

Annelie

Programmation Période 5
Moyenne section 2014 2015

La maîtresse

S'approprier le langage, échanger s'exprimer, comprendre, progresser vers la maîtrise de la langue

Inventer et raconter une histoire sur une suite d'images en se faisant comprendre.

Moduler sa voix en fonction de la situation

Expliquer l'utilisation d'un objet, d'un jeu, d'une technique

Formuler une demande en situation

Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans support

Nommer les personnages d'une histoire connue, les lieux

Progresser vers la
maîtrise de la langue (4)



J'invente une histoire avec l'aide
d'images

Progresser vers la
maîtrise de la langue (4)



Je sais expliquer

Découvrir l'écrit, se familiariser avec l'écrit, se préparer à lire et à écrire

Identifier les fonctions des différents types d'écrits : dire à quoi ça sert
Raconter avec ses propres mots l'histoire d'un personnage, avec puis sans support

Identification de formes écrites

Reconnaître son prénom en écriture cursive

Repérer des similitudes entre mots à l'écrit (lettres, syllabes) parmi les mots familiers : jours de la semaine, prénoms....

Initiation orale à la langue écrite

- Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper sur la suite.

Identifier les personnages et les lieux en repérant les intrus

Remettre en ordre 4 à 5 images séquentielles.

Retrouver des assonances, des rimes, avec l'aide d'un support visuel représentant les mots

Prendre conscience de la structure syllabique des mots

Repérer des syllabes identiques dans des mots, trouver des mots qui ont une syllabe finale donnée ;

Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes.

Découvrir l'écrit



A l'aide de jeux je repère les syllabes d'attaque et les syllabes finales (oral)

Découvrir l'écrit



Je remets en ordre des images et je raconte une histoire en faisant des phrases narratives .

Apprendre les gestes de l'écriture : (en lien avec *Le geste d'écriture* - Danièle Dumont) et la démarche de zerbado poutou)

Tracer des ponts en respectant le sens de l'écriture, les contraintes données (taille des réglures, ...) et l'enchaînement.

-Ecrire en cursive son prénom, ...en respectant enchaînement des lettres, linéarité...

Découvrir l'écrit



Je trace des coupes et des ponts, j'enchaîne des graphismes dans des réglures

Découvrir l'écrit(15)



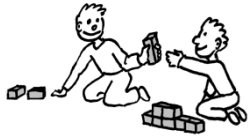
Je m'entraîne à l'écriture cursive de mon prénom en tenant compte des contraintes.

Devenir élève

Coopérer avec les autres pour accomplir une tâche.

Devenir élève

Je joue et coopère avec
les autres



Agir et s'exprimer avec son corps : Psychomotricité

Jeu scéniques : le miroir , se rencontrer , 99

Activités collectives : sauter courir s'équilibrer 277 sauter courir orienter son corps tourner

Situations motrices : saisir , lancer projeter : foulards ballons de baudruche : 80

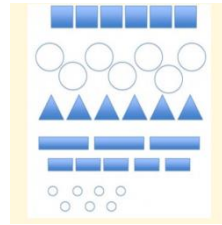
Situation liées au graphisme : les ronds

Agir , s'exprimer ...



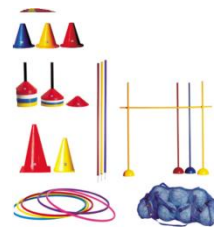
Je mime des personnages des actions par le geste

Agir , s'exprimer ...



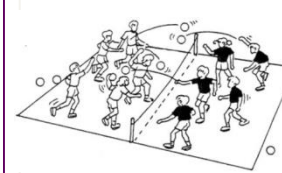
Je représente un parcours simple déjà effectué à l'aide d'images

Agir , s'exprimer



Je nomme le matériel et les actions effectuées

Agir , s'exprimer



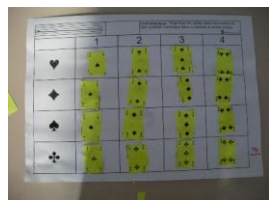
Je tiens mon rôle dans un jeu collectif simple

1. Découvrir le monde : Se repérer dans l'espace ; Se repérer dans le temps :

Se repérer dans un quadrillage : Utiliser les indicateurs spatiaux : Se repérer en utilisant les lignes et les colonnes : La maison les lignes et les colonnes

Utiliser les représentations du temps mises en place dans la classe

DM1



Je repère les lignes et
les colonnes d'un
tableau double entrée

Découvrir le monde : Les formes et les grandeurs, les quantités et les nombres .

Dénombrer une quantité jusqu'à 10

Lire et écrire les nombres de 1 à 10

Dénombrer jusque 10

Réaliser un partage équitable

Comparer la masse des objets en soupesant

- ° Sélectionner dans une collection l'objet le plus lourd
- ° Distinguer gros / lourd - petit / léger
- ° Comparer la masse de 2 objets à l'aide d'une balance à plateaux

Anticiper le résultat d'un déplacement sur une piste numérique

° Retirer 1

° Dénombrer une quantité

° Compter à rebours à partir de 8

Ranger les nombres entre 1 et 10

° Lire les nombres jusqu'à 10

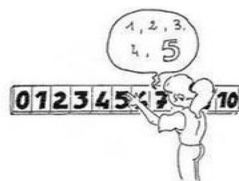
http://lespetitscurieux.blogspot.fr/2011_03_01_archive.html: bascule animaux
pate à modeler

DM3

Je reconnais les quantités, les chiffres de 1 à 10 en jouant à la bataille, à la réussite



DM3



Je range les nombres jusqu'à 10

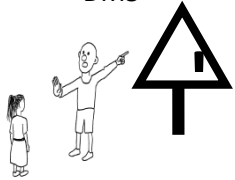
DM3



Je compare des masses

Découvrir le monde : Le monde du vivant, Le domaine de l'environnement, l'hygiène, la santé objets et matieres(voir prog lexicque)

DM5



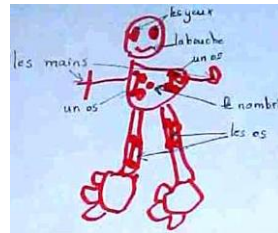
je repère et je prends en compte avec l'aide de l'adulte les dangers liés à l'environnement de l'école

DM5



Je reconnais et je nomme les principales parties de mon corps

DM5



Je dessine un bonhomme

Percevoir, sentir, imaginer

Dire et interpréter des chants, des comptines variées : en situation collective ou individuelle

Tenir sa place dans des activités collectives

Utiliser le dessin comme moyen de représentation

Découvrir qu'il est capable de créer : reconnaître sa production, se souvenir de sa façon de procéder, manifester le désir de montrer ce qu'il a fait

PS13



J'ai plaisir à réaliser du
graphisme décoratif