

MS-GS	Programmation Période 2 - 2016/2017		
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'oral)</p> <p>MS / GS</p>	<p><u>Oser entrer en communication</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec les adultes et avec 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. <p><u>Comprendre et apprendre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. <p><u>Échanger et réfléchir avec les autres</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, • proposer des solutions, discuter un point de vue. <p><u>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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). 		
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'écrit)</p> <p>MS / GS</p>	<p><u>Écouter de l'écrit et comprendre</u> Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p> <p><u>Découvrir la fonction de l'écrit</u> 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.</p> <p><u>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</u> Participer verbalement à la production d'un écrit. (dictée à l'adulte) Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.</p> <p><u>Découvrir le principe alphabétique</u> 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. (Mise à disposition à côté de l'ordinateur d'une barquette des mots travaillés en classe pour travailler la copie informatique dans un traitement de texte).</p>		
<p>Graphisme MS/GS</p>	<p>Les lignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Le quadrillage ✓ droites obliques 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ droites discontinues ✓ lignes brisées 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les ronds ✓ Les vagues
<p>Commencer à écrire seul MS Ecriture MS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle ✓ Écrire quelques mots en capitales en liaison avec les projets ou lecture ✓ Entraînement à l'écriture des lettres obliques : A, V, N, M, 		
<p>Commencer à écrire seul GS Ecriture GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Révision de l'écriture des lettres en capitale : <ul style="list-style-type: none"> - Les obliques : A, V, N, M - Les obliques plus complexes : X, Y, Z, K, W ✓ Écrire en cursives son prénom. ✓ Écrire les autres lettres de l'alphabet en capitales O, C, Q, G, S, P, R, B, D, U, J ✓ Former les lettres en cursive : c, a, o, d, q sur l'ardoise. 		
<p>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE MS / GS (maths) - Les nombres)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ résoudre des problèmes de quantités ✓ dénombrer une quantité jusqu'à 6 (MS), jusqu'à 10 (GS) ✓ lire et écrire les nombres de 1 à 6 (MS) et de 1 à 7 (GS) ✓ Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que, moins que 		

<p>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE MS / GS (maths - Formes et grandeurs)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ comparer et ranger des objets selon leur taille. ✓ Reconnaître, classer et nommer des formes simples.
<p>EXPLORER LE MONDE (ESPACE, TEMPS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ suivre, décrire et représenter un parcours simple ✓ Situer des objets par rapport à des repères stables. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ✓ se repérer dans la journée. ✓ écrire la date. <p>.. L'automne</p>
<p>EXPLORER LE MONDE (VIVANT, MATIÈRE)</p>	<p>Utilisation de l'outil informatique : l'ordinateur (jeux pc)</p> <p>Découper sur une ligne droite. Reconstituer un personnage (collage). Découvrir le fonctionnement de l'aimant. Connaître les parties de son corps et visage. Les règles d'hygiène. Nommer les parties du corps.</p>
<p>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ateliers lancers (Objets et cibles variés) ✓ <u>Ateliers à partir de verbes</u> : Tourner, rouler / Se balancer ✓ Jeux de coopération (déménageurs...) ✓ Jeux de manipulation avec musique (tissu, baguette, bouteilles plastique
<p>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES (productions PLASTIQUES et visuelles)</p>	<p>Productions d'œuvres sur l'automne + Noël + réalisations graphiques</p>
<p>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES (UNIVERS SONORE)</p>	<p>Une année au concert C1 + Les 4 saisons de Vivaldi</p>
<p>Projet littéraire autour des "contes"</p>	<p style="text-align: center;">Blanche neige Hansel et Gretel Archétype : "Le personnage de la sorcière"</p>