

Programmation GS

Période 2

<p>S'approprier le langage</p>	<p>Moduler sa voix en fonction de la situation Utiliser des outils linguistiques plus complexes (connecteurs, phrases complexes, concordance des temps du verbe, négation, interrogation) Comprendre et mettre en œuvre une règle de jeu Mémoriser et exécuter une consigne complexe Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel et trame complexe : début/événement/aventures/résolution/fin</p>
<p>Découvrir l'écrit</p>	<p>Identifier différents types d'écrit : imagiers, albums, documentaires, recettes, journaux, publicité, lettres, factures, tickets de caisse... Raconter un passage lu par l'enseignant, sans support Dicter à l'adulte de différents types de textes Utiliser à bon escient le vocabulaire : couverture, titre, auteur, éditeur</p>
<p>Phonologie Jouer à répéter des syllabes (en début, en fin de mot) à l'occasion d'apprentissage de chants, comptines, poésies Traduire de façon physique les sons par des jeux avec sa bouche (exagération de l'articulation des mots) Reconnaître une même syllabe dans les prénoms (début/fin de mot) Faire correspondre les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures</p>	<p>Graphisme/écriture Respecter les trajectoires des lettres en cursive : b e f h l ; u t i Ecrire les chiffres de 1 à 5 Boucles + spirales</p>
<p>Devenir élève</p>	<p>Quotidiennement, tout au long de l'année En relation avec le projet d'école.</p>
<p>Découvrir le monde (maths)</p>	<p><u>Découverte des formes et des grandeurs :</u> Nommer et reconnaître rond, carré, triangle, rectangle <u>Approche des quantités et des nombres :</u> Reproduire un algorithme complexe Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée sur une bande numérique (jusqu'à 8) Etendre sa connaissance de la comptine numérique Se repérer sur une bande numérique (retrouver nb manquant, précédent, suivant) : jusqu'à 12 <u>Repérages dans le temps :</u> Prendre des repères sur les mois, l'année</p>
<p>Découvrir le monde (matière et objets)</p>	<p>Déchetage, découpage, collage, modelage</p>
<p>Agir dans le monde avec son corps</p>	<p>Athlétisme > courir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite pour s'enfuir (dans un jeu) - Courir plus vite que l'autre - Courir plus vite que l'autre par équipes - Courir longtemps
<p>PISC</p>	<p><u>La voix et l'écoute</u> Mémoriser un répertoire de comptines, de chants Jouer avec sa voix Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine Reproduire une formule rythmique simple : corporellement, avec un instrument <u>Le dessin et les compositions plastiques</u> Expérimenter différents outils, matériaux, techniques, supports, gestes Dire ce que l'on ressent, ce que l'on pense Adapter son geste aux contraintes matérielles Surmonter une difficulté rencontrée</p>