

Programmation annuelle construire les premiers outils pour structurer sa pensée MS-GS

Découvrir les nombres et leurs utilisations	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non	<ul style="list-style-type: none"> - ranger des quantités de la plus petite à la plus grande - ranger des quantités de la plus grande à la plus petite - autant que, plus que, moins que 				
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	<ul style="list-style-type: none"> - maîtriser le dénombrement - reconnaître les différentes représentations d'un nombre (doigts, constellations, chiffre) - construire des collections 				
	jusqu'à 3 jusqu'à 6	jusqu'à 5 jusqu'à 9	jusqu'à 6 jusqu'à 15	jusqu'à 8 jusqu'à 20	jusqu'à 10 jusqu'à 30
Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité	- écriture des nombres en chiffre 1 MS de 1 à 6 GS	- écriture des nombres en chiffre de 1 à 2 MS de 1 à 9 GS	- écriture des nombres en chiffre de 1 à 4 MS de 1 à 9 GS - représenter les quantités par constellation du dé	- écriture des nombres en chiffre de 1 à 6 MS de 1 à 9 GS - représenter les quantités par constellation du dé	- écriture des nombres en chiffre de 1 à 7 MS de 1 à 9 GS - représenter les quantités par constellation du dé
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	- savoir décomposer les nombres de 1 à 4	- savoir décomposer les nombres de 1 à 7 - approche du calcul		- savoir décomposer les nombres de 1 à 10 - effectuer une addition dont le résultat est inférieur à 10	
Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix	jusqu'à 3 jusqu'à 6	jusqu'à 5 jusqu'à 9	jusqu'à 6 jusqu'à 15	jusqu'à 8 jusqu'à 20	jusqu'à 10 jusqu'à 30

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>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) Reproduire, dessiner des formes planes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - nommer et reconnaître cercle, carré, triangle 	<ul style="list-style-type: none"> - nommer et reconnaître cercle, carré, triangle et rectangle 	<ul style="list-style-type: none"> - nommer et reconnaître cercle, carré, triangle et rectangle 	<ul style="list-style-type: none"> - nommer et reconnaître cercle, carré, triangle et rectangle et approche des solides (cube et pyramide) - utiliser un instrument : la règle - dessiner des formes planes 	<ul style="list-style-type: none"> - nommer et reconnaître cercle, carré, triangle et rectangle et approche des solides (cube, pyramide, boule, cylindre) - dessiner des formes planes
<p>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ranger des images de la plus petite à la plus grande - ranger des images de la plus grande à la plus petite - ranger des objets du plus lourd au plus léger - ranger des objets du plus léger au plus lourd 				
<p>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - puzzle - tangram - légos avec modèles - kapla avec modèles - allumettes 				
<p>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p>	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser un algorithme avec du matériel (perles, pions, gommettes, ...) - réaliser un algorithme avec du graphisme 				

Explorer le monde Se repérer dans le temps et dans l'espace	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les jours de la semaine - dire la date - connaître l'ordre chronologique des étapes du déroulement d'une journée 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les jours de la semaine - connaître les mois de l'année - connaître les saisons: automne - connaître le mois de son anniversaire 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les saisons: hiver - connaître le mois et le jour de son anniversaire - se repérer sur le calendrier 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les saisons: printemps - comprendre les notions: aujourd'hui, hier, demain - donner le jour qui suit et celui qui précède 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les saisons: été - comprendre les notions: aujourd'hui, hier, demain - donner le jour qui suit et celui qui précède
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	<ul style="list-style-type: none"> - images séquentielles (album raconté, événements vécus, recettes de cuisine ...) 				
Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser ces marqueurs lors de récits, de dictées à l'adulte, etc... 				
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	<ul style="list-style-type: none"> - connaître: devant, derrière, entre, sous, sur, au-dessus 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître: devant, derrière, entre, sous, sur, au-dessus, à l'intérieur, à l'extérieur 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître: devant, derrière, entre, sous, sur, au-dessus, à l'intérieur, à l'extérieur 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître: entre, sous, sur, au-dessus, à l'intérieur, à l'extérieur, devant, derrière - repérer sa gauche et sa droite 	<ul style="list-style-type: none"> - connaître: entre, sous, sur, au-dessus, à l'intérieur, à l'extérieur, devant, derrière, à gauche, à droite
Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)	<ul style="list-style-type: none"> - repérer un chemin dans un labyrinthe 		<ul style="list-style-type: none"> - repérer un chemin dans un labyrinthe - coder et décoder un chemin 		
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	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître le haut et le bas d'une page - connaître le sens de l'écriture 	<ul style="list-style-type: none"> - se repérer dans un quadrillage 	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître le haut et le bas d'une page - connaître le sens de l'écriture 	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître le haut et le bas d'une page - connaître le sens de l'écriture - suivre des chemins codés dans un quadrillage 	

Explorer le monde Du vivant, des objets et de la matière	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
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	<ul style="list-style-type: none"> - vivant ou non-vivant - l'automne: feuilles 	<ul style="list-style-type: none"> - l'hiver 	<ul style="list-style-type: none"> - l'hiver 	<ul style="list-style-type: none"> - le printemps - de la chenille au papillon - plantation de graines et observation des besoins 	<ul style="list-style-type: none"> - l'été - alimentation des animaux et des végétaux
Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation	<ul style="list-style-type: none"> - dessin du bonhomme et nommer les parties de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> - dessin du bonhomme et nommer les parties de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> - dessin du bonhomme et nommer les parties de son corps - les 5 sens 	<ul style="list-style-type: none"> - dessin du bonhomme et nommer les parties de son corps - les dents 	<ul style="list-style-type: none"> - dessin du bonhomme et nommer les parties de son corps
Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine				<ul style="list-style-type: none"> - l'hygiène dentaire 	<ul style="list-style-type: none"> - l'hygiène alimentaire
Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)	<p>Tout au long de l'année: le papier, découper, plier, coller, déchirer</p> <ul style="list-style-type: none"> - ateliers d'assemblage - atelier de découpage - arts visuels 				
Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage	<ul style="list-style-type: none"> - ateliers allumettes - ateliers kapla - ateliers bâtonnets - atelier légos 				
Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur	<ul style="list-style-type: none"> - savoir nommer les différentes parties de l'ordinateur - utiliser la souris et le clic - prendre des photos avec l'appareil photo et la tablette - traitement de texte 				
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)	<ul style="list-style-type: none"> - dangers domestiques - dangers dans la rue - dangers à l'école 				