



# Programmation GS - L'oral



PERIODE 1

PERIODE 2

PERIODE 3

PERIODE 4

PERIODE 5

Communiquer avec les adultes et les enfants en se faisant comprendre

OSER ENTRER EN COMMUNICATION

- Produire un oral compréhensible par autrui
- Ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques
- Exprimer un besoin
- Annoncer une nouvelle
- Décrire une production individuelle ou collective

- Produire un oral compréhensible par autrui
- Questionner
- Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu

- Produire un oral compréhensible par autrui
- Exprimer un avis, donner son point de vue

- Produire un oral compréhensible par autrui
- Argumenter, justifier un acte, un refus

- Produire un oral compréhensible par autrui
- Justifier une préférence
- Interpréter une image
- Concevoir un jeu à la manière de « qui est-ce » sur un thème donné



# Programmation GS - L'oral



S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct - Reformuler pour mieux se faire comprendre

OSER ENTRER EN  
COMMUNICATION

➤ La phrase plus longue : nécessité d'apporter au moins 2 informations et le style indirect

➤ L'accord en genre de deux adjectifs dans une phrase plus longue  
➤ La subordonnée relative

➤ L'accord en nombre  
➤ L'accord du verbe et la négation  
➤ La subordonnée relative, les formules « avec », « sans », la préposition « sur »

➤ La localisation du personnage et 2 actions simultanées

➤ La subordonnée de temps **PENDANT QUE**  
➤ Révisions : le chien musicien



# Programmation GS - L'oral



## ECHANGER ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES

- Participer à des échanges collectifs au sein d'un petit groupe
- Respecter les règles de la communication : attendre son tour, écouter les autres
- Dire, expliquer ce que l'on est en train de faire

- Participer à des échanges collectifs au sein du groupe classe
- Respecter les règles de la communication : tenir compte du sujet d'échange
- Dire, expliquer ce que l'on a fait

- Dire, expliquer ce que l'on va faire
- Raconter une histoire connue
- Faire le bilan d'une activité
- Exposer un projet

- Evoquer un événement vécu non connu des autres
- Décrire ce que l'on voit, ce que l'on entend
- Proposer des solutions

- Décrire ce que l'on ressent
- Participer à une prise de décision collective
- Faire le bilan quotidien de fin de journée



# Programmation GS - L'oral



## COMPRENDRE ET APPRENDRE

- Reformuler pour se faire comprendre
- Dire des comptines avec les autres => Réciter seul de manière expressive plusieurs comptines et poésies
- Comprendre une comptine par des illustrations
- Manipuler oralement une comptine
- Travailler l'écoute en instaurant des moments de silence, en incitant les enfants à diriger leur regard vers celui qui parle, en mobilisant leur attention sur le message verbal
- Comprendre les consignes (pour le travail, pour les déplacements, pour l'organisation de la classe), celles du vivre ensemble, et les consignes de jeu

- Reformuler la consigne
- Apprendre à utiliser des connecteurs de plus en plus complexes

- Expliquer la consigne à un tiers
- Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes

- Dire si l'activité est réussie ou non en se remémorant la consigne
- Utiliser la subordonnée relative
- Utiliser les temps du verbe

- Inventer des consignes de déplacement
- Utiliser la subordonnée conjonctive avec : QUAND, OÙ
- Utiliser les pronoms personnels compléments : me, te, se, ...le, la, l'...

- Jeu de devinettes : retrouver une consigne à partir du résultat d'une activité



# Programmation GS - L'oral



Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

- Apprendre à écouter
- Apprendre à articuler
- Découvrir des mots
- Segmenter des mots et des syllabes
- Trouver le bon nombre de syllabes
- Dénombrer les syllabes

- Découvrir des syllabes
- Étudier des syllabes au sein d'un mot
- Travailler sur l'attaque et la rime
- Trouver une syllabe commune
- Trouver un mot qui commence comme
- Localiser une même syllabe
- Identifier une syllabe

- Manipuler et jouer avec les syllabes
- Découvrir les rimes
- Coder et manipuler des syllabes
- Oui ou non Entends-tu ?
- Identifier une syllabe

- Découvrir les attaques
- Découvrir les phonèmes-voyelles
- Localiser des phonèmes dans un mot
- Trouver l'emplacement d'une syllabe dans un mot
- Manipuler les syllabes

- Découvrir les phonèmes-consonnes
- Manipuler et jouer avec les phonèmes
- Discriminer des sons proches
- Trouver un mot dans lequel on entend une syllabe définie
- Ecrire les syllabes