoire connue sans support visuel.</li> <li>- Faire parler la marionnette.</li> <li>- Formuler une demande en situation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel. <i>Trame complexe : début/événement/ aventures/ résolution/ fin</i></li> <li>- Mémoriser une consigne complexe et l'exécuter.</li> <li>- Comprendre et mettre en œuvre une règle de jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans support visuel.</li> <li>- Identifier, caractériser moralement et physiquement les personnages.</li> <li>- Planifier, organiser soi-même son travail pour exécuter une consigne complexe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- restituer les différents moments de la journée en utilisant : des phrases complexes, des connecteurs spatiaux et temporels, des pronoms, les temps du passé</li> <li>- Reformuler une consigne complexe.</li> <li>- Enoncer une règle de jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- inventer une courte histoire avec des personnages, un début, un événement, une fin.</li> <li>- Créer une consigne en fonction d'une situation donnée.</li> </ul>

Programmation Découvrir l'écrit MS-GS 2011-2012

	Niveau	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
Se familiariser avec l'écrit	<b>Découvrir les supports d'écrit</b>  EC01 Identifier les principales fonctions de l'écrit.	MS / GS	- différencier l'écrit du dessin. - se repérer sur une page, une couverture (reconnaître les informations connues sur la couverture d'un livre). - Distinguer un écrit fonctionnel d'un écrit de fiction. - tourner les pages dans le bon sens et dans l'ordre. - comprendre la fonction du livre.				
			un livre un cahier un calendrier un panneau une liste	une recette une revue un dictionnaire	une poésie une affiche	Un documentaire Un journal	
	<b>Découvrir la langue écrite</b>  EC01 Identifier les principales fonctions de l'écrit. EC02 Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte. EC03 Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes.	MS / GS	- Ecouter un texte lu par l'adulte. - Rencontrer des œuvres du patrimoine littéraire et s'en imprégner (notamment des contes). - acquérir des mots nouveaux, des tournures de phrases après une lecture de l'enseignant. - mémoriser des phrases et de courts extraits de textes. - raconter ce qui a été compris d'un texte lu. - s'interroger sur un texte lu.				
			- Les 24 petites souris rentrent à l'école. - L'école de Léon				
			- Le potager de Lili				
	<b>Contribuer à l'écriture de textes</b>  EC04 Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.	MS	- comprendre la nécessité de conserver par écrit certaines informations.			- dans une dictée à l'adulte, exprimer des relations temporelles entre les événements et utiliser correctement certaines conjonctions (et, mais, ou) et déterminants. - lors d'une dictée à l'adulte individuelle gérer le débit, et organiser son discours.	
GS		- repérer quelques caractéristiques du code de l'écrit (majuscule et point). - comprendre la nécessité de conserver par écrit certaines informations. - dans une dictée à l'adulte, exprimer des relations temporelles entre les événements et utiliser correctement certaines conjonctions (et, mais, ou) et déterminants. - lors d'une dictée à l'adulte individuelle gérer le débit, et organiser son discours.			- rectifier une formulation impropre. - connaître les caractéristiques de quelques types de textes (lettre, recette, comptine, histoire). - reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant. - dans une dictée à l'adulte, exprimer des relations temporelles entre les événements et utiliser correctement certaines conjonctions (et, mais, ou) et déterminants.		

	<b>Distinguer les sons</b>  EC05 Différencier les sons. EC06 Distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés.	MS	- percevoir la syllabe orale dans une comptine, un groupe de mots, un mot.	- frapper et dénombrer les syllabes qui composent un mot	- Reconnaître des rimes (jeux sur les rimes) - repérer la dernière syllabe d'un mot.	- repérer la première et la dernière syllabe d'un mot. - repérer une syllabe et coder sa localisation.	- retirer une syllabe finale. - trouver des syllabes finales ou initiales semblables. - Trouver des rimes.
		GS	- rythmer prénom, comptines, phrases, textes. - percevoir la syllabe orale dans une comptine, un mot. - segmenter en syllabes un mot et fusionner des syllabes pour former un mot. - frapper et dénombrer les syllabes qui composent un mot.	- Localiser une syllabe et utiliser un codage pour montrer sa localisation. - segmenter des mots en syllabes (compter les syllabes, trouver la finale, l'initiale). - Transformer un mot en ajoutant ou en enlevant une syllabe. - Segmenter un énoncé en mots. - reconnaître et trier des mots selon leur rime - trouver des rimes à l'aide d'un support visuel de représentation des mots.	- manipulation de syllabes orales (retirer, ajouter, inverser les syllabes) - reconnaître et trier des mots selon leur rime - trouver des rimes à l'aide d'un support visuel de représentation des mots. - segmenter les syllabes en phonème, extraire les voyelles : <b>a , i , o , ou.</b> - Trouver la règle de transformation d'un mot (ajout, suppression, inversion, doublement de syllabe)	- reconnaître et produire des attaques et des rimes. - retrouver des syllabes semblables quelle que soit leur position dans le mot. - segmenter les syllabes en phonèmes, extraire les voyelles : <b>é , eu , in , an , on</b>	- extraire les consonnes : <b>( r , l ) ( f , v ) ( s , z ) ( ch , je ) ( p , b ) ( t , d ) ( k , g ) ( m , n )</b> - effectuer diverses opérations sur ces composants de la langue (localiser, substituer, inverser, ajouter, combiner...). - supprimer ou ajouter un phonème.
Se préparer à apprendre à lire et à écrire	<b>Apprendre le principe alphabétique</b>  EC07 Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit. EC08 Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet. EC09 Mettre en relation des sons et des lettres.	MS / GS	- faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit ; - comprendre que l'écrit est fait d'une succession de mots où chaque mot écrit correspond à un mot oral. - découvrir que les mots que l'on prononce sont composés de syllabes. - discriminer les sons. - apprendre le nom de la plupart des lettres de l'alphabet en caractères d'imprimerie et dans l'écriture cursive. - associer le son que les lettres codent et le distinguer du nom de la lettre, pour une partie d'entre elles.				
		MS	- rapprocher des images identiques. - reconnaître son prénom et ceux de quelques camarades en écriture capitale.		- découvrir la notion de mot et identifier des mots familiers. - Reconnaître des mots de la classe, des rituels, des projets, écrits en capitales. - associer des mots aux dessins correspondants. - Reconnaître son prénom en cursives. - Reconnaître et nommer certaines lettres de l'alphabet.		
		GS	- reconnaître et nommer certaines lettres de l'alphabet. - reconnaître son prénom et ceux de quelques camarades écrits en capitales. - reconnaître la première lettre d'un mot. - associer les différentes écritures. - associer un mot écrit à son sens.	- reconnaître et nommer certaines lettres de l'alphabet (A, E, O, I, U, L, M, P, R, S, T). - reconnaître son prénom écrit en cursives. - reconnaître les noms des camarades. - reconnaître les mots de la comptine des jours de la semaine. - Reconnaître des mots familiers et des mots de la classe. - utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire son prénom et de courts messages.	- connaître la comptine alphabétique. - utiliser le dictionnaire de la classe. - entourer des mots connus dans un texte. - remettre dans l'ordre les mots d'une phrase. - Reconnaître les mots appris en classe au fil des projets. - trier des livres. - reconnaître un mot sous différentes graphies.	- associer les différentes écritures d'un même mot. - mémoriser des mots outils (un, une, le, la...) - associer l'écrit à l'oral, dire où sont les mots successifs d'une courte phrase écrite lue par l'adulte. - proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en se référant au répertoire de mots de la classe.	

	<p align="center"><b>Apprendre les gestes d'écriture</b></p> <p>EC10 Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées. EC11 Écrire en écriture cursive son prénom.</p>	MS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- respecter l'espace graphique.</li> <li>- représenter un personnage structuré.</li> <li>- écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle.</li> <li>- acquérir le sens de l'écriture : de gauche à droite et haut en bas.</li> <li>- tenir correctement l'outil scripteur. Acquérir la bonne posture d'écriture.</li> <li>- occuper l'espace graphique en l'organisant (intérieur, entre, autour, bas, haut, gauche, droite)</li> <li>- le trait vertical.</li> <li>- le trait horizontal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- entraînement à l'écriture des lettres A, O, C, D, G, Q, E</li> <li>- acquérir le sens de l'écriture : de gauche à droite et haut en bas.</li> <li>- tenir correctement l'outil scripteur.</li> <li>- Acquérir la bonne posture d'écriture.</li> <li>- occuper l'espace graphique en l'organisant (intérieur, entre, autour, bas, haut, gauche, droite)</li> <li>- le quadrillage</li> <li>- le trait oblique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- écriture en capitale de certains mots.</li> <li>- copie sur ordinateur en script.</li> <li>- le rond, dans le bon sens.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- entraînement à l'écriture en capitale (mots et phrases succinctes).</li> <li>- copie sur ordinateur en script.</li> <li>- geste efficace (monter, descendre, tourner...)</li> <li>- la ligne brisée</li> <li>- les ponts</li> <li>- reproduire des motifs graphiques. enchaînements de lignes simples, courbes, continues...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- entraînement à l'écriture de lettres et mots en capitales.</li> <li>- copie sur ordinateur en script.</li> <li>- reproduire des motifs graphiques. enchaînements de lignes simples, courbes, continues...</li> <li>- les boucles</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création et enrichissement d'un répertoire graphique de classe (formes de plus en plus complexes).</li> <li>- Représenter un personnage structuré, des animaux et des objets.</li> <li>- savoir colorier un espace limité.</li> </ul>				
		GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle.</li> <li>- entraînement à l'écriture des lettres : <b>A, O, C, D, G, Q, E</b></li> <li>- écrire les nombres 1 à 5.</li> <li>- le trait vertical, le trait horizontal, le quadrillage, la ligne oblique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- écrire en cursives son prénom.</li> <li>- écrire les autres lettres de l'alphabet en capitales.</li> <li>- le rond, les ponts.</li> <li>- réaliser et agencer des graphismes de base entre deux lignes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les boucles à l'envers et à l'endroit, entre deux lignes.</li> <li>- écriture en capitale de mots et groupes de mots.</li> <li>- écrire en cursives son prénom.</li> <li>- copie sur ordinateur en script.</li> <li>- entraînement à l'écriture en cursives des lettres <b>i, u, t</b></li> <li>- écrire les nombres de 1 à 10.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- entraînement à l'écriture de lettres en cursives.</li> <li>- copie de mots ou phrases succinctes spontanées ou encadrées en cursives.</li> <li>- Copie sur ordinateur en script.</li> <li>- reproduire des motifs graphiques. enchaînements de lignes simples, courbes, continues...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- entraînement à la copie de phrases courtes en cursives, sur une ligne puis entre deux lignes.</li> <li>- poursuivre l'entraînement à l'écriture des lettres en cursives.</li> <li>- copie sur ordinateur en script.</li> <li>- utiliser une règle.</li> <li>- reproduire des motifs graphiques. enchaînements de lignes simples, courbes, continues...</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création et enrichissement d'un répertoire graphique de classe.</li> <li>- Réaliser un personnage dans différentes positions, de face, de profil, habillé, en mouvement, représenter le réel.</li> <li>- savoir colorier un espace limité.</li> </ul>				

Programmation Découvrir le monde MS-GS 2011-2012

	Niveau	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p align="center"><b>Quantité et Nombres</b></p> <p>- DM09- comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités.                      - DM10- mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30.                      - DM11- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.                      - DM12- associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée.</p>	MS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 4, compter en associant le geste à la parole.</li> <li>- Reconnaître de petites quantités jusqu'à 3.</li> <li>- Résoudre de petits problèmes de la vie quotidienne (compléter une collection)</li> <li>- Lire les nombres de 1 à 4.</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantité (autant que)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer une quantité jusqu'à 6.</li> <li>- Lire les nombres de 1 à 6.</li> <li>- décomposer le nombre 4.</li> <li>- Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que, moins que.</li> <li>- grouper par 2 ou par 3.</li> <li>- Réaliser un algorithme 1/1</li> </ul> <p>- Pb D. Valentin : Le meilleur choix Les toises.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10.</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantité (les galettes).</li> <li>- Décomposer le nombre 5.</li> <li>- Distribuer en faisant une correspondance terme à terme.</li> </ul> <p>Pb D. Valentin : La tournée du père-Noël La plus grande tour</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer des quantités.</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantité (la course aux œufs, la cible).</li> <li>- réaliser une collection qui comporte autant d'objets qu'une autre (proche et visible)</li> <li>- compter jusqu'à 6.</li> </ul> <p>Pb D. Valentin : Livre à compter Gâteau d'anniversaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer une quantité jusqu'à 10.</li> <li>- Lire et écrire les nombres entre 1 et 10.</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantité (10 dans un bateau).</li> <li>- Résoudre des problèmes de partage.</li> <li>- Reproduire un algorithme 1/2.</li> </ul> <p>Pb D. Valentin : Les réussites</p>
	GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître de petites quantités (organisées en configurations connues : doigts de la main ou constellations du dé).</li> <li>- Dénombrer une quantité jusqu'à 5.</li> <li>- décomposer le nombre 4 (livre à compter)</li> <li>- lire et écrire les nombres jusqu'à 5.</li> <li>- Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que, moins que.</li> <li>- Apprendre à chercher (les mathoeufs).</li> </ul> <p>Pb D. Valentin : Les carrés de couleurs Jeux de cartes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décomposer le nombre 5.</li> <li>- Résoudre des problèmes : recherche de compléments (le jeu des lapins)</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantité (ajouter ou retirer).</li> <li>- Dénombrer une quantité jusqu'à 10.</li> <li>- dénombrer et mémoriser une quantité.</li> <li>- Lire et écrire les nombres 6 et 7.</li> <li>- Apprendre à chercher (Les jouets de Tom)</li> </ul> <p>Pb D. Valentin : Différences Deux cartes pour faire 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer une quantité jusqu'à 10</li> <li>- Comparer des quantités.</li> <li>- Lire et écrire les nombres 8 et 9.</li> <li>- Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre (visible et proche).</li> <li>- Résoudre des problèmes.</li> <li>- reproduire un algorithme complexe.</li> <li>- Apprendre à chercher (les tours)</li> </ul> <p>Pb D. Valentin Les bidules</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantité (Le jeu des maillots).</li> <li>- Lire et écrire les nombres de 1 à 10.</li> <li>- Dire des comptines numériques en utilisant l'ordre (1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>...)</li> <li>- Apprendre à chercher (voitures et motos, dans les étoiles)</li> </ul> <p>Pb D. Valentin : Le meilleur dé Les bidules</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes de partage.</li> <li>- résoudre des problèmes portant sur une augmentation ou une diminution.</li> <li>- jeu de la marchande.</li> <li>- Décomposer le nombre 10.</li> <li>- Lire et écrire les nombres entre 10 et 20.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30.</li> <li>- Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre collection.</li> <li>- Résoudre des problèmes de déduction (Sudoku animaux)</li> </ul>
	MS/GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer à des jeux mathématiques, des jeux de société.</li> </ul> <p>GS : La réussite, Halli-galli, Uno, les boîtes alignées ou empliées, Rummikub, Qui est-ce ?, Go-getter, Katamini, deux cartes pour faire 10                      MS : Allez les escargots, dominos, Tan gram, loto des positions, Bata waf, les petitschevaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines numériques et des jeux de doigts..</li> <li>- Participer aux rituels pour apprendre à compter (la fusée, le nombre mystère, greli-grelo, le nombre caché,</li> </ul>				

<p align="center"><b>Formes et grandeurs</b></p> <p>- DM08- dessiner un rond, un carré, un triangle</p>	MS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter des critères de rangement sous forme de codage pour remettre en ordre les coins jeux.</li> <li>- Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme, différencier des formes simples.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître, classer et nommer des formes simples</li> <li>- Comparer et ranger des objets selon leur taille.</li> <li>- Trier selon différents types de critères (un seul critère à la fois puis plusieurs)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle (puzzles, assemblages de solides).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessiner des formes simples.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer et ranger des objets selon leur masse.</li> <li>- Reproduire un assemblage de solides</li> </ul>
	GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Différencier et classer des formes simples.</li> <li>- Reproduire un assemblage de formes simples.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser un instrument : la règle.</li> <li>- Reconnaître, classer et nommer des formes simples.</li> </ul>	
<p align="center"><b>Espace</b></p> <p>- DM13- se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. - DM14- se repérer dans l'espace d'une page ; - DM15- comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.</p>	MS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer et décrire l'environnement proche (classe, école, quartier)</li> <li>- Expérimenter des positions relatives : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Sa position par rapport aux objets</li> <li>o La position des objets entre eux.</li> </ul> </li> <li>- Distinguer les éléments naturels et les constructions humaines. (observation et dessin).</li> <li>- Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un Quadrillage.</li> <li>- Suivre un parcours visualisé au préalable et décrit oralement.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire, en volume, à l'aide d'éléments de maquette, un parcours vécu en salle de jeu.</li> <li>- Suivre un parcours décrit oralement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire à partir de photos, de documents, des espaces familiers.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux exemple : description d'un parcours moteur simple.</li> <li>- Se repérer dans un quadrillage</li> </ul>
	GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer les différents moments de la journée en s'appuyant sur les Rituels, en se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos, puis symboles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer les différents moments de la semaine.</li> <li>- Prendre certains repères dans la semaine, l'année.</li> <li>- Comprendre l'opposition présent / passé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconstituer, sur le plan, à l'aide d'éléments découpés, un parcours vécu en salle de jeu.</li> <li>- Suivre un parcours décrit oralement.</li> <li>- Décrire un parcours simple.</li> <li>- Coder un déplacement, un Parcours.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Effectuer un parcours en le décodant.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets.</li> <li>- Décrire à partir de photos, de documents, des espaces plus ou moins familiers.</li> <li>- Se repérer dans un quadrillage</li> </ul>
<p align="center"><b>Temps</b></p> <p>- DM06- utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année. - DM07- situer des événements les uns par rapport aux autres- - DM15- comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.</p>	MS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer les différents moments de la journée en s'appuyant sur les Rituels, en se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos, puis symboles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer les différents moments de la semaine.</li> <li>- Prendre certains repères dans la semaine, l'année.</li> <li>- Comprendre l'opposition présent / passé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appréhender la notion de temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (jeu, cuisine) : sablier, métronome, minuterie, boîte à musique, moulins à eau.</li> <li>- A l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée.</li> <li>- Prendre des repères sur le mois, l'année : événements calendaires, saisons.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel.</li> <li>- Exprimer l'opposition présent / passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs.</li> <li>- Distinguer succession et simultanéité des Evénements.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée :emploi du temps, de la semaine / du mois : calendrier en utilisant une frise chronologique, de l'année : saisons, événements calendaires.</li> <li>- Appréhender leur caractère cyclique.</li> <li>- Situer des événements les uns par rapport aux autres sans support visuel.</li> </ul>
	GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise chronologique</li> <li>- Situer des événements les uns par rapport aux autres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'opposition présent / passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs</li> </ul>			

<p><b>Rituels</b></p>	<p>MS/GS</p>					
<p><b>Jeux de société</b></p>	<p>MS/GS</p>					
<p><b>Objet / Matière</b></p> <p>- DM01- reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.</p>	<p>MS/GS</p>	<p>- Explorer la matière et agir sur elle pour la transformer : modeler, morceler, déchirer, découper, tailler, frapper, écraser, casser, broyer, mouliner, tamiser, râper, mélanger, transvaser, transporter, cuire de différentes façons, assembler...</p>	<p>- Utiliser une fiche technique simple pour fabriquer.</p>	<p>- Utiliser la loupe. - Choisir des outils et des matériaux adaptés à son projet.</p>	<p>- Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué. -Classifier des matières connues en fonction de : o leurs qualités o leurs usages o leur origine</p>	<p>- Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage: économe, râpe, rouleau, moulin à légume, mixer, batteur, sèche-cheveux, pompe, aimants, Magnétophone, appareil photo, téléphone, ordinateur, lampe de poche. - Découvrir les matières : <i>le bois, la terre, la pierre, le sable, le papier, le carton, les tissus, l'eau, le plastique, le verre, les métaux, l'air, les matières premières alimentaires.</i> .</p>
<p><b>Vivant</b></p> <p>- DM02- connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction. - DM03- nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction. - DM04- connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation. - DM05- repérer un danger et le prendre en compte.</p>	<p>MS/GS</p>	<p>- Les 5 sens : Classer les objets en fonction d'un critère sensoriel. Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception. Nommer : L'organe (les yeux), La perception (la vue), L'action (voir), Le handicap (aveugle). - Affiner la perception de son corps : Dos, face, profil, articulations (épaules, cou, poignets, chevilles, coudes, genoux) - Elaborer et respecter un règlement (règles de sécurité à l'école, à la maison, dans la rue) - Les règles d'hygiène et de propreté</p>	<p>- Reconstituer l'image du corps humain ou d'un animal à partir de morceaux séparés. - La croissance (de la naissance à la mort, les étapes de vie de l'être humain). - L'alimentation.</p>	<p>- Faire des expériences sur un végétal : donner de l'eau ou non de la lumière ou non de l'air ou non - Mener ces expériences en parallèle avec un minéral et comparer les effets. - Différencier : noyau, graines, pépins, bulbes...</p>	<p>- Reconnaître les différentes parties d'une plante. - Retracer la chronologie de l'évolution et la reproduction (images séquentielles, dessin) - Repérer un danger et le prendre en compte, appeler les secours.</p>	<p>- Observer le réel en situation : le vivant (animal et végétal ) et le non-vivant (minéral) selon différents critères d'observation. - Garder une trace des observations faites : photos, enregistrements, dictée à l'adulte. - Respecter la vie animale et végétale, trier les déchets. - Apporter du soin à un animal, à une plante (planter, cueillir, récolter)</p>



Programmation Devenir élève MS-GS 2011-2012

	compétences	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Vivre ensemble	- respecter les autres et respecter les règles de la vie commune. - écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide.					
Coopérer	- écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide. - Prendre et partager des responsabilités au sein d'un groupe. - Partager avec ses camarades.					
Devenir autonome	- éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions ; - identifier les adultes et leur rôle. - Découvrir les lieux de la classe, de l'école. Se les approprier, les respecter, les ranger, les utiliser à bon escient. - exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires. - dire ce qu'il apprend.					

Programmation Agir et s'exprimer avec son corps MS-GS 2011-2012

	compétences	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>Activités physiques visant à développer la motricité</b> (1 X par semaine)	- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.		- parcours	- parcours - sauter	- parcours - courir	- parcours - lancer
<b>Activités à règles</b> (2 X par semaine sur une période de 4 semaines)	- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.	Jeux traditionnels	Lutte	Jeux de ballon		Jeux de ballon
<b>Activités d'expression à visée esthétique</b> (1 x par semaine)	- s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement. - se repérer et se déplacer dans l'espace. - adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.	- rondes et jeux dansés : Ronde finissant en position accroupie : les jolis bambins (page 17) Rondes en avançant et reculant : le jardinier (page 26) Rondes en changeant de sens : les autruches (page 33) Rondes en tournant le dos : le tourne-dos (page 41) Cortège : Ti badi bada (page 79)	- rondes et jeux dansés : Ronde simple : les flocons de neige (page 5) Rondes avec rebond et accroupi : attention au ruisseau (page 20) Rondes mimées : savez-vous planter les choux (page 43) Ronde avec des enfants au milieu : la tourterelle (page 51) Rondes énumératives : le général à dit (page 56) - GRS	- rondes et jeux dansés : Queue leu leu : roule petit train (page 65) Farandole : la chaîne des pompiers (page 73) Jeux avec tunnel : L'arc-en-ciel (page 94)	- rondes et jeux dansés : Tresses avec va et vient : Quand on fait des crêpes (page 87) Rondes éliminatoires : la sorcière Polycarpe (page 60) Rondes éliminatoires : les statues (page 61)  - art dramatique	- rondes et jeux dansés : Rondes mimées : la danse des mathématiques (page 45) Jeux avec pont et farandole : le pont des sorcières (page 98)  - danse contemporaine
<b>Activité visant à développer une image orientée de son corps</b> (topologie)	- se repérer et se déplacer dans l'espace.	- jeux de repérage	- jeux de repérage	Course d'orientation	Course d'orientation	

Programmation Percevoir, sentir, imaginer, créer MS-GS 2011-2012

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Dessin et composition plastique	<ul style="list-style-type: none"> <li>-expérimenter les divers instruments, supports et procédés du dessin.</li> <li>- découvrir et utiliser des objets de nature variée.</li> <li>- exprimer ce qu'ils perçoivent, évoquer leurs projets et leurs réalisations en utilisant un vocabulaire adapté.</li> <li>- réaliser une collection personnelle d'objets à valeur esthétique et affective.</li> <li>- adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) ;</li> <li>- utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation ;</li> <li>- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé ;</li> <li>- observer et décrire des œuvres du patrimoine.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arabesques en fête et vertical limit (graphic'arts)</li> <li>- le portrait (art visuel à l'école), le corps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les couleurs découvrir les couleurs primaires et les mélanges</li> <li>- le blanc (la neige...)</li> <li>- Les silhouettes fernand léger et keith haring (graphic'arts)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Impressions avec des objets. (graphic'arts)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- avec des fils (tresser, mêler, découper....) (art49)</li> <li>- l'arbre</li> <li>- art et nature (art49, arts visuels à l'école)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sculpture, 3D, papier mâché, piques en bois, carton...</li> <li>- la maison</li> </ul>
Œuvres d'art					
bricolage	<ul style="list-style-type: none"> <li>- coloriage</li> <li>- un mobile</li> <li>- feuilles d'automne</li> <li>- abécédaire</li> <li>- dictionnaire géant de classe (lettres...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jeux de découpage.</li> <li>- ribambelles et napperons.</li> <li>- déco de Noël(guirlandes, mobile)</li> <li>- cadeau de Noël</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- une couronne</li> <li>- Les animaux en pâte à sel.</li> <li>- masques en carton</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pâte à modeler.</li> <li>- piquage</li> <li>- cadeau de fête des mères et des pères</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pliages (bateaux, lapin, hérisson et salière en papier)</li> <li>- fabriquer des marionnettes</li> <li>- fabriquer des bonhommes en laine.</li> </ul>
Voix et écoute	<ul style="list-style-type: none"> <li>- avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines (10 chants, 10 comptines et jeux de doigts)</li> <li>- écouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- répéter des rythmes corporellement (rapide, lent).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- marquer la pulsation, le tempo corporellement, à l'aide d'un objet.</li> <li>- écouter un extrait musical, des sons, des bruits de la vie quotidienne, les comparer, donner ses impressions, émettre des hypothèses.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer et reproduire des rythmes corporellement ou avec des instruments.</li> <li>- découverte des familles d'instruments.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- coordonner un texte parlé et un accompagnement musical.</li> <li>- (suite) découverte des familles d'instruments.</li> <li>Reconnaître le son d'un instrument.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- coder une phrase musicale.</li> <li>- créer manipuler, découvrir le son avec un objet (pas forcément un instrument).</li> </ul>
Chants et comptines					