




# PROGRAMMATION EN MS

## PÉRIODE 4

<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> 	<p><b>ECRIT</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Emettre des hypothèses sur la suite d'une histoire<ul style="list-style-type: none"><li>• Etablir des liens entre les livres</li></ul></li><li>• Comparer des histoires qui ont un point commun<ul style="list-style-type: none"><li>• Pratiquer la dictée à l'adulte</li></ul></li><li>• Commencer à reconnaître son prénom en écriture cursive</li><li>• Tracer des cannes, des boucles : s'entraîner à écrire les lettres s et z</li></ul>	<p><b>ORAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Décrire, questionner, expliquer, en utilisant un vocabulaire adapté</li><li>• Entrer dans un échange collectif et rester dans les propos<ul style="list-style-type: none"><li>• Commencer à inventer des histoires</li></ul></li><li>• Comprendre une histoire, ordonner les moments de l'histoire<ul style="list-style-type: none"><li>• Catégoriser et nommer des objets</li></ul></li><li>• Acquérir et développer son vocabulaire<ul style="list-style-type: none"><li>• Développer la structure de la phrase</li></ul></li></ul>
<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</p> 	<p><b>LES NOMBRES</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Connaître la comptine numérique jusqu'à 8</li><li>• Dénombrer des petites quantités (jusqu'à 7)</li><li>• Reconnaître les constellations et les chiffres de 1 à 6</li></ul>	<p><b>LES FORMES ET LES GRANDEURS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réaliser des algorithmes plus complexes : a.b / a.a.b<ul style="list-style-type: none"><li>• Réaliser des pavages et des coloriages codés de plus en plus complexes</li><li>• Ranger du plus petit au plus grand</li></ul></li></ul>
<p>Explorer le monde</p> 	<p><b>LES OBJETS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réaliser des tris selon plusieurs critères (couleur, forme, taille)</li></ul>	<p><b>L'ESPACE - LE TEMPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reproduire l'organisation spatiale d'objets</li><li>• Commencer à utiliser des tableaux à double entrée<ul style="list-style-type: none"><li>• Se repérer dans des quadrillages</li></ul></li></ul>

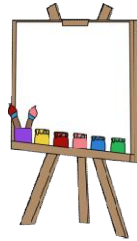
# PROGRAMMATION EN MS

## PÉRIODE 4

*Agir, s'exprimer,  
comprendre, à  
travers les activités  
artistiques*

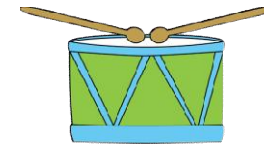
### PRODUCTIONS PLASTIQUES

- Combiner des techniques de plus en plus complexes (plier, juxtaposer...)
- Connaître un vocabulaire plus précis



### UNIVERS SONORE

- Interpréter des chants seul devant le groupe
- Maîtriser ses gestes sur les instruments et contrôler ses effets
- Discerner quelques variables sonores (hauteur, durée)



*Agir, s'exprimer,  
comprendre à  
travers l'activité  
physique*



### L'ENFANT JOUEUR / L'ENFANT SAUTEUR

Accepter les contraintes de jeux / prendre des risques / envisager la performance (courir vite, sauter loin...)