

## PROGRAMMATION PETITE SECTION DOMAINE SCIENTIFIQUE

Objectifs/compétences de fin de cycle	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE</b>					
<p><b>Découvrir les nombres et leurs utilisations :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Construire le nombre pour exprimer la quantité</li> <li>➤ Stabiliser la connaissance des petits nombres</li> <li>➤ Utiliser le nombre pour désigner un rang ou une position</li> </ul>	<p>Estimer des quantités : un peu/ beaucoup, un/plusieurs</p> <p>Comparer des collections en utilisant des stratégies non numériques</p> <p>Se rendre compte de l'importance de savoir compter dans le quotidien (se mettre en rang par 2, compter les absents, les présents...)</p> <p>Utiliser le dé pour jouer</p>	<p>Comparer des collections : pareil/pas pareil</p> <p>Créer, dénombrer, des collections d'objets jusqu'à 2</p> <p>Effectuer une distribution par correspondance terme à terme en situation</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu ( avancer ou non d'une case sur une piste individuelle en relief)</p>	<p>Comparer des collections et comprendre que la taille et la forme n'influe pas sur la quantité</p> <p>Créer, dénombrer, une collection d'objets identiques jusqu'à 3</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu ( avancer d'une ou plusieurs cases, savoir passer son tour )</p> <p>Jeu de société numérique ( loto, domino, memory, )</p> <p>Commencer à utiliser les termes premier, dernier pour indiquer une position dans des situations de vie</p>	<p>Comparer des collections non déplaçables</p> <p>Créer, dénombrer, des collections d'objets jusqu'à 3</p> <p>Mémoriser une quantité et la créer sans aide visuel</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu commune ( reconnaître son pions, le sens du parcours)</p> <p>Jeu de société numérique</p> <p>Commencer à utiliser les termes premier, dernier pour indiquer une position dans des jeux</p>	<p>Comparer des collections et pouvoir verbaliser (plus que, moins que)</p> <p>Découvrir la notion autant que</p> <p>Créer, dénombrer, des collections d'objets jusqu'à 4</p> <p>Compléter une collection jusqu'à 3</p> <p>Décomposer le 3</p> <p>Apprendre à se déplacer sur une piste de jeu( jouer en autonomie)</p>
<p><b>Construire des premiers savoirs et savoir faire avec rigueur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Acquérir la suite orale des mots nombres</li> <li>➤ Ecrire les nombres</li> </ul>	<p>Dire de petites comptines permettant de connaître le début de la comptine numérique 1,2,,</p> <p>Ecouter la comptine numérique lors de situation de vie de classe (rituel..)</p>	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 3 : Dénombrement des absents, comptines</p> <p>Découvrir des représentations d'une quantité (en constellation)</p>	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 4 : Dénombrement des absents, comptines</p> <p>Reconnaître les constellations jusqu'à 3 grâce à des procédures variées (dénombrement</p>	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 5 : Dénombrement des absents, comptines</p> <p>Reconnaître les représentations en doigt et les constellations jusqu'à 3 grâce à des</p>	<p>Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 6 : Dénombrement des absents, comptines</p> <p>Reconnaître les représentations en doigt et les constellations jusqu'à 3 sans dénombrer</p>

<p>avec les chiffres</p> <p>➤ Dénombrer</p>			<p>reconnaissance globale)</p> <p>reconnaître l'écriture chiffrée du 1</p>	<p>procédures variées (dénombrement reconnaissance globale)</p> <p>Reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 2</p>	<p>Reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 3</p>
<p>Explorer des formes des grandeurs et des suites organisées :</p>	<p>Trier, classer des objets selon leurs natures, leurs couleurs</p> <p>Réaliser des encastremements</p> <p>Associer deux objets identiques</p> <p>Apparier des objets /solides selon leur forme par la vue ou le toucher</p>	<p>Différencier des solides géométriques</p> <p>Trier des objets selon leur forme</p> <p>Réaliser des colliers d'une seule couleur</p> <p>Réaliser des encastremements plus complexes, des puzzles 2 pièces</p>	<p>Ranger des objets selon leur taille</p> <p>Apparier des solides avec une de ses faces</p> <p>Commencer à percevoir les spécificités des formes simples</p> <p>Réaliser des colliers de même forme</p> <p>Réaliser des puzzles jusqu'à 4 pièces</p>	<p>Reconnaître des formes géométriques</p> <p>Reproduire une suite d'objets</p> <p>Réaliser des colliers de même forme et même couleur</p> <p>Réaliser des puzzles jusqu'à 6 pièces</p>	<p>Comparer des objets selon leur masse</p> <p>Ordonner des objets selon leur taille</p> <p>Reproduire des assemblages de formes</p> <p>Poursuivre une suite répétitive</p> <p>Réaliser des puzzles jusqu'à 9 pièces</p>
<b>EXPLORER LE MONDE</b>					
<p>Se repérer dans le temps et l'espace :</p> <p>➤ Stabiliser les premiers repères temporels</p> <p>➤ Consolider la notion de chronologie</p> <p>➤ Faire l'expérience de l'espace</p> <p>➤ Représenter l'espace</p> <p>➤ Découvrir différents milieux</p>	<p>Comprendre la notion maintenant et après dans le cadre de situation vécue</p> <p>Se repérer dans la classe</p> <p>Suivre les déplacements au sein de l'école, se repérer dans l'espace maternelle</p> <p>Jouer à des jeux de</p>	<p>Se repérer dans l'école, réussir à identifier les lieux scolaires sur un support imagé.</p> <p>Prendre conscience des grandes étapes d'une journée (matin/après midi/nuit)</p> <p>Prendre conscience des jours qui passent (calendrier de l'avant)</p>	<p>Se repérer dans la matinée.</p> <p>Commencer à comprendre les notions avant/ après</p> <p>Situer un objet par rapport à soi ( découvrir le vocabulaire spatial)</p> <p>Distinguer espace ouvert et fermé</p>	<p>Distinguer les moments d'école des moments de la maison</p> <p>Se repérer dans la matinée de classe</p> <p>Situer des objets entre eux</p> <p>Suivre un chemin</p> <p>Reproduire des</p>	<p>Réussir à ordonner des images : placer ce qui arrive avant et juste après</p> <p>Décrire la position d'un objet dans l'espace</p> <p>Suivre un parcours imagé</p> <p>Reproduire des assemblages d'objets selon un modèle ( jeu de</p>

	<p>constructions simples</p> <p>Se repérer dans l'espace de la feuille (occuper tout l'espace)</p>	<p>Se repérer dans l'espace d'une feuille ( haut/bas)</p> <p>Reproduire des assemblages d'objets selon un modèle ( maxicoloredo)</p>	<p>Reproduire des assemblages d'objets selon un modèle ( topologie verticale animaux du cirque)</p>	<p>assemblages d'objets selon un modèle ( jeu de farandole)</p>	<p>construction, topologie)</p>
<p><b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Découvrir le monde du vivant</li> <li>➤ Explorer la matière</li> <li>➤ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</li> <li>➤ Utiliser des outils numériques</li> </ul>	<p>Découvrir les règles d'hygiène :l'importance de se laver les mains et comment, l'alimentation</p> <p>Découverte de son corps et du schéma corporel par le biais de comptines, se mesurer.</p> <p>Découverte des 5 sens : la vue à travers notamment les couleurs.</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la cour.</p> <p>Observer la vie végétale : aller observer les arbres autour de l'école et comprendre comment ils sont faits</p> <p>Explorer de nouvelles matières : la pâte à modeler, les graines</p> <p>Reconnaître le matériel</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : les fruits et légumes d'automne</p> <p>Découverte de son corps : Que faire pour être en bonne santé (sport, alimentation..)</p> <p>Découverte des 5 sens : le goût</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la campagne.</p> <p>Observer la vie végétale : voir l'influence de l'automne. Planter des bulbes</p> <p>Explorer de nouvelles matières : utiliser des outils pour modifier la PAM ( la couper, la décorer)</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : les différentes familles d'aliments</p> <p>Découverte de son corps : Qu'y a-t-il dans notre corps ? les muscles</p> <p>Découverte des 5 sens : l'ouïe</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants , les animaux en hiver.</p> <p>Observer la vie végétale : Observer les plantations, les arbres en hiver</p> <p>Explorer de nouvelles matières (AIM)</p> <p>Reproduire des modèles de jeux de constructions en s'appuyant sur un support visuel (photo).</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : d'où viennent les aliments</p> <p>Découverte de son corps : Qu'y a-t-il dans notre corps ? les os</p> <p>Découverte des 5 sens : le toucher</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants : les animaux de la ferme</p> <p>Observer la vie végétale :préparer le jardin pour planter, les arbres au printemps</p> <p>Explorer de nouvelles matières (AIM)</p> <p>Construire un objet en suivant une notice.</p> <p>Comparer divers objets par rapport à leur masse ,</p>	<p>Découvrir les règles d'hygiène : l'alimentation : d'où viennent les aliments</p> <p>Découverte de son corps : Les dents et l'hygiène buccale</p> <p>Découverte des 5 sens l'odorat</p> <p>Découvrir d'autres êtres vivants : les petites bêtes du jardin</p> <p>Observer la vie végétale :s'occuper du jardin, choisir l'outil adapté.</p> <p>Explorer de nouvelles matières (AIM)</p> <p>Fabriquer les décors et les déguisements pour le spectacle en détournant des objets de leur utilisation première.</p>

	<p>de la classe utiles à des actions spécifiques ( coller, découper, colorier, dessiner, écrire...)</p> <p>Découvrir et classer les jeux de la classe : ce qui s'empile, s'encastre...</p> <p>Découvrir et comprendre le rôle de l'appareil photo.</p>	<p>Découvrir le magnétisme : les aimants</p> <p>Fabriquer des objets décoratifs avec différentes matières</p> <p>Découvrir l'utilisation du poste CD pour pouvoir écouter histoire et musique.</p>	<p>Les différents états de l'eau et le passage de l'un à l'autre.</p> <p>Découvrir l'ordinateur : apprendre à se servir de la souris pour sélectionner</p>	<p>découvrir les objets qui permettent de peser.</p> <p>Découvrir l'ordinateur : apprendre à se servir de la souris pour déplacer ; utiliser les flèches du clavier pour se déplacer</p>	<p>Découvrir la particularité de certains objets au contact de l'eau (flotte, coule, dissolution...)</p> <p>Découvrir l'ordinateur : Utiliser le clavier pour apprendre les lettres, écrire des mots.</p>
--	--	--	--	--	---