



Classe 6 - Mme GERNET

Programmation Période 1

S'approprier le langage :

- ◇ Lever le doigt pour prendre la parole
- ◇ Oser parler spontanément
- ◇ Oser répondre en confiance
- ◇ S'installer pour travailler
- ◇ Nommer des objets de la classe, dire à quoi ils servent
- ◇ Écouter et comprendre une consigne simple
- ◇ Restituer les différents moments de la journée
- ◇ Comprendre une histoire adaptée à son âge
- ◇ Désigner les autres par leur prénom

Se familiariser avec l'écrit :

- ◇ Différencier l'écrit du dessin
- ◇ Raconter avec ses propres mots un passage lu par l'adulte, avec support
- ◇ Centrer son écoute sur la structure syllabique des prénoms
- ◇ Restituer les prénoms en les articulant
- ◇ Rappeler un événement avec support
- ◇ S'installer pour écouter une histoire
- ◇ Lister les personnages
- ◇ Découvrir la structure d'un livre (couverture, illustration, titre, textes...)

Se préparer à lire et à écrire :

- ◇ Taper dans ses mains pour détacher les syllabes d'un mot
- ◇ Reconnaître une syllabe en fin de mot
- ◇ Reconstituer son prénom
- ◇ Prise d'indices pour mémoriser son prénom
- ◇ Reproduire les lettres de son prénom en capitales d'imprimerie
- ◇ Prise d'indices pour mémoriser un mot
- ◇ Associer mots et dessins en donnant le sens des mots
- ◇ Reconstituer des mots à partir d'un modèle
- ◇ Maîtriser la force des mains, la pression des doigts pour utiliser différents outils scripteurs
- ◇ Traces et empreintes en variant les outils, supports, gestes, techniques et produits
- ◇ S'approprier l'espace feuille
- ◇ Points et tâches
- ◇ Les courbes : pont-arcade
- ◇ Tracés continus : lignes (horizontales, verticales, obliques)
- ◇ Utiliser le pochoir
- ◇ Tracer les éléments du visage
- ◇ Dessins libres
- ◇ Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie

Devenir élève :

- ◇ Respecter les autres, Dire ce que l'on apprend, Expliciter une situation conflictuelle, Assumer des responsabilités à sa portée, Ranger le matériel, Appliquer les règles de politesse, savoir travailler sans gêner les autres, faire confiance aux adultes de l'école et accepter leur autorité, savoir travailler à plusieurs, prendre conscience des règles de communication (attendre son tour...), accepter différents rôles dans un même jeu, ...



Classe 6 - Mme GERNET

Programmation Période 1

Agir et s'exprimer avec son corps :

- ◇ Se déplacer de plusieurs manières (courir, sauter, ramper)
- ◇ Se déplacer en suivant un rythme
- ◇ Franchir des obstacles
- ◇ Se déplacer sur une jambe, à quatre pattes, sur les genoux
- ◇ Rouler : vélo, trottinette
- ◇ Se déplacer comme ... (mimer)
- ◇ Oser se produire devant les autres

Découvrir le monde :

◆ La matière et les objets :

- ◇ Agir sur la matière pour la transformer
- ◇ Classer des aliments selon leur goût
- ◇ Classer des objets selon leur usage
- ◇ Reconnaître et nommer les couleurs
- ◇ Utiliser différentes techniques de peintures
- ◇ Utiliser des gommettes
- ◇ Découper
- ◇ Jeux de construction et emboîtements

◆ Découvrir le vivant : vivant, environnement, hygiène, santé

- ◇ Utiliser ses différents sens
- ◇ Se laver les mains
- ◇ Ne pas mal aux autres
- ◇ Observer l'environnement proche
- ◇ Observer le réel en situation (animal/végétal, formes, odeurs, textures, transformations au cours du temps, mode de déplacement, besoins en eau, nutriments, lumière...)
- ◇ Savoir nommer les éléments du visage
- ◇ Affiner la perception de son corps (dos, face, postures, articulations)

◆ Découvrir le vivant : formes et grandeurs :

- ◇ Notion de grand, moyen, petit

◆ Découvrir le monde : quantités et nombres

- ◇ Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités organisées en configurations connues (doigts, dé) : 1 à 3
- ◇ Dénombrer jusqu'à 3
- ◇ Appairer des collections
- ◇ Développer le principe cardinal du comptage
- ◇ Relier une écriture chiffrée à une représentation en constellation ou à une quantité
- ◇ Utiliser la bande numérique pour compter jusqu'à 10
- ◇ Utiliser le vocabulaire mathématique

◆ Découvrir le monde : se repérer dans le temps

- ◇ Repérer les différents moments de la journée

◆ Découvrir le monde : se repérer dans l'espace

- ◇ Lignes ouvertes, lignes fermées
- ◇ Devant /derrière
- ◇ Suivre un chemin