

PROGRESSION GRANDE SECTION

PERIODE 1

S'approprier le langage :

- S'exprimer de manière compréhensible
- s'exprimer de façon intelligible en articulant
- utiliser des mots introducteurs comme c'est, il y a
- être capable d'écouter pour répondre.
- répondre aux sollicitations verbales par une phrase en se faisant comprendre.
- dans les coins jeux, dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade.
- formuler une demande en situation.
- raconter une histoire connue sans support visuel
- rappeler un événement connu collectivement
- dire un poème ou un texte court en groupe ou seul

Comprendre

- écouter et comprendre une consigne complexe
- distinguer une question et une affirmation
- comprendre de quoi parle un camarade

Découvrir l'écrit :

Les supports :

- identifier différents supports d'écrits : livre, affiche, emballage, dépliant publicitaire, catalogue.

Découvrir la langue écrite

- comprendre un texte ; reformuler un passage de l'histoire
- utiliser le vocabulaire : couverture, quatrième de couverture.

Lecture :

- reconnaître son prénom dans les trois écritures
- reconnaître et nommer quelques lettres de l'alphabet

Phonologie :

- décomposer les mots en syllabes

Découvrir l'écrit :

Le graphisme :

- tracer des lignes verticales (traits) et horizontales
- tracer des quadrillages
- tracer des traits obliques
- tracer des ronds ; des zigzags ; des ponts
- représenter des personnages plus complets, réels ou fictifs
- représenter des objets variés
- consolider un maintien correct de l'outil scripteur
- écrire son prénom en capitale d'imprimerie avec / sans modèle

Devenir élève : (au cours de l'année)

- connaître et respecter les règles de vie commune : dans la classe, dans la cour de récréation et dans l'école
- respecter le matériel, le travail, les enfants
- respecter et appliquer les règles de civilité et de politesse : saluer les autres en début et en fin de journée, répondre aux questions posées, remercier
- respecter la prise et le temps de parole de chacun ; apprendre à dialoguer avec les autres, dans diverses situations de vie : échanger des idées, des points de vue ; régler un conflit
- Coopérer et devenir autonome
- exécuter en autonomie des tâches simples
- apporter une aide à un camarade demandeur ou en difficulté
- poser des questions ou solliciter de l'aide pour réussir ce qui est demandé
- travailler ensemble, contribuer en groupe à la réalisation d'une tâche donnée
- participer aux activités, s'engager dans des projets collectifs ; faire preuve de persévérance pour mener à terme son travail.
- découvrir les attentes de l'école et comprendre pourquoi on apprend ; découvrir le lien entre certains apprentissages et des actes de la vie quotidienne
- prendre des responsabilités dans la classe ; faire preuve d'initiative

Agir et s'exprimer avec son corps

- participer aux rondes et jeux chantés
- Activité athlétique, course longue, préparation du courseton
- Jeux collectifs (participer, échanger, coopérer)

Découvrir le monde :

Mathématiques

- faire des tris selon un critère donné : la forme ; reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle : puzzles, légos, kaplas, cubes.
- faire un puzzle (10 à 20 pièces)
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (constellations du dé ; doigts de la main)
- associer une écriture chiffrée à sa quantité
- reproduire un rythme simple

vivant

- observer le réel en situation : le vivant (animal / végétal) et le non vivant
- connaître les grandes fonctions du vivant (nutrition, locomotion)
- affiner la perception de son corps : dos, face, profil, postures, articulations

Technologie

- utiliser une loupe

Temps

- utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée
- repérer différents moments de la semaine, en se servant d'une frise ou d'un emploi du temps
- situer les évènements les uns par rapport aux autres avec un support visuel

Espace

- expérimenter des positions relatives : sa position par rapport aux objets ; la position des objets entre eux.
- reconstituer sur le plan, à l'aide d'éléments découpés, un parcours vécu en salle de jeu
- jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage

Percevoir, sentir, imaginer, créer :

- faire des traces (peinture, feutres ...)
- faire des empreintes (feuilles d'automne)
- déchirer
- faire des collages
- travailler la matière (pâte à modeler)