

Programmation GS - 2013/2014

Devenir élève

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Devenir élève			Identifier les adultes et les camarades		
			Appliquer quelques règles de politesse		
			Respecter les autres		
			Respecter le matériel		
			Ecouter les autres		
			Participer à un échange		
			Attendre son tour de parole		
			Aider les autres		
			Prendre des initiatives		

S'appropriier le langage

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
S'approprier le langage			Répondre aux sollicitations de l'adulte		
			Se faire comprendre		
			Comprendre une consigne simple puis complexe		
			Acquérir du vocabulaire et le prononcer correctement		
			Choisir un mot en fonction du contexte		
			Rectifier des formulations impropres		
			Comparer des images		
			Décrire une image		
			Interpréter une image (prélever des indices, verbaliser)		
			Caractériser un personnage physiquement		
			Caractériser un personnage moralement		
			Représenter un objet / un personnage		
			Raconter un événement vécu		
		Reformuler une histoire lue en classe en respectant la trame narrative à l'aide des illustrations			
			Reformuler une histoire lue en classe en respectant la trame narrative sans l'aide des illustrations		
			Dicter une phrase puis un court texte à l'adulte		
		Inventer une histoire ou une partie de l'histoire			
		Mémoriser et dire quelques chants et comptines			

Découvrir l'écrit

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
se familiariser avec l'écrit	Porter un intérêt à une image, un livre Utiliser la BCD				
	Reconnaître l'organisation d'un livre (couverture, suite des pages)				
	Ecouter un récit				
	Identifier et nommer les personnages d'un récit				
	Manifester sa compréhension d'un récit en répondant à des questions fermées	Manifester sa compréhension d'un récit en répondant à des questions fermées et à choix multiples	Manifester sa compréhension d'un récit en répondant à des questions à choix multiples et ouvertes	Manifester sa compréhension d'un récit en répondant à des questions ouvertes	
	Comparer des histoires				
	Utiliser un dictionnaire référent pour associer prénom et photo (3 écritures)				
	Utiliser un dictionnaire référent pour associer image et mot (3 écritures) pour compléter une grille de mots croisés				
		Utiliser un dictionnaire référent pour compléter un mot ayant des lettres manquantes (capital et script)			
		Utiliser un dictionnaire référent pour reconstituer un mot (capital et script)			
				Utiliser un dictionnaire référent pour écrire un mot (capitale)	Utiliser un dictionnaire référent pour écrire un mot (cursive)
	Se familiariser avec différents supports d'écrits				
	Identifier les différents supports d'écrits (album, documentaire, recette, magazine, journal)				
Phonologie	Frapper et dénombrer les syllabes d'un mot Identifier les syllabes d'un mot Associer deux syllabes orales pour former un mot	Doublé une syllabe (attaque ou fin) Supprimer une syllabe (attaque ou fin)	identifier la place d'une syllabe Reconnaître une même syllabe à l'oral	Transformer les mots	
			Familiarisation avec les rimes	Trouver les mots qui riment parmi 2 ou 3 propositions de l'adulte trouver 2 mots-images qui riment	Produire seul une rime
	Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons ainsi que des jeux sur les sons et les syllabes				
		Distinguer les sons voyelles		Distinguer quelques sons consonne	
		Manipuler les phonèmes			

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Aborder le principe alphabétique	Associer des images identiques proches Trouver un intrus distinguer lettre - chiffre - mot	Retrouver des objets dans une image Trouver des anomalies			
	reconnaître son prénom en script	reconnaître son prénom en cursive			
	reconstituer son prénom lettre à lettre sans modèle dans différentes écritures script				
	retrouver un mot écrit avec modèle script		retrouver un mot écrit avec modèle cursif		
	retrouver un mot dans une phrase en script			retrouver un mot dans une phrase en cursive	
	retrouver un mot dans un texte script				retrouver un mot dans un texte cursif
	reconstituer un mot lettre à lettre en capitale et en script	reconstituer un mot lettre à lettre en cursive avec un modèle			
	Compléter une grille de mots croisés en capitale				
	compléter ou reconstituer une phrase mot à mot en script			reconstituer une phrase mot à mot en cursive	
	associer les différentes écritures (capitale, script et cursive) avec un référent			associer les différentes écritures sans référent	
	connaître et reconnaître certaines lettres de l'alphabet en capitale et en script			connaître et reconnaître certaines lettres de l'alphabet en cursive	
	reconnaître le prénom de ses camarades				
	mémoriser et identifier des mots familiers (jour de la semaine, vocabulaire d'un album, mots outils ...)				
	prendre conscience de la correspondance orale/écrit en séparant les mots d'une phrase			prendre conscience de la correspondance orale/écrit en situant un mot dans une phrase	
	manipuler et reconnaître des étiquettes mots (script)				
lire une phrase composée d'étiquettes mots proposée par l'adulte		construire une phrase composée d'étiquette mot dictée par l'adulte		construire ses propres phrases	
			distinguer féminin / masculin		
Motricité fine	En pâte à modeler : réaliser une boule, une galette, un boudin, découper des formes à l'emporte-pièce sans les déformer, réaliser une forme identique à un modèle				
	Utiliser une pince pour accrocher, attraper				
	Dévisser, visser				
	Colorier un espace délimité aux feutres sans dépasser et sans laisser de blanc et en respectant un modèle			Colorier en respectant un modèle aux crayons de couleur	
	Coller droit et avec précision (gommettes, étiquettes ...) Utiliser la colle de façon adaptée				
Tenir correctement ses ciseaux Découper sur des lignes verticales Découper des formes aux contours droits			Découper des formes aux contours courbes		

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	Tenir correctement son outil scripteur				
	*Tracer des points *Tracer des ronds *Tracer des lignes verticales, horizontales et obliques	*Tracer des lignes courbes *Tracer des croix (+ et x) *Tracer des zigzags *Tracer des spirales	*Tracer des cœurs *Tracer des étoiles *Tracer des fleurs *Tracer des soleils	*Construction d'un répertoire graphique	
	<u>Latéralisation:</u> *Observer les mains à travers des jeux de doigts et des comptines *Reconnaître sa droite *Repérer sa main d'écriture et tenir la feuille avec l'autre main *Repérer le sens de déroulement de l'écriture sur une ligne <u>Gestion de l'espace graphique:</u> *Tenir l'horizontalité d'une ligne avec puis sans modèle (coller des gommettes faire des taches de peinture alignées) *Tracer des lignes de G à D *Reproduire des lettres puis son prénom et d'autres prénoms en capitale *Observer les sens de l'écrit <u>Tenue du crayon:</u> *Observer les doigts, jeux de doigts pour apprendre le nom des doigts *Apprendre à faire la pince *Guidage de l'index avec peinture à doigts *Observer, tenir un crayon *Faire glisser le bras sur la table (course zigzags)	<u>Les boucles:</u> Tracer des boucles droites sur une ligne imaginaire: *Manipulation: jeu croquet, tourner foulard, rubans, manivelle... *Mimer comptines sur les boucles *Tracer des boucles au tableau (plan vertical) pour cela marcher droit avec buste tourné *Vertical: Dessiner des boucles en contexte *Horizontal: Dessiner des boucles par 3 ou 4 (brouillon) *H: Dessiner des boucles en changeant de couleur Différencier la taille des boucles: *Manipulation avec gommettes (petite 1 grande 2) *Tracer des lignes de boucles au brouillon puis au propre en alternant grandes et petites <u>Essayer d'écrire en cursive</u> *Apprendre qu'une grande boucle forme le l et une petite le e *Recherche de boucles dans les mots en cursives *Savoir que l + e = le *Travail sur le et la: écrire le et coller la devant des mots	<u>Les coupes:</u> Tracer des coupes: *Manipulation: jeu avec ruban ou foulard *Mimer: devinette: un élève fait une petite/grande coupe ou boucle et les autres doivent deviner *V: Tracer des coupes au tableau puis des coupes et des boucles *H: Dessiner des coupes *Apprendre qu'une coupe = u et qu'une demi-coupe avec un point = i *Reproduire des groupes de lettres: ulul, ilil... *Parler des filles et des garçons: e+l+l+e= elle et i+l=il *Ecrire il et elle devant des dessins <u>Différencier la taille des coupes:</u> *H: au brouillon tracer des lignes de petites et grandes coupes alternées *Apprendre qu'une grande demi-coupe avec une barre forme le t <u>Essayer d'écrire en cursive</u> *Revoir la formation du i, du u et du t *Recopier ces lettres et les autres lettres connues	<u>Le rond</u> Apprendre à écrire c: lettre presque ronde: *Manip: Tracer des ronds avec des foulards, rubans *Comptines sur les ronds *V: Tracer des ronds au tableau, des coquilles d'œuf dont les poussins sortent *Apprendre : c est une lettre en forme de coquille d'œuf *H : Dessiner sur feuilles les coquilles, recopier le c <u>Apprendre à écrire des lettres rondes:</u> *lettres : o, a, d <u>Les ponts</u> *Manip: tracer des ponts avec des foulards et rubans et sauter en bonds *V: Tracer des ponts au tableau puis alterner avec des boucles ou des coupes *lettre m, n et p	<u>L'écriture courante</u> *Entraînement des lettres connues *Découverte progressive des dernières lettres: *La lettre q *Les lettres à jambages: g, j, y *Les lettres à boucles vers le haut : h, k, b *La lettre f *Les lettres s et r *Les lettres x, z, v et w
		Ecrire sur une ligne		Ecrire entre 2 lignes	
	Ecrire les chiffres de 1 à 3	Ecrire les chiffres de 4 à 6	Ecrire les chiffres de 7 à 9		

Découverte du monde

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Formes et grandeurs	Reconnaître, nommer et dessiner les formes géométriques simples	Comparer et ranger des objets selon leur taille.	Reproduire un assemblage de formes Tangram	Utiliser la règle	Reproduire un assemblage de solides Comparer des masses, des surfaces, des contenances.
	Poursuivre, compléter un algorithme 1 - 1 (●○○●○○) 2 - 2 (●●○○●●○○)	Poursuivre, compléter un algorithme 1-1-1 (●○★●○★●○★) 2-2-2 (●●○○★★●●○○★★)	Poursuivre, compléter un algorithme, trouver des erreurs 2-1 (●●○○●●○○)	Poursuivre, compléter un algorithme, trouver des erreurs 1-2-3 (●○○★★●○○★★)	Poursuivre, compléter un algorithme, trouver des erreurs 2-1-1 (●●○★●●○★●●○★)
Quantités et nombres	Dénombrer et associer le nom des nombres à leurs différentes représentations (constellations, doigts, écriture chiffrée) jusqu'à 5	Dénombrer et associer le nom des nombres à leurs différentes représentations (constellations, doigts, écriture chiffrée) jusqu'à 10	Dénombrer et construire des collections jusqu'à 10 Comparer des quantités	Dénombrer et associer le nom des nombres à leurs écritures chiffrées jusqu'à 16	Décomposer le nombre 10 Dénombrer et construire des collections jusqu'à 30 Lire l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 30
	Résoudre des problèmes numériques de distribution et de partage de quantités		Résoudre des problèmes numériques d'augmentation et de diminution de quantités		Résoudre des problèmes numériques de réunion de quantités
l'espace	Se repérer dans l'école, dans la classe Se repérer dans une page (vocabulaire spatiale) Se repérer dans un labyrinthe Réaliser des puzzles avec modèle	Se repérer dans la classe Situier des objets par rapport à soi Réaliser des puzzles sans modèle	Décirer un parcours Coder / décoder un chemin	Se repérer dans un quadrillage Relier des points	Lire et compléter un tableau à double entrée
	colorier suivant un code				
le temps	Introduire l'éphéméride et divers calendriers, et les utiliser Faire des repérages sur les calendriers : noms des jours, rythme de la semaine ... Fabriquer et utiliser des calendriers de l'« avant » (en fonction de certains événements de la classe) Repérer, coder et ordonner les différents moments de la journée de classe Utiliser les termes avant, pendant, après dans des situations simples	Faire de repérages (jours, semaine, mois) sur divers calendrier collectifs. Fabriquer et utiliser des calendriers individuels de formes et fonctionnements variés Fabriquer et utiliser des calendriers de « projets annuels » : prévoir et anticiper des événements dans le temps Retrouver ou placer un événement sur une bande figurant le déroulement de la journée Ordonner 3 ou 4 événements simples en utilisant : avant, pendant, après		Utiliser des calendriers pour calculer des durées en jours simples	
	Ordonner chronologiquement des images séquentielles				

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
le vivant la matière les objets	La main : nom des doigts Les saveurs, le goût : sucré/salé/acide/amer.	Les sens : La vue : les illusions d'optique. L'ouïe : identifier les cris d'animaux. Le toucher : toucher des matières différentes et utiliser un vocabulaire adapté. L'odorat : identifier des odeurs.	L'alimentation : les catégories d'aliments.	Les plantes : croissance, besoin des plantes par expérimentation, parties de la plante.	Les animaux : familles d'animaux sauvages (reconstitution des familles et nommer mâle, femelle et petit) ; milieux de vie (mer, forêt, ferme, montagne, ciel, lac) ; locomotion (sautent, marchent et courent, nagent, volent, rampent, locomotions multiples).
	<p>Agir sur la matière pour la transformer.</p> <p>Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles pour les classer en fonction de leur usage.</p> <p>Choisir les matériaux adaptés à une situation.</p> <p>Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet.</p>				

Agir et s'exprimer avec son corps

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
réaliser une action que l'on peut mesurer	Courir vite : courir vite en ligne droite, réagir à un signal, essayer d'arriver le premier	Lancer : (Ultimate) lancer loin adapter son geste en fonction de la cible lancer avec précision			
adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Réaliser des parcours simples à vélo dans l'école, maîtriser sa trajectoire, sa vitesse en vélo				Participation au p'tit tour USEP
	Suivre un parcours. Proposer des parcours. Verbaliser et représenter des déplacements et actions.				
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement		Jeux de coopération: (Ultimate) enchaîner le plus rapidement possible des lancers, coopérer pour une meilleure efficacité.			
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive		Accrosport			Danse de création : mémoriser une courte séquence dansée, un enchaînement de gestes accepter le regard d'autrui.