

Découverte du Monde				Sentir, imaginer, créer, percevoir	Agir et s'exprimer avec son corps	Devenir élève
Quantités et nombres logique	Formes et grandeurs Matière et objets	Le monde du vivant	Espace et temps	Dessin, art : 1) adapter son geste aux contraintes matérielles : 2) observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections : la voix et l'écoute :	- activités athlétiques : - activités de déplacements, maîtrise de l'objet : * parcours de vélos * courses de vélos	<u>Au cours de l'année :</u> 1) vivre ensemble : - connaître et respecter les règles de vie commune (classe, cours, récré...) - respecter le matériel, le travail, les enfants, - respecter et appliquer les règles de civilité et de politesse : saluer les autres en début et fin de journée, répondre aux questions posées, remercier 2) coopérer et devenir autonome : - exécuter en autonomie des tâches simples - apporter une aide à un camarade - solliciter de l'aide pour réussir - travailler ensemble sur une même tâche - découvrir les attentes de l'école et comprendre pourquoi on apprend
<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer et énoncer une collection jusqu'à 6 - mémoriser la comptine numérique jusqu'à 20 - élaborer une collection contenant autant ou plus ou moins d'objets qu'une autre - dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus - reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (constellations, doigts...) - associer une écriture chiffrée à sa quantité et à sa constellation - comparer des collections en utilisant la correspondance terme à terme - comparer des collections en comptant - reproduire un rythme simple - élaborer une collection de $n < \text{ou} = 6$ - trouver l'intrus 	<ul style="list-style-type: none"> - ordonner des objets par rapport à leur longueur : « plus long que, moins long que » - se mesurer : plus haut que, de la même hauteur que... - reconnaître carrés, ronds, triangles, rectangles et les nommer - en manipulant deux objets, trouver quel est le plus grand et le plus petit - classer des objets selon leur taille - reproduire un assemblage de choses simples à partir d'un modèle : puzzles, legos, kaplas... - classer selon deux critères 	<ul style="list-style-type: none"> - nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : couleur, forme, texture, saveur... - affiner le connaissance du schéma corporel : dessiner les doigts, les orteils, les détails du visage, les articulations (genoux, coudes...) - Redéfinir quelques règles essentielles d'hygiène (lavage de mains, lavage des dents...) - connaître les différents lieux et moments d'hygiène à l'école et à la maison - connaître les principes de base de l'astronomie : lune, soleil, planètes, nuit, jour... 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser le vocabulaire spatial - repérage : sur/sous ; haut/bas ; intérieur/extérieur - se repérer dans un labyrinthe - lignes ouvertes, lignes fermées - dessiner un itinéraire selon un code - se repérer par rapport à des photos et reconstituer un trajet - repérer et nommer les principaux moments de la journée - repérer et nommer les jours de la semaine - dire et lire la date d'aujourd'hui : j/m/a - ordonner chronologiquement un récit lu 	<ul style="list-style-type: none"> - varier le choix des outils pour frotter, gratter, tapoter, glisser, coller, assembler, mélanger - varier la taille (petits gestes et gestes amples) et la texture des supports - faire découvrir des productions déjà réalisées, affichage, création d'un répertoire de traces... - faire à la manière de, reproduire - mémoriser et interpréter des comptines, poésies et jeux de doigts - jouer avec sa voix pour explorer des variantes - reproduire une formule rythmique simple avec sa voix ou un instrument 	<ul style="list-style-type: none"> * course longue, de vitesse... * lancer : lancer différents objets, lancer loin, dans différentes directions, haut, bas, par-dessus, lancer sur, dans, atteindre une cible, lancer avec ou sans élan... 	

PROGRAMMATION GRANDE SECTION

période Toussaints/ Noël

Découverte du Monde				Sentir, imaginer, créer, percevoir	Agir et s'exprimer avec son corps	Devenir élève
Quantités et nombres logique	Formes et grandeurs Matière et objets	Le monde du vivant	Espace et temps	Dessin, art : 1) adapter son geste aux contraintes matérielles :	- activités athlétiques :	<u>Au cours de l'année :</u> 1) vivre ensemble :
<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer et énoncer une collection jusqu'à 8 - mémoriser la comptine numérique jusqu'à 30 - compléter des collections pour qu'elles aient (n) objets - dénombrer une collection en s'aidant d'une collection/repère élaborée collectivement avant - dénombrer par comptage une collection d'objets identiques, différents, alignés et en colonne - associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée - lire les nombres en utilisant la suite numérique - résoudre des situations problèmes portant sur la comparaison de quantités - reproduire un rythme plus complexe - élaborer une collection de $n < 0 = 8$ - jouer à des jeux mathématiques : bataille, jeu de l'oie... - retrouver un nombre manquant sur la bande numérique 	<ul style="list-style-type: none"> - comparer des longueurs et les ordonner - tracer à main levée des ronds, carrés, triangles - reconnaître : « plus grand que », « moins grand que », « aussi grand que » - reconnaître et nommer toutes les couleurs utilisées en classe - classer des objets selon leur taille et leur masse - reproduire un assemblage de choses simples à partir d'un modèle : puzzles, legos, kaplas... - agir sur la matière pour la transformer 	<ul style="list-style-type: none"> - différencier le vivant du non vivant - différencier noyau, graines, pépins, bulbes - connaître les différentes parties d'une plante - faire des expériences sur un végétal (eau, lumière...) - retracer la chronologie de l'évolution (croissance, reproduction...) à l'aide d'images séquentielles ou par le dessin - revoir la notion de cycle du vivant vue chez les moyens - planter, faire germer, observer des végétaux - découvrir les saisons, les transformations de la nature... 	<ul style="list-style-type: none"> - repérage : gauche/ droite - retrouver un objet sur une image - dessiner un itinéraire selon un code - se repérer par rapport à des photos et reconstituer un trajet - repérer et nommer les principaux moments de la journée - dire et lire la date d'aujourd'hui, d'hier, de demain - ordonner chronologiquement un récit lu - prendre ses repères sur le calendrier mensuel - repérer des objets par rapport à soi - suivre, décrire et représenter un parcours décrit oralement en motricité - se repérer sur un quadrillage 	<ul style="list-style-type: none"> - varier les matériaux utilisés (encre, gouache, enduit...) - observer collectivement les réalisations ; rechercher l'outil le mieux adapté ou le geste adéquat ; dominer ses appréhensions et ses répulsions - réaliser des activités graphiques pour enrichir le dessin - réaliser une composition en plan ou en volume en reproduisant des objets ou des animaux familiers en fonction du vécu de la classe (argile, grillage, plâtre, collage...) <p>2) observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections :</p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir un artistes et ses œuvres <p>la voix et l'écoute :</p> <ul style="list-style-type: none"> - interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine en petit groupe - frapper le rythme d'une comptine (corps, instruments) - jouer avec un instruments selon des rythmes différents - repérer les caractéristiques d'un extrait musical : rythme, instruments... 	<ul style="list-style-type: none"> * sauts : sur deux pieds, sauter en contrebas, de plus en plus loin, enchaîner les foulées pour passer des obstacles, impulsion sur 1 pied, sauter haut... * parcours : grimper, tourner, rouler, se balancer, se renverser, se déplacer... <p>- jeux avec règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> * jeux d'opposition duelle : lutte, tirer, pousser s'immobiliser... * jeux d'identité 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître et respecter les règles de vie commune (classe, cours, récré...) - respecter le matériel, le travail, les enfants, - respecter et appliquer les règles de civilité et de politesse : saluer les autres en début et fin de journée, répondre aux questions posées, remercier <p>2) coopérer et devenir autonome :</p> <ul style="list-style-type: none"> - exécuter en autonomie des tâches simples - apporter une aide à un camarade - solliciter de l'aide pour réussir - travailler ensemble sur une même tâche - découvrir les attentes de l'école et comprendre pourquoi on apprend

Découverte du Monde				Sentir, imaginer, créer, percevoir	Agir et s'exprimer avec son corps	Devenir élève
Quantités et nombres logique	Formes et grandeurs Matière et objets	Le monde du vivant	Espace et temps	Dessin, art :	- activités athlétiques :	<u>Au cours de l'année :</u>
<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer et énoncer une collection jusqu'à 10 - mémoriser la comptine numérique jusqu'à 30 - utiliser les 1ers nombres ordinaux - dénombrer une collection en s'aidant d'une collection/repère - résoudre des situations problèmes portant sur la diminution ou l'augmentation de quantités - associer une écriture chiffrée à sa quantité - lire les nombres en utilisant la suite numérique - compter à l'oral de (n) à (n2) - reproduire un rythme plus complexe - élaborer une collection de $n < \text{ou} = 10$ - jouer à des jeux mathématiques : bataille, jeu de l'oie... - compter à l'oral à rebours à partir de (n) jusqu'à (n2) 	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser des collections d'objets en fonction de propriétés données - trier et classer différentes formes géométriques - réaliser des tris en appliquant des critères de formes, de couleurs... - reproduire un assemblage de choses simples à partir d'un modèle : puzzles, legos, kaplas... - agir sur la matière pour la transformer - classer selon deux ou trois critères 	<ul style="list-style-type: none"> - verbaliser les observations réalisées - garder une trace des observations : dessins et copie ou dictée à l'adulte - observer un environnement plus éloigné, plus varié - comparer des milieux pour en dégager quelques caractéristiques - comparer des événements ou des personnages de passé avec notre présent - comparer des habitudes de vie d'autrefois avec notre vie d'aujourd'hui 	<ul style="list-style-type: none"> - prendre des repères sur des années, une frise chronologique... - situer des événements passés, présents et à venir sur une frise chronologique, les uns par rapport aux autres - dessiner un itinéraire selon un code - dire et lire la date d'aujourd'hui, d'hier, de demain - ordonner chronologiquement un récit lu - distinguer la droite et la gauche de personnes, d'objets situés face à soi - se situer par rapport à des objets, des personnes - se repérer sur un quadrillage 	<p>1) adapter son geste aux contraintes matérielles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier les matériaux utilisés (encre, gouache, enduit...) - réaliser des maquettes - réaliser des activités graphiques pour enrichir le dessin <p>2) observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections :</p> <ul style="list-style-type: none"> - discuter autour d'œuvres d'art, comparer les techniques, se référer au répertoire de la classe - observer un tableau, une production, la décrire ; imaginer ce que pense le personnage ; identifier les techniques ; créer une histoire à partir de ce que l'on ressent ; donner un titre <p>la voix et l'écoute :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tenir sa place dans des activités collectives : chante ensemble, attendre son tour pour jouer de son instrument... - reproduire et créer des rythmes différents - coordonner texte parlé et chanté et accompagnement musical 	<ul style="list-style-type: none"> * jeux d'orientation avec des photos dans l'école et dans la cours * activités gymniques avec gros matériel et des obstacles - jeux avec règles : * jeux collectifs : de tradition avec ou sans ballons, jeux de poursuite, jeux de course, de transport d'objets... - activités artistiques : * mimes 	<p>1) vivre ensemble :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et respecter les règles de vie commune (classe, cours, récré...) - respecter le matériel, le travail, les enfants, - respecter et appliquer les règles de civilité et de politesse : saluer les autres en début et fin de journée, répondre aux questions posées, remercier <p>2) coopérer et devenir autonome :</p> <ul style="list-style-type: none"> - exécuter en autonomie des tâches simples - apporter une aide à un camarade - solliciter de l'aide pour réussir - travailler ensemble sur une même tâche - découvrir les attentes de l'école et comprendre pourquoi on apprend

Découverte du Monde				Sentir, imaginer, créer, percevoir	Agir et s'exprimer avec son corps	Devenir élève
Quantités et nombres logique	Formes et grandeurs Matière et objets	Le monde du vivant	Espace et temps	<p><u>Dessin, art :</u> 1) adapter son geste aux contraintes matérielles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser des activités graphiques pour enrichir le dessin - utiliser des formes, des couleurs, des techniques pour traduire une expression - réaliser des maquettes <p><u>la voix et l'écoute :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - apporter une réponse corporelle, vocale ou instrumentale différente selon la musique - reproduire et créer des rythmes différents - écouter et travailler autour de musiques du monde - reconnaître, imiter les bruits des animaux 	<p>- activités athlétiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * parcours athlétiques : sauter, courir, lancer <p>- jeux avec règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> * jeux collectifs <p>- activités artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * mimes : mimer déplacement des animaux * danse * rondes et jeux dansés 	<p><u>Au cours de l'année :</u> 1) vivre ensemble :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et respecter les règles de vie commune (classe, cours, récré...) - respecter le matériel, le travail, les enfants, - respecter et appliquer les règles de civilité et de politesse : saluer les autres en début et fin de journée, répondre aux questions posées, remercier <p>2) coopérer et devenir autonome :</p> <ul style="list-style-type: none"> - exécuter en autonomie des tâches simples - apporter une aide à un camarade - solliciter de l'aide pour réussir - travailler ensemble sur une même tâche - découvrir les attentes de l'école et comprendre pourquoi on apprend
<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer et énoncer une collection jusqu'à 12 - effectuer des groupements équivalents ; utiliser 4, 5, 6 comme cardinaux - résoudre des situations problèmes portant sur la réunion de quantités - résoudre des situations problèmes portant sur le partage équitable d'une quantité - reproduire un rythme plus complexe - élaborer une collection de $n < \text{ou} = 12$ - jouer à des jeux mathématiques : bataille, jeu de l'oie... - décomposer les petits nombres ; surcompter pour trouver le complément - aborder la notion d'addition sur des petits nombres - comprendre et retenir les décompositions des nombres 3 à 10 	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser des collections d'objets en fonction de propriétés données - trier et classer différentes formes géométriques - réaliser des pavages - reproduire un assemblage de choses simples à partir d'un modèle : puzzles, legos, kaplas... - agir sur la matière pour la transformer - reconnaître, dénombrer et assembler des formes géométriques - reconnaître et utiliser la symétrie - travailler les matières recyclées (carton, plastique...) pour fabriquer des objets en volume 	<ul style="list-style-type: none"> - mettre en relation chacun des organes des sens qui correspondent au sens abordés - nommer ces organes et le handicap pouvant y être associé - mettre en relation la connaissance détaillée de notre corps et des 5 sens - connaître les animaux de la jungle, leur morphologie, leur couleur... - découvrir les fiches identité de chaque animal 	<ul style="list-style-type: none"> - appréhender la notion de temps qui passe par la manipulation d'objets : sablier, métronome, minuterie, boîte à musique... - dessiner un itinéraire selon un code - dire et lire la date d'aujourd'hui, d'hier, de demain - se situer par rapport à des repères donnés - se repérer sur un quadrillage - situer des éléments les uns par rapport aux autres - se repérer dans un labyrinthe - se déplacer sur un quadrillage de case en case en interprétant le code d'un chemin - coder un déplacement sur un quadrillage de case en case 			

Découverte du Monde				Sentir, imaginer, créer, percevoir	Agir et s'exprimer avec son corps	Devenir élève
Quantités et nombres logique	Formes et grandeurs Matière et objets	Le monde du vivant	Espace et temps	Dessin, art : 1)adapter son geste aux contraintes matérielles :	- activités athlétiques :	<u>Au cours de l'année :</u> 1)vivre ensemble :
<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer et énoncer une collection jusqu'à 15 - surcompter, décomposer des petits nombres - surcompter pour trouver le complément à 10 - continuer des algorithmes numériques - associer ordinal et cardinal pour les petit nombre -élaborer une collection de $n < \text{ou} = 15$ - jouer à des jeux mathématiques : bataille, jeu de l'oie... - aborder la notion d'addition sur des petits nombres - résoudre des problèmes portant sur les quantités - connaître, reconnaître, écrire, manipuler et énoncer oralement parfaitement les nombres de 1 à 10 - remplir un tableau à double entrée 	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages - se repérer et dessiner une figure sur un plan pointé - réaliser des pavages - reproduire un assemblage de choses simples à partir d'un modèle : puzzles, legos, kaplas... - agir sur la matière pour la transformer - reconnaître, dénombrer et assembler des formes géométriques - reconnaître et utiliser la symétrie - travailler les matières recyclées (carton, plastique...) pour fabriquer des objets en volume 	<ul style="list-style-type: none"> - découvrir les populations, les coutumes et les caractéristiques de pays lointains (chine et inde) - situer un pays sur une carte, un globe - reconnaître le drapeau, les habitudes vestimentaires d'un pays différent du notre - connaître les animaux : leur morphologie, leur couleur... - découvrir les fiches identité de chaque animal - respecter l'environnement : respect des lieux, du vivant, tri sélectif des déchets en vue d'un recyclage, repérage des nuisances 	<ul style="list-style-type: none"> - relier des points numérotés sur une page - coder et décoder des chemins simples - dire et lire la date d'aujourd'hui , d'hier, de demain - se situer par rapport à des repères donnés - situer des éléments les uns par rapport aux autres - se repérer dans un labyrinthe - se déplacer sur un quadrillage de case en case en interprétant le code d'un chemin - coder un déplacement sur un quadrillage de case en case - suivre des chemin, trajets et déplacements sur un dessin - organiser un espace graphique ou géographique selon un plan ou des consignes précises 	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser des décors, des costumes avec du recyclage pour préparer la fête de fin d'année - utiliser des formes, des couleurs, des techniques pour traduire une expression - réaliser des maquettes - utiliser une surface figurée pour raconter, illustrer ou créer une histoire <p>la voix et l'écoute :</p> <ul style="list-style-type: none"> - apporter une réponse corporelle, vocale ou instrumentale différente selon la musique - reproduire et créer des rythmes différents - écouter et travailler autour de musiques du monde - varier les réponses corporelles, vocales ou instrumentales sur une même musique, sur des musiques différentes 	<ul style="list-style-type: none"> * parcours - jeux avec règles : * jeux collectifs -activités artistiques : * préparation du spectacle de fin d'année : danse du monde et chant 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître et respecter les règles de vie commune(classe, cours, récré...) - respecter le matériel, le travail, les enfants, - respecter et appliquer les règles de civilité et de politesse : saluer les autres en début et fin de journée, répondre aux questions posées, remercier 2) coopérer et devenir autonome : - exécuter en autonomie des tâches simples - apporter une aide à un camarade - solliciter de l'aide pour réussir - travailler ensemble sur une même tâche - découvrir les attentes de l'école et comprendre pourquoi on apprend

