

Programmation Période 5 M.S.

S'appropriier le langage

ÉCHANGER, S'EXPRIMER

Etre capable d'écouter pour répondre. Relater un évènement inconnu des autres Répondre en utilisant des structures imposées Faire le bilan des activités, Moduler sa voix en fonction de la situation. Décrire une affiche. Décrire et questionner autour d'une plantation Raconter le contenu d'une activité ou un jeu ou d'une sortie scolaire. Faire le bilan des activités, analyser et observer les productions des E. Mémoriser des comptines, des jeux de doigts, des chansons en les répétant. Expliquer sa façon de procéder : dessin du bonhomme. Oser prendre la parole Jeux de devinettes autour de cartes, d'objets, de couleurs, de formes, de situations simples. . Créer une histoire à partir de : d'un vécu de classe (naissance d'un animal....) De la rencontre avec un auteur (créer l'histoire à partir des thèmes favoris de l'auteur) De la lecture de plusieurs albums (choisir un personnage d'un album qui rencontre e personnage d'un autre album et changer ainsi le cours de l'histoire de ce 2^{ème} personnage Raconter une histoire lue en classe. Raconter une histoire avec support images Raconter un évènement vécu par un autre E ou un groupe avec support (photos, cahier de vie, vidéo...)

COMPRENDRE.

L'ECOUTE : instaurer des moments de silence, en incitant les E à diriger leur regard vers l'adulte, en mobilisant leur attention sur le message verbal :

Jouer « à la bonne image » trouver la bonne image à partir d'indices verbaux (identifier et sélectionner des informations entendues. Jouer au jeu du téléphone

PRODUIRE ET CREER DES CONSIGNES : Reformuler la consigne à l'adulte ou à un autre E, en jouant sur la complexité du message oral. Après exécution de l'activité, se remémorer la consigne, dire si l'activité est réussie ou pas. Mettre les E en situation de transmettre des consignes simples Inventer des consignes de déplacement.

COMPRENDRE LES CONSIGNES POUR LES DEPLACEMENTS : Comprendre et suivre la chorégraphie pour la fête de l'école.

ECOUTER : Ecouter une histoire en grand groupe, dans la classe, à la BCD.....Accepter d'attendre pour regarder les images, accepter le rythme de l'histoire, savoir attendre l'intrigue, savoir attendre les pages suivantes.

COMPRENDRE : Répondre à des questions simples pendant l'histoire, après l'histoire, (se remémorer) avec et sans support. Reformuler des phrases types Reformuler l'histoire en respectant la suite chronologique avec et sans support Associer une image de l'histoire à un passage lu qui correspondent à l'histoire Valider avec retour sur album

Interpréter l'histoire avec marionnettes/la mimer Poser des questions lorsque l'on ne comprend pas un mot, un message, la fin de l'histoire.....

Emettre des hypothèses sur la couverture, sur le titre, sur les images du livre, sur la page suivante..... après lecture de l'histoire, valider les hypothèses. Ecouter des histoires et repérer le personnage principal, le lieu, 2 ou 3 actions Etablir une fiche d'identité des personnages de l'histoire : les caractériser physiquement et/ou moralement (oralement ou en dictée à l'adulte) S'attacher aux expressions des personnages et montrer comment celles-ci traduisent leurs sentiments Dessiner les personnages principaux

Travailler en lecture réseau : repérer les livres sur le même thème ou avec des personnages (histoire de loup,) d'un même auteur, illustrateur Faire voyager le livre : redire l'histoire aux parents.

Travailler à partir d'images du livres Remettre en ordre les images d'une histoire et la raconter avec ses propres mots Identifier 1 ou plusieurs images intruses

Colorier l'image du début et celle de la fin dans un ensemble d'images données. Entourer les bons personnages Colorier les images qui correspondent aux lieux de l'histoire

Colorier le héros/ le personnage principal dans toutes les images de l'album Créer des boîtes à histoires : trouver et fabriquer tous les éléments important de l'histoire pour pouvoir la raconter (marottes) Trouver l'image qui correspond à la phrase lue

Différencier un livre documentaire d'un album Ecouter, comprendre un livre documentaire et dire ce que l'on a appris Associer un livre documentaire à un album ayant le même thème

Aller chercher un livre documentaire pour répondre aux questions que l'on se pose Reformuler des informations Trier des informations : catégoriser Utiliser un vocabulaire spécifique

COMPRENDRE UN MESSAGE ET AGIR DE FAÇON PERTINENTE : Ecouter et comprendre des poèmes courts. Ecouter en silence un poème court

Dire si poème triste, joyeux.....éprouver des émotions à l'écoute du poème Repérer des mots évocateurs ou amusants Réciter seul ou à plusieurs (étayer mais aussi vérifier la mémorisation et les erreurs de prononciation.....

PROGRESSER VERS LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent dans les actes du quotidien, les activités scolaires, les relations avec les autres. Nommer et classer les animaux, les transports...

SE SAISIR D'UN NOUVEL OUTIL LINGUISTIQUE: Apprendre des nouveaux mots (en liaison avec les projets)_Utiliser des connecteurs de plus en plus complexes selon Ph Boisseau : devant, derrière, avant, après/contre/chez/avec/sans/à coté.....

PRODUIRE DES PHRASES DE PLUS EN PLUS LONGUES ET COMPLEXES : Idem P1234

Décrire les dessins des enfants, les comparer. (Indiquer les différences et les similitudes) Formuler des questions Dans un atelier demander ce qu'il manque avec précision Dans le quoi de neuf : poser des questions précises (emploi des pronoms ou adv interrogatifs : qui, quoi, comment, pourquoi, comment, avec qui, avec quoi.....) Avec qui es-tu allé à la piscine ?

Formuler des consignes A partir des fiches d'activité affichées sur le tableau, énoncer la consigne adaptée en employant les verbes d'action appropriés et le vocabulaire adéquat Raconter Idem P 1234 Inventer une histoire à partir d'image ou de personnage d'autres contes connus. Raconter un évènement inconnu des autres : savoir fournir des explications

COMPRENDRE, ACQUERIR ET UTILISER UN VOCABULAIRE PERTINENT (NOMS, VERBES, ADJ) CONCERNANT :

Les actes du quotidien :Idem P 1234

Les activités de la classe :Adapté son vocabulaire en fonction des différentes activités et des différents domaines d'apprentissage (vocabulaire lié à la découverte du monde, aux arts visuels, à la motricité.....)

Les relations avec les autres : Idem P1234

activités et savoirs scolaires (Univers de l'écrit) : Différencier les lettres et les mots/Les chiffres et les lettres expliquer

les récits personnels, le rappel des histoires entendues : idem P 123 Raconter un évènement inconnu des autres : savoir fournir des explications

COMPRENDRE ET UTILISER LE TEMPS DES VERBES. Manipuler les temps des verbes dans les activités scolaires : exprimer le futur et le passé (le choix du temps étant plus important que la norme exacte du verbe conjugué).

CATEGORISER

Découvrir l'écrit

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT SUPPORTS DU TEXTE ÉCRIT

Établir des liens entre des livres (imagiers/livres comportant texte et images ; livres racontant une histoire, n'en racontant pas. Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe (livres, documentaires, journaux, B.D. albums, magazines)

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT INITIATION ORALE À LA LANGUE ÉCRITE (MS)

Écouter des textes qui accoutument l'enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque là Dans une histoire identifier le personnage principal, les personnages secondaires, selon la progression suivante : de 1 à 5 personnages, de 1 à 5 événements- lieux Le reconnaître dans la suite des illustrations Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes Donner son avis sur une histoire

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT CONTRIBUER À L'ÉCRITURE D'UN TEXTE

Invitation pour la kermesse, affichages, commentaires des séquentiels, du bonhomme...

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT IDENTIFICATION DES FORMES ÉCRITES (MS)

Reconnaître son prénom en cursif et celui de quelques camarades, Les jours de la semaine, les couleurs. Reconnaître des lettres de l'alphabet Repérer des similitudes entre mots à l'écrit à l'écrit (lettres syllabes) parmi les plus familiers (jours de la semaine, prénoms...) Rituels de la classe : absents / présents, retrouver son cahier, la date...

SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE ET À ÉCRIRE DISTINGUER LES SONS DE LA PAROLE

Repérer des syllabes identiques dans les mots : trouver des mots qui riment .Prendre conscience de la structure syllabique des mots (rime, assonance, syllabes d'attaque...)

SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE ET À ÉCRIRE POUR S'ACHEMINER VERS LE GESTE DE L'ÉCRITURE (MS)

Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture : les boucles ascendantes, descendantes, ponts endroits, envers, les canes, sur le plan vertical (tableau, chevalet) puis horizontal (table) Écrire son prénom en majuscule d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite, sur une ligne, entre deux lignes Copier des mots et des séries, en capitales d'imprimerie avec référent. Copier l'alphabet.

Devenir élève

Assumer des responsabilités à sa portée Jouer à un jeu de société en participant activement et en attendant son tour S'engager dans un projet commun
Respecter les règles de sécurité, même hors classe (cour, sorties) Inviter les parents lors d'une fête (invitation faite par les enfants) Expliquer une situation conflictuelle

Découvrir le monde

DÉCOUVRIR LES OBJETS, DÉCOUVRIR LA MATIÈRE

Manipulation de différentes matières : papier mâché, pâte à modeler, différents papiers... Réaliser des actions spécifiques : découper, déchirer, coller, modeler, sculpter, froisser, tisser, plier Réaliser une fiche technique simple Nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : couleurs, formes, texture, saveur, origine des sons, des bruits de l'environnement
Verbaliser les observations Propriété des matériaux naturels Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception

DÉCOUVRIR LE VIVANT

Observation de la vie animale Associer les animaux à leurs petits, à leur milieu de vie Classer des animaux selon ces critères : nutrition, reproduction, locomotion
Faire des expériences sur un végétal (graines de soja) : donner de l'eau ou non, de la lumière ou non, de l'air ou non, mener ces expériences en parallèle avec un minéral comparer les effets
Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène et de respect du corps : propreté, alimentation, soins, sommeil, intimité intégrité du corps
Observer un environnement proche, le décrire, le comparer à un environnement plus éloigné, plus varié Comparer des milieux différents pour en dégager quelques caractéristiques
Respecter la vie animale et végétale Respecter l'environnement : respect des lieux, du vivant entretien du jardin, tri de certains déchets en vue d'un recyclage

SE REPÉRER DANS L'ESPACE

Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace Décrire des espaces plus ou moins familiers (photos, documents) en utilisant les marques spatiales du langage
Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage Réaliser des algorithmes de plus en plus complexe Décrire des positions ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux (description d'un parcours moteur) Observer des différences et des similitudes Remplir un tableau à double entrée .
Se repérer dans l'espace d'une page. Se préparer à l'orientation dans l'espace graphique Le premier Le 2^{ème} Le 3^{ème} ... Le dernier

SE REPÉRER DANS LE TEMPS

Repérer et nommer les différents moments de la journée En s'appuyant sur les rituels : utilisation du calendrier du mois, les affichages... En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos puis symboles Travailler sur la chronologie des événements : images séquentielles
Utiliser le cahier de vie : choisir les événements à marquer, repérer les événements vécus dans l'année S'intéresser aux changements de l'environnement liés aux saisons
Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée (emploi du temps), de la semaine/du mois (calendrier), de l'année (saisons, événements calendaires) en utilisant une frise chronologique
Appréhender leur caractère cyclique Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel
Exprimer l'opposition présent/passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs

DÉCOUVRIR LES FORMES ET LES GRANDEURS

Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle : puzzle/assemblage de solides : duplos, clipos, kapla Identifier et nommer des formes simples : rond, carré, triangle Travailler sur les contenances
Comparer des objets selon leur contenance, leur taille Identifier deux propriétés dans une collection d'objets déjà constituée Réaliser des puzzles avec ou sans modèle de taille plus importante
Coder un déplacement sur quadrillage Reproduction sur quadrillage Frises Puzzles à difficulté croissante (modèle au-dessus / à côté / plus petit / sans modèle / nb de pièces) tangrams

APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES

Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible et proche) en utilisant des procédures numériques ou non **Comptine numérique** compter jusque 20 en associant le geste au mot (comptage sur les doigts) Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 10) Les cartes à compter Les maisons des nombres Roue des nb + pinces à linge Le déménagement des lutins (nb 10°). La lessive des tee-shirts Puzzles numériques Ranger les élèves de 1 à 10 (accès 175) Loto des nombres. Les boîtes de tri avec jetons Jeu de bataille Reconnaître globalement des petites quantités organisées en configuration connue : doigt de la main, constellations du dé . Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée sur la bande numérique ; Reproduire un algorithme 1/2/3- A bbA, ABCABC

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER

LE DESSIN ET LES COMPOSITIONS PLASTIQUES

Expérimenter différents outils, matériaux, techniques, supports, gestes. Réaliser des compositions en plan ou en volume

Tirer parti des ressources d'un procédé, d'un matériau donné Comparer des images de nature et d'origine différentes pour identifier les composantes plastiques (couleurs, formes, supports), pour établir des rapprochements. Observer et décrire des œuvres du patrimoine pour construire son sens esthétique

Agir e coopération dans une situation de production collective (fresque...).Commencer une collection personnelle d'objets à valeur esthétiques. Construire des collections (mise en place d'un musée de classe). Surmonter une difficulté. Reconnaître des images de nature et d'origine différentes. Dire ce que l'on fait, ce que l'on voit. Construire Dessiner pour inventer. Construire sa capacité de création et d'invention

LA VOIX ET L'ÉCOUTE

Mémoriser des comptines et des chants. Chanter par plaisir. Jouer avec sa voix : moduler l'intensité, la hauteur, la durée Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine Écouter des extraits musicaux variés Tenir sa place dans des activités collectives Inventer des chants Repérer les caractéristiques d'un extrait musical (le timbre, l'intensité, la hauteur, la durée) Frapper le rythme d'une comptine Jouer avec les bruits et les rythmes Augmenter son temps d'écoute

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

Réaliser une action que l'on peut mesurer. C1

Courir, sauter, lancer pr battre son record.Enchaîner diff. activités sur 1 parcours aménagé : glisser, tourner, s'arrêter. ___**Lancer avec précision : (Panier de basket :cpter ses paniers, battre son record, lancer /rattraper : par 2,3,4) Le rebond, vers le dribble Sauter en avt / à des signaux visuels, sonores (jx d'attention, de concentration ex : foulard bleu : je saute 2 fois en avt, foulard rge, sauter en arrière... Taper ds les mains 2 x...)**

Adapter des déplacements à des environnements ou contraintes variés. C2

Les crossesActivités gymniques : rouler longitudinalement, en avt, en arrière, en gardant le dos rond (*culbuto*), avec plan incliné+ tapis (en avt et en arrière)**sauter** et effectuer 1 réception équilibrée, 1 ruade. Réaliser des équilibres en variant 1, 2, 3 appuis. Effectuer des franchissement en appuis manuels.

Course d'orientation : tjrs à vue, ds l'école, le jardin, par gr. de 2, 3, retrouver 1 objet ds l'espace (*jx de piste, objets déposés juste avt*), mémoriser 1 suite d'indices, 1 parcours..)

Situer l'origine d'1 signal sonore/ à soi, se situer / à des signaux sonores émis.

Effectuer 1 parcours fléché (situer des objets/ à soi et se situer / aux objets, élaboration des concepts langagiers de base en structuration spatiale) Utilisation d'1 maquette (jeu)

Effectuer 1 parcours complexe.

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives. C3

Idem P2, P3 : Les balles brûlantes Acrosport : à 2 , à plusieurs, faire des pyramides,

S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement. C4

Se déplacer et se repérer ds l'espace : distinguer ce qui est loin, près, au-dessus, en dessous, à D. à G. **Les rubans en G.R.S. Danse de kermesse.** Danser en concordance avec la musique **identifier et apprécier les effets de l'act.** (prendre des indices simples, prendre des repères ds l'espace et le tps, constater ses progrès, évaluer ses réussites / au tps (*athlétisme, course*) / à l'espace (*athlétisme, saut, lancer, gymnastique*) , / au tps-espace (*danse*)).**S'engager ds l'action** (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions, prendre des risques mesurés, accepter de se produire dvt les autres)**Faire 1 projet d'action. Adapter son geste à la situation** (jx, athlétisme, gym, activités de pilotage...). **Se conduire ds le gr. En fonction des règles, écouter et respecter les autres, coopérer** (avoir cce d'appartenir à 1 gr. ou à 1 équipe ,en accepter les contraintes)