

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'oral)</p> <p>MS / GS</p>	<p><u>Oser entrer en communication</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. • S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. • Reformuler pour se faire mieux comprendre. <p><u>Comprendre et apprendre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. <p><u>Échanger et réfléchir avec les autres</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. <p><u>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). • Manipuler des syllabes. • Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives). 				
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'écrit)</p> <p>MS / GS</p>	<p><u>Écouter de l'écrit et comprendre</u></p> <p>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p> <p><u>Découvrir la fonction de l'écrit</u></p> <p>Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.</p> <p>Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.</p> <p><u>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</u></p> <p>Participer verbalement à la production d'un écrit. (dictée à l'adulte)</p> <p>Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.</p> <p><u>Découvrir le principe alphabétique</u></p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet.</p> <p>Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.</p> <p>Copier à l'aide d'un clavier. (Mise à disposition à côté de l'ordinateur d'une barquette des mots travaillés en classe pour travailler la copie informatique dans un traitement de texte).</p>				
<p>Graphisme MS</p>	<p>Les lignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ droites verticales ✓ droites horizontales ✓ droites obliques ✓ droites discontinues 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ lignes brisées ✓ Les ronds ✓ Les vagues 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les boucles ✓ Les spirales ✓ Combiner les graphismes déjà connus 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les cannes ✓ Mélange boucles montantes et descendantes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les ponts

	✓ Le quadrillage				
Commencer à écrire seul MS Ecriture MS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle. ✓ Entraînement à l'écriture des lettres droites : L, E, F, T, I, H 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle ✓ Écrire quelques mots en capitales en liaison avec les projets ou lecture ✓ Entraînement à l'écriture des lettres obliques : A, V, N, M, 	<ul style="list-style-type: none"> Écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle ✓ Écrire quelques mots/phrases en capitales en liaison avec les projets ou lectures ✓ Entraînement à l'écriture des lettres obliques complexes : X, Y, Z, K, W 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle ✓ Écrire quelques mots/phrases en capitales en liaison avec les projets ou lectures ✓ Entraînement à l'écriture des lettres rondes : O, C, Q, G, S 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Continuer l'entraînement des lettres en capitales ✓ Entraînement à l'écriture des lettres combinant des formes droites et arrondies (P, R, B, D, U, J), ✓ Écrire des mots/phrases.
Graphisme GS	<ul style="list-style-type: none"> Les lignes : ✓ droites verticales ✓ droites horizontales ✓ droites obliques ✓ droites discontinues ✓ Le quadrillage 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ lignes brisées ✓ Les ronds ✓ Les vagues 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les boucles ✓ Les spirales ✓ Combiner les graphismes déjà connus 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les cannes ✓ Mélange boucles montantes et descendantes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les ponts
Commencer à écrire seul GS Ecriture GS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle ✓ Révision de l'écriture des lettres en capitale : - Les lettres droites : L, E, F, T, I, H - Les obliques : A, V, N, M 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire en cursives son prénom. ✓ Écrire les autres lettres de l'alphabet en capitales O, C, Q, G, S, P, R, B, D, U, J ✓ Former les lettres en cursive : c, a, o d, q sur l'ardoise. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire son prénom en cursive ✓ Écrire en cursive: e, l, b, f, j, g, h, le, la ✓ Entraînement à la copie de mots en cursives, sur une ligne. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire en cursive : i, u, t ✓ copie de lettres cursives entre deux lignes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire en cursive : n, m, h, p, v, w, y, un, une... (s, r, o, z.) ✓ Entraînement à la copie de phrases courtes en cursives entre deux lignes.

	- Les obliques plus complexes : X, Y, Z, K, W				
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE MS / GS (maths - Les nombres)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mémoriser la suite des nombres (jusque 4 MS , jusqu'à 5 GS) ✓ reconnaître des petites quantités ✓ dénombrer des quantités jusqu'à 4 (MS) et jusqu'à 5 (GS) ✓ décomposer le nombre 4 (MS) et 5 (GS) ✓ lire et écrire les nombres de 1 à 4 (MS), de 1 à 5 (GS) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ résoudre des problèmes de quantités ✓ dénombrer une quantité jusqu'à 6 (MS), jusqu'à 10 (GS) ✓ lire et écrire les nombres de 1 à 6 (MS) et de 1 à 7 (GS) ✓ Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que, moins que 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ dénombrer une quantité jusqu'à 6 (MS) jusqu'à 10 (GS) ✓ comparer des quantités ✓ lire et écrire les nombres de 1 à 7 (MS) et à 8 et 9 (GS) ✓ Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10 (MS et GS) ✓ Décomposer le nombre 5 (MS) et 7 (GS) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée, la constellation, les doigts ✓ lire et écrire les nombres de 1 à 8 (MS) de 1 à 10 (GS) ✓ Comparer des quantités 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ décomposer le nombre 8 (MS) et 10 (GS) ✓ lire et écrire les nombres entre 1 et 10 (MS) et entre 10 et 20 (GS) ✓ mémoriser la suite des nombres jusqu'à 20 (MS) et 30 (GS) ✓ Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (MS), jusqu'à 20 (GS)
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE MS / GS (maths - Formes et grandeurs)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ différencier et classer des formes simples. ✓ reproduire un assemblage de formes simples. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ comparer et ranger des objets selon leur taille. ✓ Reconnaître, classer et nommer des formes simples. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reproduire un assemblage de formes. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ utiliser un instrument : la règle (GS). ✓ Reconnaître, classer et nommer des formes simples. ✓ Dessiner des formes simples. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ reproduire un assemblage de solides. ✓ comparer et ranger des objets selon leur masse.
EXPLORER LE MONDE (ESPACE, TEMPS)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ se repérer dans l'espace d'une page. ✓ Situer des objets par rapport à soi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ suivre, décrire et représenter un parcours simple ✓ Situer des objets par rapport à des repères stables. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ exprimer la position des objets dans l'espace. ✓ se repérer dans l'espace d'une page. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Suivre, décrire et représenter un parcours. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se repérer dans un quadrillage.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ se repérer dans la journée. .. L'été 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ se repérer dans la journée. ✓ écrire la date. .. L'automne 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se repérer dans le mois. ✓ Utiliser un calendrier. .. L'hiver 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comparer des durées. ✓ Repérer des actions simultanées. .. Le printemps 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se repérer dans l'année.
EXPLORER LE MONDE (VIVANT, MATIERE)	Utilisation de l'outil informatique : l'ordinateur (copie)	Utilisation de l'outil informatique : l'ordinateur (copie)	Utilisation de l'outil informatique : l'ordinateur (copie + jeux pc)	Utilisation de l'outil informatique : l'ordinateur (copie + jeux pc)	Utilisation de l'outil informatique : l'ordinateur (copie + jeux pc)
	<p>Manipulation de jeux de construction. Tenir correctement sa paire de ciseaux. Connaître les parties de son corps et visage. Les règles d'hygiène.</p>	<p>Découper sur une ligne droite. Reconstituer un personnage (collage). Découvrir le fonctionnement de l'aimant. Nommer les parties du corps.</p>	<p>Utiliser des techniques simples : déchirer, plier, coller, froisser,... Découper des formes . Découvrir la présence de l'air . Réaliser un pantin articulé.</p>	<p>Découper en respectant les contours. L'eau : flotte/coule. Observer le développement d'une plante (bulbe) Modeler un personnage</p>	<p>Agir sur la matière pour la transformer : la main puis cuillères, pinces,... Découper formes complexes Les dents Education à la sécurité routière et domestique.</p>
<p>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jeux de course (poursuite) ✓ Ateliers lancers (Objets et cibles variés) ✓ Jeux d'orientation : ✓ (jeux de collecte, explorer, trouver) ✓ Rondes et Jeux dansés 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ateliers de sauts (Contrebas, avant, haut) ✓ Ateliers à partir de verbes : <ul style="list-style-type: none"> o Grimper o Tourner, rouler o Se balancer ✓ Jeux de coopération (déménageurs...) ✓ Jeux de manipulation avec musique (tissu, 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Moyens</i> : Ateliers à partir des Verbes ✓ <i>Grands</i> : Vers les activités gymniques : Enchaînement d'actions (Tourner, voler, se renverser, se déplacer) ✓ Jeux de coopération en manipulant des objets et des engins variés (crosse, bâton, 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jeux de course (transport d'objets, relais) ✓ Atelier de lancers ✓ Ateliers de sauts ✓ Activités de rééquilibration ✓ Jeux collectifs avec ou sans ballon ✓ Rondes et jeux dansés (danses à figures) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vers les activités athlétiques (courir en franchissant des obstacles, sauter, lancer loin et fort) ✓ Jeux d'orientation avec Photos ✓ Jeux d'opposition (pousser, tirer, immobiliser) ✓ Danse créative

		baguette, bouteilles plastique)	palets ...) ✓ Jeux de manipulation avec musique vers le cirque		
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES (productions PLASTIQUES et visuel les)	Productions d'œuvres sur l'été + réalisations graphiques	Productions d'œuvres sur l'automne + Noël + réalisations graphiques	Productions d'œuvres sur l'hiver + réalisations graphiques	Productions d'œuvres sur le printemps + réalisations graphiques	Réalisations graphiques
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES (UNIVERS SONORE)	Une année au concert C1	Une année au concert C1 + Les 4 saisons de Vivaldi	Une année au concert C1 + Pierre et le loup	Une année au concert C1 + Le carnaval des animaux de Saint Saëns	
Projet littéraire autour des "contes"	Le petit chaperon rouge (et ses versions détournées)	Boucle d'Or Le vilain petit canard	Pierre et le loup (conte musicale) La soupe au caillou	Le loup et les 7 chevreaux Cendrillon	Les Musiciens de Brême Le petit bonhomme de pain d'épices Le chat botté Jack et le haricot magique