

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (PS)

L'oral

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communication				
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les formules de salutation et de politesse - Communiquer avec les adultes et les autres élèves par le langage, en se faisant comprendre - Réinvestir le vocabulaire appris 				
<ul style="list-style-type: none"> - Se nommer - Nommer quelques camarades - Reconnaître et nommer les différents adultes de la classe - Oser échanger avec ses pairs et les adultes (communications verbale et non-verbale) - Ecouter autrui lors des regroupements - Répondre aux adultes lors d'une sollicitation - Exprimer un besoin 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les prénoms d'une majorité d'adultes de l'école et de ses camarades de classe - Participer à un échange en petit groupe en écoutant autrui et en osant prendre la parole - Répondre par une phrase simple lors d'une sollicitation - Utiliser le « je » et le « tu » - Lever son doigt pour demander la parole 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à un échange en groupe-classe en écoutant autrui et en osant prendre la parole - Utiliser « il/ils », « elle/elles » et « nous/on » - Produire des phrases simples et compréhensibles lors d'un échange - Attendre son tour pour parler 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à un échange collectif en écoutant autrui, en attendant son tour pour parler et en restant dans le sujet de l'échange - S'exprimer avec de plus en plus d'aisance devant le groupe classe - Produire des phrases de plus en plus complexes - Exprimer correctement une demande, un besoin, un souhait - Utiliser la forme négative 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à un échange collectif en écoutant autrui, en attendant son tour pour parler et en restant dans le sujet de l'échange - S'exprimer dans un langage de plus en plus structuré avec de plus en plus d'aisance devant le groupe classe - Produire des phrases de plus en plus complexes - Utiliser la forme interrogative
Comprendre et apprendre				
<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter, comprendre et mémoriser des comptines - Comprendre, mémoriser et utiliser vocabulaire et structures syntaxiques relatifs aux thèmes étudiés 				
<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter et comprendre une histoire lue par l'enseignante - Enrichir son vocabulaire (l'école, la classe, les formules de politesse, les animaux de la ferme) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter et comprendre une histoire lue par l'enseignante - Ecouter, comprendre une consigne simple et la suivre - Utiliser le présent 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne de plus en plus complexe - Ecouter, comprendre et raconter une histoire racontée ou lue par l'enseignante : la raconter 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne de plus en plus complexe - Raconter une histoire connue avec ses propres mots - Répondre à des questions 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne de plus en plus complexe - Raconter une histoire connue avec ses propres mots en respectant sa chronologie

	- Enrichir son vocabulaire (animaux de la forêt)	- Enrichir son vocabulaire (animaux de la banquise)	- Enrichir son vocabulaire (animaux de la savane)	- Utiliser le futur - Enrichir son vocabulaire (animaux de la mer)
Echanger et réfléchir avec les autres				
<ul style="list-style-type: none"> - En lien avec le domaine 5 (explorer le monde) : émettre des hypothèses, faire part de ses représentations initiales dans des expériences scientifiques, questionner - Résoudre collectivement des situations problèmes en proposant des solutions <ul style="list-style-type: none"> - Echanger autour d'un album - Raconter son week-end avec la mascotte à l'aide de photos - Poser des questions à un camarade pour découvrir quel est son objet mystère 				
<ul style="list-style-type: none"> - Nommer ses objets personnels / les objets de la classe - Dire « Je m'appelle ... Je suis une fille/un garçon » 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire des images en petit groupe - Dire, expliquer ce que l'on est en train de faire - Décrire un personnage (physiquement) en petit groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre à des devinettes - Dire, expliquer ce que l'on a fait - Echanger avec ses camarades en utilisant des phrases courtes et correctes - Décrire ses productions en grand groupe - Raconter des événements ou des activités récents vécus collectivement avec le support d'images ou de photos (cahier de vie) 	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter / reformuler une consigne - S'exprimer autour d'un album - Répondre collectivement à des questions de compréhension sur l'histoire entendue - Décrire et faire deviner un objet - Expliquer une activité de la journée 	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter / reformuler une consigne - Raconter des événements ou des activités récents connus du reste de la classe, sans support - Poser des questions en utilisant la forme interrogative - Utiliser « parce que »
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique				
<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter et apprendre des comptines pour commencer à acquérir une conscience phonologique <ul style="list-style-type: none"> - S'initier à l'écoute attentive : sons des instruments, bruits de la classe <ul style="list-style-type: none"> - Répéter un son - Reproduire un rythme - Commencer à reconnaître des sons similaires (ex. : rimes dans les comptines) - S'éveiller à la diversité linguistique en écoutant des comptines dans différentes langues 				

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Ecouter de l'écrit et comprendre				
- Écouter et comprendre une histoire lue par l'adulte (de plus en plus longue et complexe au cours de l'année)				
<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir l'école, les règles de vie à travers des œuvres de littérature de jeunesse - S'initier oralement à la langue écrite en écoutant des histoires lues - Découvrir les animaux de la ferme à travers des œuvres de littérature de jeunesse 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des repères sur la couverture et les illustrations - Reconnaître la couverture d'un livre - Découvrir les animaux de la forêt à travers des œuvres de littérature de jeunesse 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter une histoire jusqu'à la fin - Associer une illustration au livre dont elle est tirée - Identifier les personnages principaux d'une histoire lue - Découvrir les animaux de la banquise à travers des œuvres de littérature de jeunesse 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte - Identifier la couverture d'un album - Identifier les personnages principaux d'une histoire lue - Ecouter des textes lus sans support d'image - Manifester sa compréhension d'un récit en répondant à des questions - Emettre des hypothèses sur la suite d'un récit - Associer un personnage au livre dont il provient - Découvrir les animaux de la savane à travers des œuvres de littérature de jeunesse 	<ul style="list-style-type: none"> - Manifester sa compréhension d'un récit en remettant en ordre des images séquentielles pour restituer un récit - Identifier les personnages principaux et les lieux d'une histoire lue - Jouer l'histoire en l'interprétant à sa façon à l'aide de marionnettes / marottes - S'intéresser à une histoire en posant des questions - Faire des hypothèses sur l'histoire à partir de la couverture - Découvrir les animaux de la mer à travers des œuvres de littérature de jeunesse
Découvrir la fonction de l'écrit				
<ul style="list-style-type: none"> - S'intéresser aux différents supports écrits dans la classe et à leurs fonctions : affiche, étiquette, recette, lettre, livre - Utiliser le coin bibliothèque de la classe - Utiliser les étiquettes prénoms pour signer son travail - Manipuler correctement un livre, connaître le sens de lecture - Découvrir des recettes de cuisine - Découvrir des documentaires 				

<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser son étiquette-prénom pour l'appel du matin - Réaliser des affiches sur les règles de vie - Manipuler correctement un livre - Découvrir le cahier de vie - Réaliser une affiche sur un animal de la ferme 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer sur la couverture d'un livre : illustration - Utiliser son cahier de vie - Reconnaître la fiche d'une comptine, d'un chant appris - Réaliser une affiche sur un animal de la forêt 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître la couverture d'un livre lu - Comprendre ce qu'est un titre - Se repérer sur la couverture d'un livre : titre, illustration - Utiliser le dictionnaire illustré - Réaliser une affiche un animal de la banquise 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre ce qu'est un auteur et ce que fait un illustrateur - Emprunter un livre à la bibliothèque de l'école - Réaliser une affiche sur un animal de la savane 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer documentaires / albums de fiction - Se repérer sur la couverture d'un livre : titre, illustration, auteur - Réaliser une affiche sur un animal de la mer
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement				
<ul style="list-style-type: none"> - Dictier quelques mots à l'adulte pour élaborer les règles de vie de la classe et les comprendre - Dictier quelques mots pour présenter la mascotte de la classe (cahier de la mascotte) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire collectivement une lettre au Père Noël en dictée à l'adulte - Dictier à l'adulte un commentaire sur son dessin - Légender collectivement les photos de moments vécus collectivement en dictée à l'adulte (cahier de vie) 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner du sens à l'écriture - Être attentif quand l'adulte écrit - En dictée à l'adulte, écrire collectivement le récit d'un événement vécu en collectif (groupe classe) 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre que l'on n'écrit pas comme on parle - Dictier à l'adulte ses impressions sur un livre étudié 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre que l'on n'écrit pas comme on parle (formuler des phrases pouvant être écrites) - Ecrire collectivement, en dictée à l'adulte, une invitation au spectacle de fin d'année à destination des parents - Inventer une comptine à la manière d'une autre étudiée en classe
Découvrir le principe alphabétique				
Taper à l'aide d'un clavier.				
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son étiquette-prénom à l'aide de sa photo et de son initiale en couleur 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son étiquette-prénom à l'aide de sa photo et de son initiale en couleur 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son prénom sur les étiquettes de présence, en s'aidant de l'initiale en couleur (capitales), sans la photo, en verbalisant les indices de reconnaissance - Faire des comparaisons entre les prénoms 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer les lettres de son prénom - Reconnaître son prénom en lettres capitales (sans l'initiale en couleur et sans la photo), en verbalisant les indices de reconnaissance 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer les lettres des chiffres et des graphismes - Reconnaître son prénom en lettres capitales (sans l'initiale en couleur et sans la photo), en verbalisant les indices de reconnaissance

		- Reconnaître et nommer son initiale / savoir le son qu'elle fait	- Reconstituer son prénom avec des lettres mobiles à l'aide d'un modèle - Reconnaître les prénoms d'une partie des élèves de sa classe en écriture capitale - Commencer à reconstituer des mots connus en lettres capitales à l'aide de modèles	- Reconstituer son prénom avec des lettres mobiles (avec puis sans modèle) - Nommer quelques lettres de son prénom - Reconstituer des mots connus avec des lettres mobiles à l'aide de modèles - Reconnaître les prénoms d'une partie des élèves de sa classe en écriture capitale
Rituel Lettres et Cie : savoir nommer les lettres capitales / savoir le son qu'elles font - Faire découvrir les lettres 4 par 4 à partir de la 3 ^{ème} semaine d'école (lettres A à P)./	Rituel Lettres et Cie : savoir nommer les lettres capitales / savoir le son qu'elles font - Faire découvrir la fin de l'alphabet, puis revoir l'alphabet en entier et maintenir le rituel quotidien jusqu'aux vacances.	Rituel Lettres et Cie : savoir nommer les lettres capitales / savoir le son qu'elles font - Revoir l'intégralité des lettres selon le rituel classique durant les deux premières semaines. - Maintenir les rituels mais présenter les lettres dans le désordre.	Rituel Lettres et Cie : savoir nommer les lettres capitales / savoir le son qu'elles font - Faire varier la forme du rituel (alterner) : rituel avec les lettres dans le désordre, devinettes, lettres piochées, etc.	Rituel Lettres et Cie : - Reconnaître et nommer les lettres scriptes à l'aide du support majuscules/scriptes. - Savoir le son que font les lettres
Commencer à écrire tout seul				
<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à gérer l'espace graphique <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des tracés en tenant compte des supports, des outils utilisés et des consignes - Tenir correctement l'instrument d'écriture <ul style="list-style-type: none"> - Contrôler les tracés - Acquérir le tracé de certains graphismes (<i>voir programmation domaine 3</i>) avant de pratiquer l'écriture <ul style="list-style-type: none"> - Construire sa dominance latérale - Utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider l'instrument d'écriture (épaule, coude, poignet, doigts) 				
- Développer le geste au départ du coude : appuyer - Développer le geste au départ du poignet : mélanger, bouger ses mains	- Développer le geste au départ du coude : étaler, faire des boudins - Développer le geste au départ du poignet : empiler, transvaser	- Développer le geste au départ du coude : étaler, faire des boudins - Développer le geste au départ du poignet : modeler des boules	- Développer le geste au départ du poignet : modeler des boules - Développer le geste au départ des doigts : froisser, découper, enfiler, coller des	- Commencer à écrire son prénom en lettres capitales - Développer le geste au départ du poignet : clouer - Développer le geste au départ des doigts : empiler

- Développer le geste au départ des doigts : modeler, enfiler, décoller et coller des gommettes, piquer, visser et dévisser	- Développer le geste au départ des doigts : pincer, coller des gommettes, modeler avec des outils, découper, enfiler, visser et dévisser, saisir des objets fins	- Développer le geste au départ des doigts : enfiler, découper, étirer, tamponner, empiler, décoller et coller des gommettes de plus en plus petites, ouvrir et fermer des objets, pincer	gommettes de plus en plus petites, poinçonner, piquer, visser et dévisser	des petits legos, pousser, utiliser une seringue et/ou une pipette, enfiler, habiller, transvaser de l'eau, ouvrir et fermer, lacer, visser et dévisser
---	---	---	---	---

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets				
Découvrir les utilisations possibles du matériel (mardi et vendredi) : - Agir sur et avec des objets de tailles, formes ou poids différents - Déplacer des objets d'un point à un autre	Lancer (vendredi) : - Lancer différents objets avec un objectif donné - Anticiper la trajectoire d'un objet lancé - Lancer à un camarade	Courir de différentes façons (mardi) : - Vite selon un temps donné - Longtemps (dans la durée)	Courir de différentes façons (vendredi) : - Vite selon un temps donné - En relais - En slalomant - Longtemps (dans la durée)	/
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés				
- Piloter des engins roulants dans la cour de récréation (vélos, trottinettes)				
/	Sauter (mardi) : - Sauter et franchir - Sauter en contrebas - Se réceptionner correctement - Sauter loin - Sauter à l'intérieur - Sauter au-dessus	Ramper, rouler et s'équilibrer (lundi) : - Ramper sous - Rouler sur le côté - Se déplacer sur des objets mettant en jeu l'équilibre Se déplacer avec aisance avec du matériel sollicitant l'équilibre : patins, échasses (jeudi)	Suivre un parcours (sauter, s'équilibrer, escalader, ramper) (jeudi) : - Enchaîner des actions motrices	Jeux d'orientation (lundi et mardi) : - Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu, l'observer et le mémoriser - Suivre un itinéraire dans un espace connu plus large, utiliser une représentation simple, le représenter

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

<p>Rondes et jeux chantés / dansés (lundi) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordonner ses déplacements et ses gestes avec ceux des autres - Utiliser des supports sonores variés - Développer l'écoute de soi et des autres - Se déplacer en respectant un rythme 	<p>Rondes et jeux dansés (jeudi) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explorer le temps et l'espace - Utiliser des supports sonores variés - Développer l'écoute de soi et des autres 	<p align="center">/</p>	<p>Danse de création (lundi) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Improviser, inventer, créer en utilisant son corps - S'exprimer de façon libre avec ou sans accessoire (ruban, foulard, ballon imaginaire) - Respecter une organisation spatiale (ronde, file, ligne, colonne, spirale) - Vivre le rôle de spectateur 	<p>Danse (jeudi et vendredi) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer à un projet collectif avec prestation finale en public - Mettre au point une chorégraphie en inventant des déplacements enchainés
---	---	-------------------------	--	---

Collaborer, coopérer, s'opposer

<p>Jeux collectifs (jeudi) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des jeux collectifs à règles simples (sans objet) - Respecter des règles simples - Atteindre un but commun - Réaliser les premières collaborations 	<p>Jeux collectifs (lundi) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des règles de jeux - Acquérir la notion d'équipe - Réinvestir le lancer dans un jeu collectif (ex : jeu des déménageurs) 	<p>Jeux collectifs (vendredi) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des règles de jeux - Acquérir la notion d'équipe - Identifier et vivre des rôles différents dans un même jeu - Découvrir les notions de coéquipier et d'adversaire 	<p>Jeux d'opposition (mardi) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vivre des situations avec des intentions d'oppositions spécifiques, un contre un, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives - Accepter le contact - Découvrir quelques actions fondamentales : tirer, pousser, saisir, soulever, ramper, immobiliser 	<p align="center">/</p>
---	--	--	---	-------------------------

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Dessiner				
<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner à partir d'une consigne précise ou réaliser un dessin libre avec mise à disposition d'une aide « dessin par étape » - Dessiner pour représenter ou illustrer 				
<ul style="list-style-type: none"> - Manifester l'envie de dessiner - Dessiner un bonhomme pour le cahier du bonhomme 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner un bonhomme pour le cahier du bonhomme 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner des formes reconnaissables - Dessiner un bonhomme avec deux bras, deux jambes, une tête, un corps 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner à partir de modèles - Dessiner un bonhomme avec les détails du visage et un cou 	<ul style="list-style-type: none"> - Compléter un dessin - Dessiner un bonhomme avec des mains et des pieds - Dessiner un animal de la mer (dessin étape par étape)
S'exercer au graphisme décoratif (Manuel utilisé : Traces à suivre PS, Accès)				
- Dessiner avec des graphismes connus				
<ul style="list-style-type: none"> - Laisser des traces avec ses mains - Laisser des traces avec ses doigts - Laisser des traces avec des objets - Associer un objet à sa trace (livre des traces) - Produire des traces dans un espace ou une direction donnée 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des tracés à partir de gestes continus - Découvrir et tracer des lignes continues - Découvrir les lignes verticales - Prendre conscience du sens du tracé des lignes verticales 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et tracer des lignes horizontales - Réaliser des tracés à partir de gestes continus - Découvrir la notion de quadrillage - Tracer un quadrillage - Réaliser des tracés en freinant son geste - Découvrir et tracer des points 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et tracer des traits - Réaliser un tracé circulaire - Découvrir et effectuer un geste circulaire - Réaliser un tracé circulaire sans freiner son geste 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et tracer des cercles fermés - Coupler deux motifs graphiques - Découvrir et tracer des échelles - Découvrir les soleils - Réaliser des soleils en volume - Tracer des soleils - Découvrir et tracer des croix
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume				
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser différents outils (pinceau, rouleau, tampon, paille, coton-tige, cure-dent, crayon ...), matériaux (peinture, acrylique, encre, craie ...), techniques et supports en adaptant son geste - Manipuler des matériaux plastiques et constater les effets produits - Travailler autour de la couleur : mélanges, nuances, effets 				

<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des compositions plastiques planes individuelles en combinant différentes matières et techniques - Peindre avec les mains, le doigt, un coton-tige - Faire des empreintes avec différents objets trempés dans la peinture - Coller des gommettes 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une composition en volume - Réaliser des compositions plastiques planes - Déchirer et coller du papier - Peindre un dégradé de couleurs - Coller des gommettes 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume, individuelles ou en petit groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume, individuelles ou en petit groupe, en assemblant différentes techniques (peinture, collage, assemblage ...) - Découper et coller du papier 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume, individuelles ou en petit groupe, en assemblant différentes techniques (coloriage, peinture, découpage, collage, assemblage ...) - Combiner les techniques (plier, juxtaposer ...)
Observer, comprendre et transformer des images				
<p>Décrire une image, une œuvre et exprimer son ressenti en utilisant un vocabulaire adapté. Création d'une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres.</p>				

Univers sonores

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons				
<ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur et de nuances <ul style="list-style-type: none"> - Imiter des bruits, des animaux, des personnages - Chanter en chœur au sein d'un groupe - Moduler et contrôler sa voix - Participer lors des comptines, jeux de doigts et chansons 				
<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser un répertoire varié de comptines et chansons 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser un répertoire varié de comptines et chansons 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser un répertoire varié de comptines et chansons, et les interpréter de manière expressive 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser un répertoire varié de comptines et chansons, et les interpréter de manière expressive - Dire une comptine seul devant un petit groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser un répertoire varié de comptines et chansons, et les interpréter de manière expressive - Dire une comptine seul devant la classe
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps				
<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et manipuler des instruments de musique - Regrouper les instruments dans des familles (ceux que l'on frappe, que l'on secoue, que l'on frotte, dans lesquels on souffle etc.) <ul style="list-style-type: none"> - Explorer les sonorités de son corps à travers des jeux rythmiques simples - Faire des propositions de rythmes simples avec le corps, les instruments (chef d'orchestre) 				

- Explorer des objets sonores divers empruntés à la vie quotidienne

Affiner son écoute

Ecouter des extraits d'œuvres musicales d'origines variées (époques, styles, cultures ...)

- Ecouter un court extrait musical en étant attentif	- Ecouter un court extrait musical en étant attentif	- Ecouter et reconnaître des instruments - Ecouter un extrait musical plus long en étant attentif	- Ecouter et reconnaître des cris d'animaux - Ecouter un extrait musical plus long en étant attentif	- Ecouter un extrait musical en étant attentif et en étant guidé par une consigne précise (ex : repérer le son d'un instrument) - Exprimer son ressenti sur l'écoute
--	--	--	---	---

Le spectacle vivant

<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant				
<ul style="list-style-type: none"> - Participer à des mises en jeux et en scène du corps (marionnettes, danse, cirque, mime, théâtre etc.) - Découvrir le rôle de spectateur en observant les représentations de ses camarades - Imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées et les présenter à un public 				

Domaine 4 : Acquérir les premiers outils mathématiques

(Manuels utilisés : Vers les maths PS, Accès / Une année de mathématiques en petite section, Nathan)

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Construire le nombre pour exprimer des quantités
- Stabiliser la connaissance des petits nombres
- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position
- Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes
- Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<ul style="list-style-type: none"> - Estimer des quantités : encore, plus du tout / beaucoup, pas beaucoup - Construire la quantité 1 - Connaître les représentations du 1 - Réaliser des correspondances terme à terme - Dire la suite des nombres jusqu'à 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimer des quantités : trop / pas assez - Mémoriser de petites quantités (1 et 2) - Dénombrer jusqu'à 2 - Connaître les représentations du 1 et du 2 - Réaliser une collection d'objets identique à une autre - Résoudre des problèmes de quantité : compléter ou réduire - Dire la suite des nombres jusqu'à 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimer des quantités et comparer : plus / moins - Exprimer des petites quantités (jusqu'à 3) - Compléter des collections jusqu'à 2 - Décomposer 2 - Construire une collection de 1 à 3 objets - Dire la suite des nombres jusqu'à 7 - Résoudre des problèmes de quantité 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer jusqu'à 3 - Construire des collections de 3 objets - Reconnaître globalement des petites quantités - Réaliser et associer des collections équipotentes - Exprimer le rang, la position d'un objet - Dire la suite des nombres jusqu'à 9 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer jusqu'à au moins 3 - Connaître les représentations du 3 - Décomposer et recomposer 3 - Reconnaître globalement des petites quantités - Résoudre des problèmes en dénombrant : autant que - Réaliser une collection équipotente à une autre - Dire la suite des nombres dans différents jeux rituels jusqu'à 10 - Fabriquer un album à compter

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<ul style="list-style-type: none"> - Différencier des objets selon leur forme - Trier du matériel de la classe - Classer des objets selon un critère (couleur) - Découvrir les formes et les grandeurs : premiers encastremets (3 à 6 pièces) - Créer ou poursuivre une collection d'éléments identiques (AAAAA...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des solides - Associer un solide à une forme plane - Trier et classer des formes géométriques - Identifier et nommer des formes : cercle et triangle - Comparer des objets : petit / grand / à la bonne taille - Découvrir les formes et les grandeurs : encastremets complexes (4 à 12 pièces), puzzles (4 pièces) - Créer ou poursuivre une collection d'éléments identiques (AAAAA...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier et nommer des formes : le carré - Comparer et classer par taille (petit/grand) - Reproduire une suite selon des critères de formes et de couleurs - Différencier des objets selon leur forme - Découvrir les formes et les grandeurs : puzzles (4 à 6 pièces) - Reproduire l'algorithme à deux éléments d'un modèle (ABABABABA...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Associer deux formes identiques - Réaliser et reproduire des constructions à partir d'un modèle - Créer un assemblage de formes planes géométriques - Comparer et classer des objets : petit, moyen, grand - Reconnaître et nommer des figures planes : cercle, triangle et carré - Découvrir les formes et les grandeurs : puzzles (6 pièces ou plus selon l'élève) - Poursuivre un algorithme à deux éléments (ABABABABA...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier des objets en fonction de leur forme - Identifier les formes géométriques dans différentes orientations - Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle - Identifier et poursuivre un rythme dans une suite linéaire - Comparer et ranger des objets : plus petit / plus grand - Découvrir les formes et les grandeurs : puzzles (9 pièces ou plus selon l'élève) - Créer/poursuivre un algorithme à deux éléments (ABABABABA...) (algorithmes autres que la couleur)

Domaine 5 : Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Le temps (Manuel utilisé : Une année de mathématiques en PS, Nathan)				
<ul style="list-style-type: none"> - Raconter des événements à l'aide de support (ex. : photos) en respectant de plus en plus leur chronologie - Repérer les événements forts du mois (anniversaires, venue du Père Noël, carnaval, sortie ...) grâce à l'affichage des photos prises, sous chaque mois - Se familiariser avec la date 				
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer matin et après-midi - Créer un emploi du temps de la matinée en photos - Prendre des repères dans la matinée à partir de l'emploi du temps photos - Découvrir les étiquettes des jours de la semaine - Observer le changement de saison (été -> automne) : prise de photo - Se repérer dans l'affichage des anniversaires (ballons) 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer matin et après-midi - Se repérer dans l'emploi du temps de la matinée (verbaliser à chaque changement d'activité : « où va-t-on ? Que va-t-on faire ? ») - Utiliser et comprendre le terme « maintenant » - Utiliser les jours pour déterminer une durée (ex. : calendrier pour compter les jours avant les vacances) - Observer le changement de saison (automne -> hiver) : prise de photo - Ordonner deux événements de façon chronologique 	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un emploi du temps de l'après-midi en photos pour compléter celui du matin - Se repérer dans l'emploi du temps journalier (faire verbaliser à chaque changement d'activité : « où va-t-on ? Que va-t-on faire ? ») - Maîtriser la succession de la matinée (par des mots, en ordonnant des photos) - Utiliser et comprendre les termes « avant » et « après » - Apprendre à nommer les jours de la semaine - Utiliser les étiquettes des jours pour le rituel de la date 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à nommer les jours de la semaine - Utiliser les étiquettes des jours pour le rituel de la date - Utiliser et comprendre les termes « avant » et « après » - Observer le changement de saison (hiver -> printemps) : prise de photo - Observer les étapes du développement d'un végétal dans le temps et le verbaliser - Commencer à utiliser le terme « aujourd'hui » 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à nommer les jours de la semaine - Ordonner 3 images d'une histoire connue - Repérer des événements sur la semaine - Utiliser le terme « aujourd'hui » - Commencer à utiliser les termes « hier, demain » - Observer le changement de saison (printemps -> été) : prise de photo - Utiliser un calendrier avec l'aide de l'adulte ou d'un camarade - Afficher la date à l'aide d'étiquettes (jour, quantième, mois)
L'espace (Manuels utilisés : Vers les maths PS, Accès + Une année de mathématiques en PS, Nathan)				
Observer des espaces familiers (classe, école, village, quartier) puis des espaces moins familiers (ex. : campagne, ville, mer, montagne, pays étrangers).				
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les coins de la classe - Identifier un lieu à partir d'une photo 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer lignes ouvertes et lignes fermées - Repérer différentes positions : intérieur, 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les termes de localisation : sur, sous, dans, devant, derrière - Déplacer un personnage sur un parcours orienté 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un chemin défini : départ et arrivée - Lire la position d'un objet sur une carte topologique 	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter des positions dans l'espace : dedans, dehors

<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les marqueurs spatiaux adaptés : devant, derrière, sur, sous, à côté, loin de 	<ul style="list-style-type: none"> extérieur, dans, à l'intérieur de - Utiliser les marqueurs spatiaux adaptés : dessus, dessous 		<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les marqueurs spatiaux adaptés : en avant, en arrière, sur le côté, entre, dans, à l'intérieur de - Suivre un parcours en motricité - Réaliser un imagier des différentes positions d'un objet et connaître le vocabulaire : sur, sous, entre, devant, derrière, dans 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des marqueurs spatiaux dans différentes situations
--	--	--	--	---

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière (Manuel utilisé : Vers les sciences cycle 1, Accès)

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir le monde vivant				
- Être sensibilisé à une attitude éco-responsable : respecter les lieux (jeter les déchets à la poubelle, faire le tri sélectif dans la classe, ne pas laisser couler l'eau, éteindre la lumière, ne pas gaspiller du papier) et protéger le vivant				
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et respecter les règles d'hygiène : lavage de mains - Identifier des bruits, différencier des paramètres du son (l'ouïe p 38) - Explorer les perceptions tactiles, associer la peau du corps comme organe du toucher (le toucher p 30) - Observer, décrire, nommer des animaux de la ferme 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience de ses perceptions olfactives, les affiner (l'odorat p 36) - Prendre conscience de l'organisation des parties du corps (contours et silhouettes p 22) - Observer les caractéristiques de l'automne - Observer, décrire, nommer des animaux de la forêt 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience de ses capacités motrices et les relier aux segments du corps (le déplacement de l'enfant p 24) - Observer les caractéristiques de l'hiver - Observer, décrire, nommer des animaux de la banquise 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier et classer les déplacements des animaux (Pigeon vole p 58) - Découvrir les différents stades de la germination d'une graine (silence, ça pousse ! p 94) - Observer les caractéristiques du printemps - Observer, décrire, nommer des animaux de la savane 	<ul style="list-style-type: none"> - Associer des individus d'une même espèce (tableau de famille p 74) - Observer les caractéristiques de l'été - Observer, décrire, nommer des animaux de la mer

Explorer la matière				
<ul style="list-style-type: none"> - Transvaser divers matériaux - Manipuler et agir de diverses manières sur la matière : déchirer, plier, couper, modeler, assembler, morceler, transporter, mélanger, malaxer, transvaser, etc. (papier, carton, semoule, sable, riz, tissu, pâte à modeler (<i>voir programmation pâte à modeler</i>), eau, terre etc.) - Utiliser les ciseaux (<i>voir programmation découpage</i>) 				
	- Transformer un matériau (les p'tits pâtissiers p 116)			- Utiliser des objets qui permettent de transporter l'eau (ça coule de source p 138)
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets				
<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler différents ustensiles (projet cuisine : gâteaux d'anniversaire sur l'année) - Réaliser des constructions, libres puis suivant un modèle, avec des jeux de constructions (Kapla, Duplo, engrenages, Flexo, clipos, Petit Menhir, dominos) 				
- Reconnaître, nommer et ranger les objets de la classe		- Utiliser des pinces - Les objets roulants : trouver des critères de classement des véhicules (les gardiens de parking p 228)		- Les objets magnétiques : découvrir que les aimants attirent les objets métalliques (accrochez-vous p 246)
Utiliser des outils numériques				
<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir et commencer à utiliser l'appareil photo pour photographier son travail - Découvrir et utiliser l'ordinateur 				

<https://maitresse-jero.com>

