

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



Langage oral

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Programmation PS

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communication	Participer aux regroupements. Dire bonjour. Dire son prénom. Faire part de ses besoins.	Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. Nommer des enfants.	Commencer à respecter les règles de communication : attendre son tour, lever le doigt.		Participer à un échange collectif en restant dans le propos de l'échange.
Comprendre et apprendre	Communiquer avec l'enseignante, l'ATSEM et ses pairs en relation duelle.	Parler en petit groupe.	Parler devant le groupe classe.		Communiquer avec d'autres adultes et d'autres enfants de l'école.
Comprendre et apprendre	Utiliser les pronoms personnels pour désigner quelqu'un : utilisation du « je », du « tu », du « nous », distinction « il/elle ».		Comprendre un conte raconté et/ou lu régulièrement par l'adulte.		
	Ecouter et comprendre une consigne simple. Ecouter en silence une histoire et reformuler quelques éléments à partir d'illustrations		Comprendre une règle du jeu : loto, domino, ... Comprendre une recette. Identifier les personnages principaux de l'histoire et leurs émotions.		
Echanger, réfléchir avec les autres.	Articuler correctement. Produire des phrases sujet + verbe.		Produire des phrases sujet + verbe + complément.		Produire des phrases complexes.
	S'exprimer dans un langage correct et précis, augmenter son capital mots.				
Conscience phonologique	Evoquer un événement vécu à l'aide de photos. Dire ce qu'on a fait en atelier.		Reformuler une consigne avec ses propres mots. Raconter un événement vécu. Raconter une histoire connue.		
	Dire des comptines avec des rimes ou sons qui reviennent régulièrement.			Commencer à identifier des sons. Commencer à frapper les syllabes.	

Programmation MS

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en commun	Prendre la parole en regroupement. Respecter les règles de communication : attendre son tour, lever le doigt. Participer à un échange collectif en restant dans le propos de l'échange. Réciter une comptine ou chanter devant la classe.				
Comprendre et apprendre	Utiliser les pronoms personnels pour désigner quelqu'un : utilisation du « je », du « tu », du « nous », distinction « il/elle ». Distinguer le féminin et le masculin.				
	Comprendre une consigne orale donnée collectivement. Comprendre une règle de jeu. Identifier les personnages de l'histoire et les éléments essentiels. Identifier et ordonner les actions des personnages et leurs motivations.	Relever des points communs et des différences. Classer, catégoriser les éléments d'une histoire. Se créer des images mentales suite à une consigne ou une histoire. Commencer à identifier les relations causales dans les récits.			
S'exprimer dans un langage correct et précis, augmenter son capital mots.					
Echanger, réfléchir avec les autres.	Raconter des événements vécus au groupe classe. Reformuler une consigne. Décrire une image.		Raconter une histoire lue en classe. Participer au propos du groupe en complétant, en s'opposant...		
Conscience phonologique	Dire des comptines avec des rimes ou sons qui reviennent régulièrement et commencer les identifier. Compter les syllabes.			<ul style="list-style-type: none"> ☆ Localiser un son ou une syllabe dans un mot. ☆ Trouver des mots commençant par un son ou une syllabe donnée. ☆ Trouver des mots qui riment. ☆ Repérer un son ou une syllabe commune à plusieurs mots. 	

Activités et matériel proposés :

Temps de regroupement et activités rituelles

Comptines et chansons

Apprentilangues

Lecture offerte et étude d'albums en lien avec les projets de classe

Ateliers inspiration Montessori langage

Travail de compréhension des consignes dans toutes les activités de classe

Débat philo

Echanges informels dans la classe et sur la cour

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



L'écrit

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.
- Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

Programmation PS

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Écouter de l'écrit et comprendre	Écouter des histoires lues et y prendre plaisir.		Fréquenter spontanément et régulièrement le coin lecture.		
			Solliciter l'adulte pour qu'il lui lise /relise un livre. Utiliser le coin écoute pour écouter des livres.		
Découvrir la fonction de l'écrit	Utiliser les étiquettes- prénoms. Découvrir divers types d'écrits et leurs fonctions dans des situations de classe concrètes (histoire, documentaire, recette, ...).				
Commencer à produire des écrits.	Observer l'adulte écrire. Commenter ses dessins ou des événements de la classe (dictée à l'adulte).		Réaliser des premières écritures autonomes (produire un écrit avec une intention).		
Découvrir le principe alphabétique.		Reconnaitre l'initiale de son prénom.	Reconnaitre son prénom Reconstituer son prénom avec des lettres mobiles à partir d'un modèle.	Reconnaitre son prénom et les lettres qui le composent. Commencer à écrire son prénom.	Ecrire son prénom.
Commencer à écrire tout seul	Tenir son outil scripteur de façons adaptée. Prendre une posture correcte pour écrire. Colorier dans la zone prévue. Découvrir et reproduire des formes élémentaires : point, traits, lignes.		Colorier sans dépasser. Créer un répertoire graphique des motifs et lignes rencontrées et les reproduire en variant le support, l'outil, le matériau... Tracer des lignes ondulées, brisées, verticales, horizontales, obliques dans différentes directions sur divers supports.		

Programmation MS

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Ecouter de l'écrit et comprendre	Ecouter des histoires lues et y prendre plaisir. Utiliser le coin écoute pour écouter des livres	Repérer et nommer les personnages principaux d'une histoire. Ecouter une histoire sans le support des images.	Repérer et nommer les personnages principaux d'une histoire ainsi que les lieux.	Reconstituer chronologiquement une histoire à partir d'images. Commencer à identifier les relations causales dans les récits.	
Découvrir la fonction de l'écrit	Prendre soin de l'objet livre. Repérer le titre et l'auteur d'un album. S'intéresser aux mots et aux écrits de la classe. Reconnaître divers types d'écrits et leurs fonctions dans des situations de classe concrètes (histoire, documentaire, recette, ...).				
Commencer à produire des écrits.	Observer l'adulte écrire. Commenter ses dessins ou des événements de la classe (dictée à l'adulte) en adaptant son débit de parole au rythme de l'écriture. Raconter une histoire : dicter à l'adulte. Réaliser des premières écritures autonomes (produire un écrit avec une intention).				
Découvrir le principe alphabétique.	Reconnaître son prénom et les lettres qui le composent.	Repérer un mot précis parmi d'autres mots (lettre capitales).		Nommer quelques lettres de l'alphabet. Mettre en relation des systèmes d'écritures différents (capitale/scriptes/ cursive).	
Commencer à écrire tout seul	Tenir son outil scripteur de façons adaptée. Prendre une posture correcte pour écrire. Colorier sans dépasser. Créer un répertoire graphique des motifs et lignes rencontrés et les reproduire en variant le support, l'outil, le matériau... Tracer des lignes ondulées, brisées, verticales, horizontales, obliques dans différentes directions sur divers supports, réaliser des quadrillages. Ecrire des mots avec des lettres mobiles avec modèle.			Ecrire son prénom et d'autres mots avec modèle à l'aide du clavier (ordinateur). Reproduire des motifs plus complexes (ponts, spirales, carrés, triangles, rectangles). Consolider le tracé des lignes brisées, ondulées, bouclées. Copier des mots. Produire des graphismes à l'intérieur d'un interligne. Normaliser la forme des lettres, dans différents interlignes	

Activités et matériel proposés :

Activités de graphisme et d'écriture

Ateliers inspiration Montessori langage

Activités de productions d'écrits en lien avec les projets de classe (cahier de vie, cahier d'écrivain...)

Lecture offerte et étude d'albums en lien avec les projets de classe

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



- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Programmation PS / MS

Les compétences spécifiques aux MS sont en **bleu foncé**.

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
DANSE	Se déplacer librement sur une musique. S'arrêter à un signal donné. Savoir se mettre en ronde. Tourner en rond autour d'un cercle matérialisé puis sans cercle. Changer de sens de rotation.	Se déplacer librement et en rythme sur une musique. Danser avec du petit matériel et en réinvestissant quelques actions motrices travaillées précédemment. Former une ronde, tourner en rond sans cercle matérialisé, changer de sens de rotation, avancer, reculer, se retourner. Réagir aux paroles de la chanson avec les gestes et pas adéquats, varier le tempo.		Rondes mimées, en tresse, en farandole avec des ponts. Construire une ronde collective, coopérer pour proposer une chorégraphie adaptée au chant en réinvestissant les mouvements précédemment appris. Rechercher et imiter différents modes de déplacements (imitation d'animaux, de personnages, ...).	
JEUX COLLECTIFS	Jeux coopératifs Respecter des règles simples. Coopérer pour atteindre un but. Comprendre une règle de jeu. Accepter de perdre.		Jeux d'opposition -Jeux de transport et de poursuite Respecter des règles simples. Coopérer et s'opposer pour atteindre un but. Comprendre une règle de jeu. Accepter de perdre. Exercer différents rôles (attaquants, défenseurs...).		Jeux d'opposition -Jeux collectifs avec ballon + jeux de raquettes Respecter des règles de plus en plus complexes. Coopérer et s'opposer pour atteindre un but. Comprendre une règle de jeu. Accepter de perdre. Exercer différents rôles (attaquants, défenseurs...).

JEUX D'ORIENTATION	<p>Découverte et familiarisation avec l'espace de motricité.</p> <p>Mémoriser des itinéraires et prendre des repères dans l'espace scolaire.</p>	<p>Prendre des repères dans des espaces plus vastes en dehors de l'école.</p> <p>Marcher, courir en terrain varié.</p> <p>Situer un objet par rapport à soi.</p> <p>Associer un sens, une direction, un but.</p> <p>Suivre un chemin balisé.</p>
AGIR DANS L'ESPACE, GYMNASTIQUE	<p>Manipuler du petit matériel : sacs, balles, cerceaux, foulards...</p> <p>Sauter, glisser, grimper, franchir</p> <p>Courir</p> <p>Lancer les objets en avant / vers le haut -</p>	<p>Activités gymniques et parcours de motricité</p> <p>Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices : grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter, se balancer ...</p> <p>courir vite, courir longtemps, courir en ligne droite, sauter loin, sauter haut, sauter en contrebas, lancer loin , lancer avec précision vers une cible</p> <p>Les parcours évoluent au cours de l'année en fonction des actions travaillées et en terme de difficultés.</p>
RELAXATION, YOGA	<p>Relaxation, yoga</p> <p>Prendre conscience de son corps et de sa respiration.</p> <p>Canaliser son énergie, son attention.</p> <p>Retrouver son calme.</p>	
VELO, TROTINETTE	<p>Utiliser les engins roulants.</p> <p>Construire un équilibre.</p>	<p>Piloter des engins roulants.</p> <p>Respecter les autres.</p> <p>Respecter un signal.</p>

Activités et matériel proposés :

Séances de motricité dans la salle avec le matériel de l'école.

Jeux sur la cour : vélo, trottinette, draisienne, parcours d'équilibre, ...

Ecole dehors : jeux et exploration dans un environnement naturel.

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

Productions plastiques et visuelles, univers sonores et spectacle vivant

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.



Programmation PS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Explorer différents outils et des supports variés. Explorer différents médiums et matériaux.		Choisir ses outils / ses procédés selon l'effet voulu.		
Laisser une trace visuelle, graphique.	Commencer à représenter ce que je vois / imagine / me souviens.			
Observer des images fixes et dire ce que je vois, j'imagine.		S'exprimer sur ses productions, celles des autres / d'un artiste.		
Commencer à expliquer ce que j'ai voulu dessiner.				
Oser chanter / réciter avec le groupe.		Oser chanter / réciter seul.		
Travailler autour de l'écoute et du silence.		Produire des sons avec sa voix. Explorer son corps au travers des percussions corporelles. Explorer des objets sonores.		
Découvrir la mascotte de la classe	Participer au spectacle de Noël et assister aux représentations des autres classes.	Assister et participer à des spectacles vivants (marionnettes, carnaval, etc...) Voir un film au cinéma.		Participer au spectacle de fin d'année et assister aux représentations des autres classes.

Programmation MS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Explorer différents outils et des supports variés. Explorer différents médiums et matériaux.				
Choisir ses outils / ses procédés selon l'effet voulu.				
Commencer à représenter ce que je vois / imagine / me souviens.				
Observer et décrire des images fixes de plus en plus précisément et avec un lexique adapté.				
S'exprimer sur ses productions, celles des autres / d'un artiste.				
Chanter / réciter avec le groupe ou seul.				
Travailler autour de l'écoute et du silence.		Produire des sons avec sa voix. Explorer son corps au travers des percussions corporelles. Explorer des objets sonores.		
Découvrir la mascotte de la classe	S'inscrire dans le temps et dans l'espace d'une production collective (spectacle de Noël). Être un spectateur attentif. Monter sur scène.	Assister et participer à des spectacles vivants (marionnettes, carnaval, etc...) Voir un film au cinéma.		S'inscrire dans le temps et dans l'espace d'une production collective (spectacle de fin d'année). Être un spectateur attentif. Monter sur scène.

Activités et matériel proposés :

Activités plastiques : peinture, coloriage, dessin libre, modelage, land art, découpage, collage ...

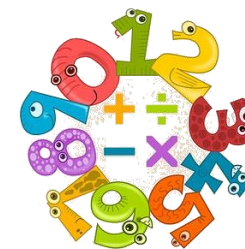
Activités musicales et sonores : chants et comptines, clochettes musicales, productions musicales et rythmiques à partir d'instruments, d'objets naturels, de percussions corporelles ...

Coin jeux : déguisements, marionnettes, mascotte de la classe

Activités d'observation et d'écoute de diverses œuvres d'art.

Spectacles : spectacle de Noël, carnaval, sortie cinéma, spectacle de fin d'année...

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



Découvrir les nombres et leurs utilisations

Utiliser les nombres

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Étudier les nombres

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

Programmation PS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Estimer une quantité approximative (beaucoup / pas beaucoup).	Réaliser une collection terme à terme pour comparer.	Comparer des collections de 1 à 3 organisées différemment dans l'espace.		
	Produire une collection égale à une autre de 1 à 3 éléments.	Donner, montrer, prendre une quantité demandée de 1 à 3 éléments.	Constituer une collection par comptage.	Dire la quantité d'éléments après modification de la collection initiale (1 à 3).
	Dénombrer une quantité jusqu'à 3.		Dénombrer une quantité jusqu'à 5.	
Dire la suite des nombres jusqu'à 3.		Dire la suite des nombres jusqu'à 5.		Dire la suite des nombres jusqu'à 10.
	Associer les nombres à leur écriture chiffrée (1 à 3).	Associer une représentation figurée à une quantité (de 1 à 3).	Associer le nombre écrit à une quantité demandée (1 à 3).	Associer une représentation figurée à une quantité (de 4 à 6)

Programmation MS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Réaliser une collection terme à terme pour comparer.	Comparer des collections de 1 à 3 organisées différemment dans l'espace.	Comparer des collections jusqu'à 6 organisées différemment dans l'espace.	Résoudre des problèmes simples de quantité et de partage.	☆ Comparer des collections jusqu'à 10 organisées différemment dans l'espace.
Constituer une collection par comptage. Produire une collection égale à une autre de 1 à 3 éléments.	Dire la quantité d'éléments après modification de la collection initiale (1 à 3).	Produire une collection égale à une autre de 4 à 6 éléments.	Dire la quantité d'éléments après modification de la collection initiale (4 à 6).	☆ Produire une collection égale à une autre de 7 à 10 éléments. ☆ Dire la quantité d'éléments après modification de la collection initiale (jusqu'à 10).
Donner, montrer, prendre une quantité demandée de 1 à 3 éléments.		Donner, montrer, prendre une quantité demandée de 4 à 6 éléments.	Placer, montrer un élément en connaissant sa position (le 2 ^{ème} jeton par exemple).	☆ Donner, montrer, prendre une quantité demandée jusqu'à 10 éléments.
Dénombrer une quantité jusqu'à 3.		Dénombrer une quantité jusqu'à 5.		☆ Dénombrer une quantité jusqu'à 10.
Dire la suite des nombres jusqu'à 3.	Dire la suite des nombres jusqu'à 5.	Dire la suite des nombres jusqu'à 10.	Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné.	☆ Dire la suite des nombres jusqu'à 20 (voir au-delà).
Associer le nombre écrit à une quantité demandée (1 à 3).	Associer une représentation figurée à une quantité (de 1 à 3).	Associer le nombre écrit à une quantité demandée (4 à 6).	Associer une représentation figurée à une quantité (de 4 à 6).	☆ Associer le nombre écrit à une quantité demandée (jusqu'à 10). ☆ Associer une représentation figurée à une quantité (jusqu'à 10).
Associer les nombres à leur écriture chiffrée (1 à 3).		Associer les nombres à leur écriture chiffrée (4 à 6).	Associer les nombres à leur écriture chiffrée (7 à 10).	☆ Ecrire les chiffres.

Activités et matériel proposés :

Ateliers mathématiques Inspiration Montessori : barres numériques, jetons, système décimal, chiffres rugueux, fuseaux...

Albums à compter

Rituels : appel, frise numérique, chaque jour compte, anniversaire,

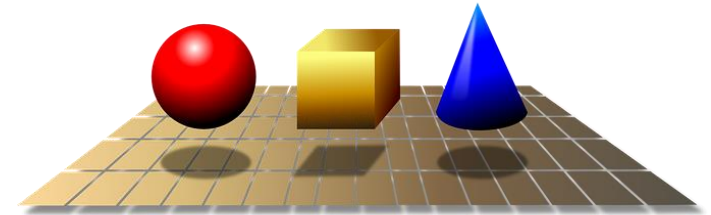
Jeux de numération, jeux de société

Activités dans les coins jeux : marchande, animaux...

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.



Programmation PS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Trier des formes planes.	Trier des solides.	Apparier un solide avec une ou plusieurs formes géométriques (empreinte de solides, boîte passe-forme).	Reconnaitre des formes planes (carré, triangle, rond,).	
Trier des objets selon un critère (couleur, forme, volume, longueur, ...)			Appréhender un objet selon une grandeur donnée (masse, longueur, ...).	
Aligner des objets.	Reproduire une suite selon un modèle proche.	Reproduire une suite selon un modèle éloigné.	Continuer une suite à partir d'algorithmes simples.	
Réaliser un encastrement.	Faire un puzzle de 4 pièces.	Faire un puzzle de 6 pièces.	Faire un puzzle de 12 à 15 pièces.	Faire un puzzle de 20 à 24 pièces.

Programmation MS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Trier des formes planes et des solides.	Apparier un solide avec une ou plusieurs formes géométriques (empreinte de solides, boîte passe-forme).	Reconnaitre des formes planes (carré, triangle, rond,).	Reconnaitre des solides.	Distinguer formes planes et solides.
Trier des objets selon un critère (couleur, forme, volume, longueur, ...)	Appréhender un objet selon une grandeur donnée (masse, longueur, ...).		Comparer 2 objets par rapport à un 3 ^{ème} de référence (1 + grand, 1 + petit,).	
Aligner des objets.	Construire une suite identique à une suite ordonnée de 3 à 5 éléments (modèle proche).	Construire une suite identique à une suite ordonnée de 3 à 5 éléments (modèle éloigné).	Construire une suite identique à une suite ordonnée de 6 à 10 éléments (modèle proche puis éloigné).	
	Continuer une suite à partir d'algorithmes simples.	Continuer une suite à partir d'algorithmes complexes.		Compléter des manques dans une suite organisée.
Faire un puzzle de 12 à 15 pièces.	Faire un puzzle de 20 à 24 pièces.	Faire un puzzle de 30 pièces.	Faire un puzzle de 40 à 48 pièces.	☆ Faire un puzzle de 50 à 60 pièces. ☆ Faire un puzzle de 100 pièces.

Activités et matériel proposés :

Ateliers mathématiques inspiration Montessori : boîte de géométrie, solides...

Albums à compter

Rituels : appel, frise numérique, chaque jour compte, anniversaire,

Jeux de numération, jeux de société

Activités dans les coins jeux : marchande, animaux...

Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

Le temps

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

L'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.



Programmation PS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Distinguer matin et après-midi.	Prendre des repères plus précis dans la journée.	Prendre des repères dans l'organisation de la semaine.	Commencer à prendre des repères dans l'organisation de l'année (saison, mois...).	
Comprendre et utiliser les termes avant / après.		Prévoir des événements à venir.	Situer des événements les uns par rapport aux autres. Comprendre le principe de simultanéité.	
Explorer et se repérer dans l'espace de la classe. Identifier les espaces communs (toilettes, cantine, salle de motricité, cour...) et s'y déplacer en autonomie.		Se déplacer et se repérer dans un espace plus vaste que l'école.		
Suivre un parcours en motricité.		Se déplacer sur un jeu de piste.		
		Utiliser un livre correctement.	Se repérer dans l'espace d'une page.	
	Se situer dans une file (devant / derrière, avant / après).	Comprendre et utiliser un vocabulaire précis : sur/ sous/ haut/ bas/ dedans/ dehors	Situer des objets entre eux.	Décrire la position des objets dans l'espace : devant/derrière, sur/sous.

Programmation MS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans la journée / dans la semaine : emploi du temps de la journée, la notion de jour, le semainier.	Se repérer dans le mois / utiliser un calendrier : la bande du mois, le calendrier de l'Avent	Se repérer dans l'année /écrire la date : le train des mois, la date.		Se repérer dans l'année : retour sur l'année scolaire écoulée.
Comprendre et utiliser les termes avant / pendant /après.	Prévoir des évènements à venir.	Situer des évènements les uns par rapport aux autres.	Comparer des durées. Repérer des actions simultanées : la notion de durée, des actions simultanées.	
Suivre un parcours en motricité.		Se déplacer sur un jeu de piste.	Décrire et représenter un parcours.	
Utiliser un livre correctement.		Se repérer dans l'espace d'une page.	Se repérer dans un tableau à double entrée.	
Se repérer dans l'espace (le rang) : avant/après, devant/derrière. Situer des objets par rapport à soi.	Situer des objets par rapport à des repères stables. Utiliser le vocabulaire spatial : devant/derrière, dessus/dessous, dedans/dehors.		Utiliser le vocabulaire spatial : devant/derrière, dessus/dessous, haut/bas, droite/gauche.	

Activités et matériel proposés :

Ateliers Inspiration Montessori : images séquentielles, vie pratique (se déplacer, ...).

Albums et comptines sur les notions de temps et d'espace

Rituels : date, calendriers, frise du temps,

Parcours de motricité

Jeux de société sur plateau : type jeu de l'oie, utilisation du sablier, du chronomètre, ...

Jeux de construction

Activités de topologie

Explorer le monde

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).



Programmation PS/MS

Les compétences spécifiques aux MS sont en **bleu foncé**.

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	Observer et inscrire les animaux dans leur milieu, les regrouper en fonction de leurs caractéristiques. Connaître le nom d'une vingtaine d'animaux. Distinguer vivant et non vivant.				
<i>Coin jeu animaux</i>	<i>Les animaux de la ferme</i>	<i>Les animaux de la forêt</i>	<i>Les animaux de la mer</i>	<i>Les animaux de la savane</i>	<i>Les insectes</i>
<i>Elevage</i>					<i>Observer le cycle de vie d'un animal : élevage papillon</i>
<i>Ecole dehors</i>	<i>Collecte/observation des animaux de notre milieu rencontrés tout au long de l'année et création d'un imagier.</i>				
	Observer et connaître les végétaux de notre milieu et leurs besoins. Observer les principales étapes de la vie d'un végétal. Connaître le nom de plusieurs végétaux (fruits et légumes, ...).				
<i>Espace jardin, carrés potagers</i>	<i>Récolte et entretien des carrés potagers et des murs végétaux.</i>			<i>Semis et récoltes dans les carrés potagers.</i>	
	<i>Prendre soin des plantes vertes de la classe.</i>				
<i>Ecole dehors</i>	<i>Collecte/observation des végétaux de notre milieu, création d'un herbier.</i>				
	S'intéresser à son corps, à ses besoins (aller aux toilettes, se laver les mains, se moucher, manger, dormir, courir...) Gérer ses besoins physiologiques de manière autonome.				
<i>Ateliers inspiration Montessori vie pratique</i>	<i>Voir progression spécifique</i>				
	Distinguer fille/garçon - Distinguer et nommer certaines parties du corps (mains, jambes, tête, dos, ventre, bras, épaules, nez, yeux, bouche, oreilles, joues, front, cou, genoux)				

	<i>Activités de motricité, coin jeu poupée, albums et documentaires, comptines...</i>
<i>Dessin du bonhomme</i>	<i>Dessin rond – énuméré → bonhomme têtard → bonhomme intermédiaire → bonhomme complet.</i>
<i>Projet Eco-Ecole</i>	Etre sensibilisé à une attitude éco-citoyenne (jeter les déchets à la poubelle, ramasser les papiers, ne pas laisser couler l'eau, éteindre la lumière...) Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'une vie saine : pratique sportive, qualité de l'air, ...
	Reconnaitre et nommer les couleurs
<i>Vie quotidienne, albums, comptines</i>	<i>Connaître 4 couleurs. → Connaître 8 couleurs. → Connaître 11 couleurs.</i>
<i>Ateliers inspiration Montessori vie sensorielle</i>	<i>Voir progression spécifique (boîtes couleurs 1 à 3)</i>
	Manipuler différentes matières, transformer la matière : modeler, découper, mélanger, déchirer... Donner quelques caractéristiques : dur/mou, froid/chaud, lisse/rugueux, coule/flotte... Transvaser, faire couler... Distinguer les différentes formes de l'eau : solide, liquide, neige, glace, buée. Observer les manifestations de l'air : vent, souffle, moulinet qui tourne, objet qui se déplace.
<i>Ecole dehors</i>	<i>Observation, collecte, manipulation de divers objets naturels.</i>
<i>Ateliers inspiration Montessori vie sensorielle et vie pratique</i>	<i>Voir progression spécifique</i>
	Connaître et utiliser différents systèmes d'attaches. Utiliser, nommer et trier divers outils en fonction des usages. Choisir le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu. Identifier et nommer les risques liés à certaines activités.
<i>Ateliers cuisine</i>	<i>Un atelier cuisine est organisé au moins une fois par période.</i>
<i>Coin construction</i>	<i>Réaliser des constructions libres / à partir d'un modèle réel / à partir d'un modèle représenté. Jeux type Kalpla → jeux d'emboîtement (Lego, Clipo,...) → jeux avec attaches (Tom teck...)</i>
<i>Ateliers inspiration Montessori vie sensorielle et vie pratique</i>	<i>Voir progression spécifique</i>
	Utiliser un appareil photo numérique. Utiliser la souris de l'ordinateur. Utiliser quelques touches du clavier de l'ordinateur (lettres, chiffres, flèches directionnelles). Savoir qu'Internet est une source d'informations.