PROGRAMMATION GS

ANNEE 2015/2016

PERIODE 2

NOVEMBRE/NOVEMBRE

L'ORAL

• **Oser entrer en communication** • **Echanger et réfléchir avec les autres**	• Communiquer avec les adultes et 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, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Moduler sa voix en fonction de la situation												
Comprendre et mémoriser une consigne donnée de façon collective												
Comprendre et mettre en œuvre une règle du jeu												
Continuer à respecter les règles de parole												
Utiliser des outils linguistiques plus complexes (connecteurs, phrases complexes, négation, interrogation, concordance des temps												

• **Comprendre et apprendre**	• Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies • Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Raconter une histoire connue en s'appuyant sur la succession des illustrations												
Anticiper la suite d'une histoire												
Caractériser les personnages de l'histoire												
Comprendre de quoi parle un interlocuteur familier												

• **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique** • **Acquérir et développer la conscience phonologique** • **Eveiller à la curiosité linguistique**	• 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)

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Période 1	Reconnaître une syllabe dans un mot												
	Localiser une syllabe dans un mot												
Segmenter quelques mots en syllabes													
Comparer des mots entre eux et les garder en mémoire													
Reconnaître une syllabe dans un mot et localiser sa position													
Produire des mots contenant une syllabe donnée													
Supprimer une syllabe d'un mot et dire la syllabe restante													
Inverser deux syllabes pour reconstituer un mot													
Trouver des mots contenant une syllabe donnée													
Comprendre et mémoriser l'histoire des Alphas													

L'ECRIT

• **Ecouter de l'écrit et comprendre** • **Découvrir la fonction de l'écrit** • **Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement**	• 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Utiliser à bon escient : auteur, illustrateur, éditeur												
Identifier les types d'écrits rencontrés dans la classe : recette, mot, liste, publicités, catalogues, albums												
Formuler une phrase permettant d'identifier une image												
Dicter à l'adulte différents types de textes												

• **Découvrir le principe alphabétique**	• Reconnaître les lettres de l'alphabet • Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie • Copier à l'aide d'un clavier

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Reconnaître les prénoms de son groupe écrit en script												
Utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire son prénom												
Reconstituer des mots connus en capitales et en script avec des étiquettes lettres												
Associer lettres capitales et lettres scriptes												

• **Commencer à écrire seul**	• Pratiquer des exercices graphiques • Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle • Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou des groupes de lettres empruntés aux mots connus

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Tracer des coupes sur un support vertical puis horizontal												
Tracer des coupes de différentes tailles												
Ecrire les lettres l et e en cursives												
Copier les mots le et elle en cursives												

APPRENDRE ENSEMBLE ET VIVRE ENSEMBLE

• **Repérer les rôles des différents adultes** • **Repérer la fonction des différents espaces dans la classe et dans l'école** • **Repérer les règles qui s'y attachent**	

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Partager du matériel à la même table												
Appliquer les règles d'hygiène : se laver les mains, se moucher…												
Respecter le matériel et le travail d'autrui												
Ranger le matériel (le sien + celui de la classe) et les jeux												

• **Coopérer** • **S'engager dans l'effort** • **Persévérer grâce aux encouragements** • **Développer des essais personnels** • **Prendre des initiatives** • **Faire des choix**	

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Accepter des responsabilités												
S'engager dans un projet commun												
Exécuter en autonomie une tache simple et jouer son rôle dans les activités scolaires												
Respecter une consigne de travail												
Aider un camarade												
Poser des questions ou demander de l'aide pour réussir ce qui est demandé												

DECOUVRIR LES NOMBRES

• **Utiliser les nombres**	• Evaluer 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 • Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée • Utiliser le dénombrement pour constituer 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 • Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments • Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Représenter des petites quantités												
Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres (-> 10)												
Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une collection, éloignée ou non												
Mettre en correspondance les nombres et les quantités de 5 à 10 à l'aide d'une bande numérique												
Ajouter ou retirer des éléments à une collection pour obtenir un nombre donné												

• **Etudier les nombres**	• Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins • Composer et décomposer des collections par manipulations effectives puis mentales • Dire combien il faut ajouter ou retirer pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 • Parler des nombres à l'aide de leurs décompositions • Dire la suite des nombres jusqu'à 30 • Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 15												
Décomposer le nombre 5												
Jouer avec les décompositions du nombre 5												

FORMES, GRANDEURS, SUITES ORGANISEES

• **Formes**	- Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme - Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre) - Reproduire, dessiner des formes planes - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Reconnaître et nommer les formes												
Connaître les propriétés de ces formes												
Réaliser un puzzle avec un modèle en noir et blanc												
Réaliser des constructions pour reproduire un modèle (Légos, Kaplas, Clics)												

• **Grandeurs**	- **Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance**

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Comparer des objets selon leur taille												
Comprendre et utiliser les termes « plus grand », « plus petit »												
Ordonner des objets selon leur taille												

• **Suites**	- **Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application**

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Continuer un algorithme complexe : 3 objets, 3 formes, 3 couleurs…												

LE TEMPS ET L'ESPACE

• **Stabiliser les premiers repères temporels** • **Introduire les repères sociaux** • **Consolider la notion de chronologie** • **Sensibiliser à la notion de durée**	- 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Se repérer dans la semaine : le nom des jours												
Comprendre et utiliser les termes hier/aujourd'hui/demain												
Prendre des repères sur le mois : événements de la vie de la classe												
Ordonner des événements dans l'ordre chronologique avec des images												
Comprendre puis exprimer l'opposition présent/passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs												

• **Faire l'expérience de l'espace** • **Représenter l'espace** • **Découvrir différents milieux**	- 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 pares cours à partir de sa représentation (dessin, codage) - Utiliser des marqueurs sociaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous…) dans des récits, descriptions, ou explications - Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicable (élaboration 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Suivre un parcours décrit oralement												
Décrire un parcours simple												
Reconstituer, à l'aide de jeux de construction, un parcours vécu en salle de motricité												
Comprendre et utiliser : gauche/droite, entre												

LE VIVANT, LES OBJETS, LA MATIERE

• **Découvrir le vivant**	- 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Affiner la perception de son corps : les articulations												
Proposer une représentation de son corps												
Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène : laver ses mains, se nourrir…												
Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception												
Nommer l'organe, la perception, l'action et le handicap lié												

• **Explorer la matière** • **Utiliser, fabriquer, manipuler des objets**	- 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 - Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Utiliser les outils nécessaires à la confection de la soupe : couteau, économe, louche, mixeur plongeant…												
Respecter les consignes de sécurité propres à ces outils												
Repérer les dangers de la cuisine												

• **Utiliser des outils numériques**	- Utiliser des objets numériques : appareil-photo, tablette, ordinateur

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12

LES ACTIVITES ARTISTIQUES

• **Les productions plastiques et visuelles**	- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiiser 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 - Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Retrouver et expliquer les différentes étapes d'un travail												
Observer des œuvres du patrimoine et en discuter : formes, couleurs…												
Retrouver les principaux constituants d'un objet plastique (support, médium…)												
Agir en coopération dans une situation de production collective												
Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation												

• **Les univers sonores**	- 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 - 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine												
Manipuler les instruments et dire comment on fait												
Reconnaître le son des instruments												
Reproduire une formule rythmique simple avec son corps ou un instrument												
Taper la pulsation d'une comptine ou d'un chant connu												
Localiser la source d'un bruit dans l'espace proche												

• **Le spectacle vivant**	- Pratiquer quelques activités du spectacle vivant

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12

LES ACTIVITES PHYSIQUES

• **Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets** • **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées**	- 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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Sauter (en haut, en bas)												
Jeux d'orientation (jeux de collecte, explorer, trouver)												
Parcours												

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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Mimes												
Mémoriser une chorégraphie (arbre de noël)												

• **Collaborer, coopérer, s'opposer**	- Coopérer, exercer des rôles différents, complémentaires - Elaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Jeux de coopération												