**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace socialisation / espace culturel : littérature**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|  | **Ecouter de l’écrit et comprendre**  **Découvrir la fonction de l’écrit** | | | | |
| PS | - Ecouter en silence une histoire. Reformuler quelques éléments à l'aide des illustrations.   * Repérer et nommer le personnage principal d'une courte histoire   - Ecouter une poésie offerte par un enseignant  Ecouter et comprendre une consigne simple.  Comprendre une recette pour la réaliser | | Comprendre un conte raconté et/ou lu régulièrement par l'adulte.  - identifier les personnages principaux d’une histoire  - Nommer le personnage principal d’une courte histoire  - Nommer le titre d’un album  - être capable de répondre à des questions simples sur un texte écouté et travaillé.  - Comprendre une sanction  Comprendre une règle du jeu : loto, memory...  - Comprendre une consigne simple adressée au groupe. | | Reformuler pour se faire mieux comprendre  - être capable de raconter, expliquer, questionner après écoute d’un texte court.  Ecouter des textes lus sans support d’images (pédagogie de l’écoute Pierre Peroz) |
| MS | Identifier les personnages principaux d’une histoire  - Différencier les personnages et leurs actions  - raconter une histoire connue de tous  - écouter et comprendre une consigne simple donnée collectivement | Comprendre des histoires adaptées à son âge  - Reformuler dans ses propres mots une histoire connue ou un passage avec un support visuel  - raconter une histoire connue avec l’aide de marottes (Narramus)  Travailler sur la permanence du personnage à travers des albums différents | Restituer la trame narrative d’une histoire connue avec un support visuel, (trame simple)  Comprendre un conte raconté et/ou lu régulièrement par l'adulte.  Repérer le titre d’un album  Ecouter une histoire sans support visuel  Etablir des liens entre le livre et son contenu | Identifier les personnages d’une histoire connue  - Nommer les lieux d’une histoire connue  - Comprendre des livres documentaires  Comprendre une consigne complexe (succession de 2 c**onsignes** simples)   * Différencier auteur et illustrateur | Restituer la trame narrative d’une histoire connue sans un support visuel, (trame simple  Raconter un événement connu de tous  Différencier album et documentaire  Emettre des hypothèses sur l’histoire |
| GS | Ecouter en silence un texte lu.  Identifier les personnages principaux et secondaires d’une histoire  - Différencier les personnages, leurs actions, les lieux  S’intéresser au sens des mots : répéter un mot nouveau, le mémoriser (mot du jour)  Résumer une histoire courte – montrer sa compréhension du texte.  Attendre la fin de l’histoire pour intervenir  Se repérer dans un livre - prendre des repères sur la couverture  Reconnaitre et nommer les différentes parties d’un livre (couverture, titre, illustration | Écouter, comprendre, interpréter des histoires de plus en plus complexes, le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative  - Présenter à la classe après s’y être préparé, un album  La permanence du personnage à travers des albums différents  Donner un synonyme d’un mot en fonction du contexte de l’histoire  Nommer les personnages et leur ordre d’apparition dans l’histoire  Faire des liens entre les albums entendus (selon le thème, le personnage  Identifier différents supports écrits (album, documentaires, recettes, lettres) en fonction des projets de la classe (réseau littéraires, correspondances, cuisine) | Formuler dans ses propres mots l’idée principale d’un paragraphe dans un texte narratif entendu  - Raconter une histoire connue en s’appuyant sur une suite d’illustrations  Travailler sur l’archétype d’un personnage (le loup, l’ogre, la sorcière…)  Emettre des hypothèses sur le sens d’un mot en fonction de l’histoire  Remettre dans l’ordre des images séquentielles d’un récit  Emettre des hypothèses à partir de la couverture | Identifier les personnages d’une histoire connue, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner - Présenter brièvement l’histoire de quelques personnages de fiction  Montrer sa compréhension du texte par sa participation au questionnement ou aux jeux proposés : 1 page un extrait, un résumé un livre etc…  Identifier des points communs des différences entre plusieurs histoires lues : trouver le point commun d’un réseau littéraire. | Dégager le thème d’un texte littéraire  - Extraire d’un texte littéraire les informations explicites permettant de répondre à des questions simples  Identifier les incohérences d’un texte (erreur de lecture)  Identifier parmi plusieurs, le résumé correspondant à l’histoire lue.  Raconter une histoire à un groupe d’élèves |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace graphisme (selon traces à suivre PS et vers l’écriture MS et GS)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
| PS | **Laisser des traces**  - Laisser des traces avec ses mains  - Laisser des traces avec ses doigts  - Laisser des traces avec des objets  - Associer un objet à sa trace 🡺 cahier de traces  - Produire des traces dans un espace ou une direction donnée | |  |  | | --- | --- | |  | **Réaliser des tracés à partir de gestes continus : la ligne continue**  - Découvrir et tracer des lignes continues  - Découvrir et prendre conscience du sens du tracé des lignes verticales  - Découvrir et tracer des lignes horizontales | | **Réaliser des tracés à partir de gestes continus : le quadrillage**  Découvrir et tracer un quadrillage  **Réaliser des tracés en freinant son geste**  - Découvrir et tracer des points   |  | | --- | | -Découvrir et tracer des traits obliques | | **Réaliser un tracé circulaire**  - Découvrir et effectuer le geste circulaire  - Réaliser un tracé circulaire sans freiner son geste  - Découvrir et tracer des cercles fermés | **Coupler deux motifs graphiques**  - Découvrir et tracer des échelles  - Découvrir, réaliser et tracer des soleils  - Découvrir et tracer des croix |
| MS | **Les lignes verticales**  -Tracer des lignes verticales  **Les lignes horizontales**  - Tracer des lignes horizontales  **Tracer des lignes verticales et horizontales** et les combiner  **Les cercles**  Tracer des cercles fermés | **Les lignes obliques**  - Découvrir et tracer des lignes obliques  **Les cercles**  - Découvrir et tracer des cercles concentriques | **Les lignes brisées**  - Découvrir et tracer des lignes brisées  **Les ponts**  - Découvrir et tracer des ponts | **Les spirales**  - Découvrir et tracer des spirales  **Les lignes**  - Découvrir et tracer des lignes sinueuses (vagues) | **Les boucles**  - Découvrir et tracer des boucles  **Contourner des obstacles**  **Suivre un contour**  **Revoir les différents types de lignes**  **Tracer des ponts et des étrécies (coupes)** |
| GS | Tracer des traits dans différentes directions  - Tracer des traits rayonnants  - Tracer des lignes brisées, créneaux  - Décorer une lettre avec des graphismes (en capitales)  - Inventer des graphismes à partir de traits  Elaborer un répertoire des signes graphiques | - Tracer des cercles concentriques  - Tracer des lignes sinueuses  - Tracer des spirales  - Tracer des traits rayonnants  - Tracer des graphismes à l’aide de nuancier graphique  - Décorer une lettre avec des graphismes (en script) | **Les boucles**  - Redécouvrir les boucles  - Tracer des boucles ascendantes  - Tracer des boucles descendantes et les enchainer  **Varier l’amplitude d’un tracé**  **Décorer une lettre avec des graphismes (en cursive)** | - **Les ponts**  - Tracer des ponts dans différentes directions  - Tracer des ponts enchainés  **Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale**  **Prendre conscience des tracés continus et discontinus** | - Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale  - Contourner  - Combiner et inventer des graphismes  - Respecter des alternances complexes |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace écriture (vers l’écriture MS et GS)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
| PS | - Associer son prénom à sa photo | - se familiariser avec son prénom écrit en capitales d’imprimerie | - Connaître l’initiale de son prénom | - Nommer quelques lettres capitales  - Trier les prénoms selon leur initiale  - retrouver son prénom parmi d’autres  Ecrire l’initiale de son prénom | - Reconstituer son prénom avec des lettres mobiles (lettres capitales)  - reconstituer des mots connus.  Essais d’écriture du prénom |
| MS | **Donner du sens à l’écriture :** projet de lecteur  **Distinguer une lettre d’un graphisme ou d’un dessin**  **Le prénom**  - Reconnaitre son prénom  - Reconstituer son prénom  **Ecrire les lettres droits E F H I L T** | - Prendre conscience de **l’importance de l’ordre des lettres** dans un mot  - Créer et utiliser **la boite à mots**  - **Ecrire les lettres ovales** en capitales d’imprimerie C G O Q  - **Ecrire les lettres obliques** en capitales d’imprimerie W Z X Y K  - **Ecrire le mot NOËL** en capitales d’imprimerie  - commencer à écrire son prénom | - **Ecrire** BONNE ANNEE en capitales d’imprimerie  - **Ecrire les lettres combinées** en capitales d’imprimerie  - Ecrire la lettre S  - **Ecrire son prénom** en capitale d’imprimerie | - écrire quelques mots en capitales d’imprimerie  - **Découvrir les lettres scriptes**  - **S’approprier son prénom** en lettres scriptes | -**Ecrire un GN** en capitales d’imprimerie et l’illustrer  - **Ecrire les chiffres** de 0 à 5  **Ecrire une phrase** en capitales d’imprimerie |
| GS | **L’alphabet** : Ecrire les lettres en capitales d’imprimerie  Reconnaitre les lettres en capitales  **- Le prénom** : Ecrire son prénom en capitales d’imprimerie  Reconnaitre son prénom et les lettres qui le constituent  Reconnaitre et nommer les lettres en capitales  **- Copier :**   une phrase en capitales d’imprimerie   un groupe de mots en capitales entre deux lignes   des mots en capitales  **- Taper** une phrase en capitales  **- Dicter une phrase**  **- Commencer à écrire seul** un mot | - **Reconstituer des mots** en script à partir d’un modèle en capitales  - **Copier** une phrase en capitales entre deux lignes  - **Taper** son prénom en script  - **Taper** des mots écrits en script sur un clavier en capitales  - **Ecrire une carte** de vœux  - - Reconnaitre et reconstituer **son prénom en script**  - **Reconstituer l’alphabet** en script  - **Associer les lettres** de l’alphabet en script et en capitales  - **Associer des lettres** en script à des lettres en capitales  - **Reconstituer un message en script** à partir d’un modèle en capitales  **Les chiffres** : Ecrire les chiffres de 1-4 -7 | - **L’écriture cursive**   Ecrire les lettres boucles   Ecrire les lettres à coupe   Ecrire des petits mots : le elle il  - Ecrire **les chiffres** de 0-2-3-5  - **Copier** un groupe de mots en capitales d’imprimerie entre deux lignes  - **Taper** des mots écrits en script avec un clavier en capitales  - **Ecrire seul(e**) un mot de deux syllabes, de deux ou trois sons  - Reconnaitre et reconstituer **son prénom en cursive**  - Reconnaitre et nommer **les lettres en cursive**  - **Associer des mots** en capitales et en script  - **Associer des lettres** en cursive à des lettres en capitales  **Ecrire seul(e)** un mot de deux à quatre sons  Commencer à écrire son prénom en cursive avec majuscule scripte avec modèle avec l’aide de l’enseignant en situation individuelle | - **L’écriture cursive :**   lettres à coupe   lettres à ronds   Ecrire son prénom  Ecrire **les chiffres** de 6-9-8  - **Copier** des mots en cursive cacao, coca…  - **Taper des mots écrits en cursive** sur un clavier en capitales  - **Ecrire seul(e)** un mot de deux ou trois syllabes  - **Associer des lettres en cursive** à des lettres en capitales | - **Ecrire son prénom** en cursive  Ecrire les lettres à pont  Combinaison des différents types de lettre  - **Copier des mots** en cursive  - **Reconstituer des mots en cursive** à partir d’un modèle en capitales  - **Taper** une phrase écrite en script  - **Inventer une phrase** en respectant un modèle syntaxique  - **Inventer et dicter une histoire**  **- Ecrire seul** un groupe de mots  - **Associer des mots dans les trois écritures**  - **Reconstituer des mots en cursive** à partir d’un modèle en capitales |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace dessin**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
| PS | Dessiner (cray. de couleur)  Laisser une trace | Dessiner librement (cray.de couleur et craies)  Contrôler la pression sur l’outil  Utiliser tout l’espace | Dessiner librement (cray. de couleur et feutres)  Occuper l’espace | Dessiner librement l (crayons de couleur, feutres et/ou craies)  Exercer des pressions différentes selon l’outil  Contrôler son geste | |
| Dessin du bonhomme (cf. progression spécifique)  Représenter des éléments figuratifs : soleil, maisons, animaux, clown… en fonction des projets travaillés | | | | |
| MS | Dessiner avec des graphismes connus  Dessiner à partir de l’observation : les phasmes – le raisin – la pomme | Dessiner à partir de manipulation : le sapin | Dessiner à partir d’une observation | Dessiner à partir de modèles et d’explication | Compléter un dessin |
| GS | Illustrer une comptine  Représenter ses camarades  Dessiner par étapes  - Le camion  - la coccinelle  - papillon  Dessiner à partir de l’observation | Enrichir son dessin avec du graphisme  - Dessiner à partir de l’observation | Dessiner à partir d’une observation  Dessiner à partir de formes  Dessiner par étapes, suivre des consignes | Dessiner à l’aide d’un graphisme  Dessiner à partir d’une observation | Dessiner des personnages habillés  Illustrer une action  Dessiner par étape |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace modulable**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|  | **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique**  **(D’après vers la phono MS et GS des éditions Accès)** | | | | |
| MS | |  | | --- | | **Apprendre à écouter**  - Identifier la provenance d’un son + associer à sa représentation  - Reproduire un rythme  - Identifier des sons d’instruments et varier les intensités  - Réaliser collectivement un loto sonore  - Identifier différents passages d’un extrait musical  - Localiser un son | | |  | | --- | | **Apprendre à articuler**  - Répéter un mot dans une phrase entendue  - Prononcer directement les sons d’un mot  Distinguer et prononcer des mots à consonance proche  - Répéter en articulant  - Dire une liste de mot en articulant  - Dire une comptine en articulant  - Inventer des pseudo-mots et articuler  - Prononcer distinctement les syllabes d’un mot  - Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l’articulation d’un mot | | |  | | --- | | **Découvrir les syllabes**  - Scander les syllabes d’un mot  - Dénombrer les syllabes d’un mot | | |  | | --- | | **Découvrir les syllabes** d’attaque  - Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques  - Repérer une syllabe répétée en début de mot  - Identifier la syllabe d’attaque d’un mot  - Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d’attaque | | |  | | --- | | **Repérer les syllabes** finales et les rimes  - Repérer des syllabes finales répétées  - Identifier la syllabe finale d’un mot  - Repérer des mots ayant la même syllabe finale  - Prendre conscience des rimes  - Associer des mots qui riment | |
| GS | **Apprendre à écouter**  - Ecouter une histoire et retrouver les illustrations correspondantes  - Identifier la provenance d’un son et l’associer à sa représentation  - Réaliser collectivement un loto sonore  - Reconnaitre le son d’un instrument de musique  - Associer un personnage à un instrument de musique  **Apprendre à articuler**  - Prononcer distinctement des phonèmes, des syllabes, des mots  - Prononcer distinctement des pseudo-mots  - Répéter des virelangues  - Prononcer des mots complexes  **Découvrir les mots**  - Prendre conscience de la notion de mot  - Segmenter une phrase en mots  - Retrouver un mot manquant dans une phrase  - Dénombrer les mots d’un titre | **Découvrir les syllabes**  - Scander les syllabes d’un mot  - Dénombrer les syllabes d’un mot  - Comparer le nombre de syllabes de différents mots  -Dénombrer et coder les syllabes d’un mot  **Etudier les syllabes d’un mot**  - Identifier des phrases, des mots, des syllabes identiques  - Identifier la syllabe d’attaque d’un mot  - Identifier la syllabe finale d’un mot  - Identifier la syllabe d’attaque et la syllabe finale d’un mot | **Manipuler et jouer avec les syllabes**  - Identifier une syllabe donnée dans un mot  - Localiser et coder les syllabes d’un mot  - Fusionner deux syllabes  - Ajouter une syllabe pour former un mot  - Supprimer des syllabes dans un mot  - Retrouver un mot dont les syllabes ont été mélangées  - Inverser les syllabes d’un mot  **Découvrir les rimes**  - Entendre et répéter une rime  - Repérer une rime dans un mot  - Entendre une rime  - Repérer des mots qui riment | **Découvrir les attaques**  - Identifier l’attaque d’un mot  - Associer des mots ayant la même attaque  - Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque  - Associer des mots ayant la même attaque  **Découvrir les phonèmes-voyelles**  - Identifier un phonème-voyelle répété  - Identifier un phonème-voyelle dans un mot | **Découvrir les phonèmes-consonnes**  - Identifier un phonème-consonne dans un mot  - Distinguer des phonèmes proches  **Manipuler et jouer avec les phonèmes**  - Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche  - Localiser et coder un phonème dans un mot  - Segmenter un mot en phonèmes  -Fusionner des phonèmes  - Associer un phonème à un graphème |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace motricité fine**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
| Ps | -Toucher, transvaser, mélanger, transporter des feuilles mortes, de la semoule, du sable, des « playmaïs », des graines, des perles…  - Cuisiner : mélanger, dissoudre, transformer…  Enfiler des perles sur une tige librement  - Tri les graines de haricot/ tournesol à la main  - Distribuer une perle (marron, gland...) dans chaque emplacement à œuf à l'aide de la cuillère ou de la pince  - fixer des pinces à linge sur l’assiette en plastique | Malaxer, modeler de la pâte (ou pâte à sel) : faire un colombin – une boule  Déplacer avec une pince des pâtes d’un bol à l’autre  - Déplacer d’un bol à l’autre des graines avec cuillère  Déplacer des marrons dans les alvéoles avec une pince  - Découper de la PAM aux ciseaux  - Sortir des perles cachées dans du sable  Fixer des pinces à linge sur le carton  Lacer des formes  Trier les perles par couleur  Placer des gommettes sur une ligne puis sur un point | - Modeler et utiliser des outils : l’emporte-pièce – la perforatrice  Suivre un modèle avec de la pâte à modeler  - Abaque de couleur :  Suivre le modèle pour compléter des abaques  - Distribuer des perles dans les bacs à glace avec une pince  Placer des gommettes dans une surface restreinte  Accrocher les pinces à linge pour faire les pattes d’un animal | -Verbaliser les sensations éprouvées au toucher : différencier dur, mou, doux, rugueux, lisse …  Assembler différentes matières (écraser, accoler…)  Disposer des trombones  Découper en tenant correctement l’outil  Déplacer des objets avec la pince en dénombrant  Réaliser des algorithmes de perles selon le modèle  Utiliser plusieurs petites gommettes dans des emplacements déterminés | Découper sur une ligne  Plus ou moins large, - droite ou sinueuse.  Accrocher les pinces à linge selon la couleur ou en respectant un algorithme |
| Ms  GS | Gérer l'espace statique : Reproduire un alignement horizontal, espacer régulièrement | Espace statique : Aligner des objets en alternant grand, petit  Couper soigneusement  Trier des graines une par une avec les doigts  - Tracer le contour intérieur des formes  Associer en vissant des boulons et des vis de taille variée  Placer des élastiques le long d’un tube  Réaliser une chenille de perle (selon modèle) | Faire des franges avec les ciseaux dans une bande de papier  Piquer chaque punaise dans chaque bouchon  Le jeu du marteau : reproduire le modèle donné en photo  Fixer des pinces  Utiliser les perforatrices pour réaliser une production  Déplacer des graines à l’aide d’une pince  Poser un bouchon dans chaque alvéolé | Couper sur les traits  Jeu des gouttes d’eau  -Découper une image le long d’un trait, puis  Coller le puzzle sur la feuille  Blanche  Utiliser une pipette pour placer une goutte d’eau dans chaque alvéole  Réaliser une production à l’aide de graines (soleil, arbre...)  Poser un jeton dans chaque alvéole | Construire en vissant un véhicule ou un objet selon la notice de montage  Transvaser de l’eau  Poinçonnage  Réaliser un modèle avec les perles Hamma |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace mathématiques (vers les maths)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|  | **Utiliser les nombres**  **Etudier les nombres** | | | | |
| PS | Estimer des quantités : beaucoup/pas beaucoup  - Comparer des quantités par estimation visuelle : trop / pas assez | - Dénombrer de petites quantités (1 et 2)  - Comparer des collections  - Réaliser une collection équipotente à une autre proche et visible  - décomposer et recomposer 2  - lire le nombre 1 | - Dénombrer de petites quantités (1, 2 et 3)  - réaliser une collection de 3 objets  - lire les nombres jusqu’à 2  - décomposer 3  Mémoriser la comptine au moins jusqu’à 3 | - Associer différentes représentations des nombres : de 1 à 3  - Décomposer le nombre 3  - exprimer le résultat d’une comparaison avec « plus que » | - Mémoriser les petites quantités  - Dénombrer de petites quantités (1 à 4)  - lire le nombre 3  - mémoriser la comptine au moins jusqu’à 5 |
| MS | Dire la suite des nombres : de 1 à 3  - Composer et décomposer des collections : Collection de 3  - Réaliser des collections dont le cardinal est donné  - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collections d’une taille donnée ou réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée : autant que  - associer différentes représentations des nombres jusqu’à 3 | - Mobiliser des symboles pour communiquer des infos sur une quantité  - Comprendre que tout nombre s’obtient en ajoutant un au nombre précédent  - Parler des nombres à l’aide de leur décomposition  - dénombrer une collection jusqu’à 4  Organiser son comptage  - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection de taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée  Lire les nombres jusqu’à 4 | - Réaliser une collection jusqu’à 5  - Dire la suite des nombres  - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d’une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée  - Composer et décomposer des collections  Reconnaitre les représentations du nombre jusqu’à 4 (doigts dés chiffre)  Résoudre des problèmes de quantité | - Evaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques  - dénombrer une quantité jusqu’à 5, réaliser une petite collection d’objets  Lire les nombres écrits jusqu’à 10  Exprimer le résultat d’une comparaison en utilisant plus que, moins que, autant que  Anticiper le résultats d’un ajour ou d’un retrait  Lire les nombres jusqu’à 5 | - Mobiliser les symboles pour communiquer des informations sur une quantité  - dénombrer une quantité jusqu’à 6  Réaliser des petites collections  Compléter des collections  Résoudre des problèmes de partage  Lire les nombres jusqu’à 6  Ecrire les nombres jusqu’à 6  Réciter la comptine le plus loin possible |
| GS | Réaliser une collection dont le cardinal est donné  - Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité  - ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 5  - comparer des petites quantités (1à6)  - comparer des positions  - comprendre et situer le premier, le dernier.  - donner le nombre précédent ou le suivant d’un nombre donné 🡺 7  - décomposer les nombres 4 et 5  - connaitre la comptine numérique jusqu’à 10  - reconnaitre les nombres jusqu’à 6 | - Avoir compris que tout nombre s’obtient en ajoutant un au nombre précédent  - Parler des nombres à l’aide de leur décomposition  - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10  - Quantifier des collections jusqu’à 10 au moins, les comparer  - Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments  Donner le nombre précédent ou le suivant d’un nombre donné 🡺 10  Décomposer les nombres 5  - Connaitre la comptine numérique jusqu’à ‘à 16  Compter de 2 en 2  - lire et écrire 6 et 7 | - Parler des nombres à l’aide de leur décomposition  - Evaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques  - comparer des collections en utilisant plus, moins, autant  - résoudre des problèmes de comparaison  - utiliser le nombre pour comparer des positions  Donner le nombre précédent ou le suivant d’un nombre donné 🡺 15  Décomposer les nombres 6 et 7  - connaitre la comptine numérique dans l’ordre croissant et décroissant  - Lire et écrire 8 et 9 | - Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité  - Dire la suite des nombres jusqu’à 30  - Utiliser le nombre pour exprimer la position d’un objet ou d’une personne ou pour comparer des positions  - Quantifier des collections jusqu’à 10 au moins  - Parler des nombres à l’aide de leur décomposition  - réaliser des collections ayant plus, moins ou autant d’objets qu’une collection donnée  Donner le nombre précédent ou le suivant d’un nombre donné 🡺 20  Décomposer les nombres 8 et 9  Connaitre la comptine numérique jusqu’à 20  Savoir ranger les nombres  - lire et écrire 10 | - Quantifier des collections jusqu’à 10 au moins  - Parler des nombres à l’aide de leur décomposition  - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10  - résoudre des situations de partage équitables et inéquitables  - résoudre des problèmes de comparaison  Donner le nombre précédent ou le suivant d’un nombre donné 🡺 30  Décomposer le nombre 10  Connaitre la comptine numérique jusqu’à 30  Reconnaitre des nombres au-delà de 10 |
|  | **Explorer les formes les grandeurs et les suites organisées** | | | | |
| PS | Apparier des objets selon leur forme  Trier, classer des objets | - reconnaitre, nommer et classer des formes simples : carré, cercle, triangle  - reconnaitre et nommer un solide : la boule  - Classer les objets selon la taille petit grand | - Classer les objets selon la taille : petit moyen grand  Résoudre des problèmes de rangement  - réaliser des puzzles avec minimum 4 pièces  Réaliser un algorithme 1/1 couleur | - Reproduire un algorithme 1/1 (couleurs formes ou taille)  Reconnaitre des formes géométriques | - Poursuivre une suite répétitive  - reconnaitre et nommer quelques solides : boule, cube…  Classer des objets selon un critère de longueur |
| MS | Savoir nommer quelques figures planes  Faire des puzzles et des assemblages de solides / jeux de construction  Réaliser des colliers de perles 1/1 couleurs ou formes ou 2/2 | - Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme  - Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur en comparaison directe  Reproduire un assemblage de formes simples à partir d’un modèle  Retrouver des formes simples dans une composition complexe | - Reproduire un assemblage à partir d’un modèle  -- identifier les propriétés des formes : côtés et sommets  - réaliser des pavages  - réaliser des puzzles de plus en plus complexes  - Reconnaitre, classer et nommer les formes simples : carré, cercle, triangle  - ranger du plus petit au plus grand | - Reproduire, dessiner des formes planes, tracer son contour  - Reproduire un assemblage à partir d’un modèle : jeu du tangram  - représenter des assemblages de formes  - créer ou poursuivre un algorithme à 2 ou 3 critères 1/1/1 | - Classer, ranger des objets selon un critère de masse  - Dessiner des formes simples avec ou sans gabarit (carré, triangle, cercle)  Reconnaitre quelques solides : boules, pyramide, cube  Réaliser des algorithmes avec une séquence de 3 éléments  Se repérer en utilisant les lignes et les colonnes (Lignes et colonnes p172) |
| GS | Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme  -Reproduire, dessiner des formes planes  - réaliser des assemblages de formes  - réaliser des algorithmes simples 1/1 ou 1/1/1 ou 1/2/1 | - Classer et ranger selon un critère de longueur  - utiliser un vocabulaire spécifique : sommets, côtés  - réaliser des puzzles  - réaliser des algorithmes plus complexes 1/2/3 ou 1/3/1 | - Reproduire un assemblage à partir d’un modèle  - trier des formes en fonction du nombre de côtés  - reconnaitre des formes en exposant leurs propriétés  - découverte et manipulation du tangram  - inventer un algorithme et le proposer à un camarade | - Reproduire, dessiner des formes planes  - Savoir nommer quelques formes planes  - réaliser des puzzles de + de 20 pièces  - utiliser la règle pour reproduire un modèle  - identifier et poursuivre un algorithme | - Classer, ranger des objets selon un critère de masse  - reproduire un assemblage de solides  - réaliser des puzzles de + de 30 pièces  - utiliser la règle pour reproduire un modèle  - représenter un algorithme par le dessin  - utiliser un tableau à double entrée, comprendre, ligne colonne |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace découvrir le monde (répartition dans les différents espaces : affichage au bout des meubles et espaces choisis selon le travail à réaliser)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|  | **Le temps et l’espace** | | | | |
| PS | * Se familiariser avec le déroulement de la matinée : Mise en place de l’affichage chronologique. * Commencer à distinguer matin et après midi   - Repérer sa photo dans la chronologie des anniversaires  - Ordonner des images séquentielles.  - - Repérer les coins de la classe. Découverte de la classe (p12 Vers les Maths Accès)  - repérer les espaces importants de l’école (toilettes, cour, salle de gym…)  - prendre conscience de l’espace feuille : orienter la feuille dans le bon sens | - Se familiariser avec le déroulement de la matinée. Appropriation l’affichage chronologique avec les illustrations génériques.  - Ordonner des images séquentielles. Remise en ordre de 2 illustrations extraites d’albums  - Utiliser les jours pour déterminer une durée (calendrier de Noël)  - Repérer le début et la fin d’un parcours (La rivière p32)  - Déplacer un personnage sur un parcours (Le jeu du sapin p 34)  - Se situer dans une file (avant/après, devant/derrière) | - Ordonner des images séquentielles. Raconter l’histoire avec le support des images en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 3 illustrations extraites d’albums  - Reconnaître les termes de localisation : sur, sous, dans, devant, derrière, dedans, dehors (Les cartons p 54)  - Déplacer un personnage sur un parcours orienté. (Ludanimo p 56)  - repérer des évènements : après | - Découvrir la notion d’ordre (le train des poupées p78)  - Connaître le lexique topologique sur/sous/entre/devant/derrière/haut, bas  - Réalisation d’un imagier des positions  - remettre quelques moments de la journée dans l’ordre chronologique  - se repérer dans l’espace d’une page | - Ordonner des images séquentielles et raconter l’histoire en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 3/4 illustrations extraites des albums  - Expérimenter des positions dans l’espace : dedans dehors.  - Reconnaître une ligne ouverte et une ligne fermée (Espaces fermés p108)  - Connaître les termes de localisation : sur, sous, dans, devant,  derrière (Cache-cache à l’école p110)   * Comprendre et utiliser les termes « avant » / « après » * Retrouver le jour de la semaine * Se repérer dans l’école : situer les différentes classes, le bureau de la directrice… |
| MS | Ordonner des images séquentielles. Remise en ordre de 3/4 illustrations extraites des albums  - - Situer des objets par rapport à soi : sur, sous, devant, derrière (Jacques a dit p35, *Vers les maths*)  - Comprendre et utiliser les termes avant après  - distinguer matin et après midi  - commencer à se repérer dans la journée | - Ordonner des images séquentielles. Remise en ordre de 3/4 illustrations extraites d’albums  - Utiliser les jours pour déterminer une durée (calendrier de Noël)  - prévoir des événements en s’appuyant sur le calendrier  - - Situer des objets les uns par rapport aux autres (Le château p 48)  Prendre des repères plus précis dans la journée  - commencer à mémoriser la suite des jours | - Ordonner des images séquentielles. Raconter l’histoire avec le support des images en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 5/6 illustrations extraites d’albums  - Mettre en relation des informations spatiales pour reproduire une configuration de trois formes géométriques et utiliser à bon escient le vocabulaire topologique (Le jeu du portrait p 118)  - retrouver le jour et le mois  - utiliser le calendrier pour trouver un événement  - avoir conscience de la suite des jours et de leur récurrence | - Ordonner des images séquentielles et raconter l’histoire en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 5/6 illustrations extraites d’albums  -  - Coder et décoder un déplacement (Le parcours de l’escargot p146)  - Connaître le lexique topologique sur/sous/entre/devant/derrière/ dos à dos/ face à face…  - Réalisation d’un imagier des positions.  - reconstituer la date | - Ordonner des images séquentielles et raconter l’histoire en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 6/7 illustrations extraites d’albums  - - Utiliser des indicateurs spatiaux (la maison p171)  -  -  Situer des événements les uns par rapport aux autres |
| GS | Ordonner des images séquentielles  - Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d’une frise chronologique, d’un emploi du temps, en se servant des rituels  - nommer les jours de la semaine  - utiliser les termes maintenant avant, après et matin, midi après midi  - Se repérer dans l’espace d’une page  - Réaliser des puzzles, des pavages, des constructions en 3D  - Utiliser à bon escient les termes sur et sous dessus, dessous, devant/derrière | - Ordonner des images séquentielles  -  - Prendre des repères sur le mois, l’année : événements calendaires, saisons  - se repérer dans la semaine : hier, demain  - écrire la date  - utiliser correctement les indicateurs chronologiques (d’abord, après…)  - Situer des objets par rapport à soi (Les tableaux à picots p66)  - Repérer la répétition des différents moments de la journée, de la semaine (caractère cyclique)  - utiliser gauche- droite | - Ordonner des images séquentielles  - se repérer dans le mois  - identifier le changement d’année  - utiliser des indicateurs temporels (maintenant, hier, aujourd’hui, demain)  - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (la chasse au trésor p116)  - utiliser à côté, entre | - Ordonner des images séquentielles  - Comprendre les notions de durées, la simultanéité des actions  - connaitre l’ordre des jours de la semaine  - Comparer le déroulement d’une journée, d’un mois  - Situer présent, passé, futur, utiliser : hier, aujourd’hui, demain  - Se situer par rapport à d’autres par rapport à d’autres objets (p.116/p.168/p.172)  - utiliser les différents marqueurs de position pour décrire un parcours | - Ordonner des images séquentielles  - se repérer dans l’année  - exprimer l’opposition présent/ passé en utilisant les marques temporelles  - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés  (Tic Tac Toé p.196, Quadrillages p198) |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace découvrir le monde**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
| PS | Observer le changement des saisons : transition été/ automne  Reconnaitre et nommer différentes parties de son corps | Les objets magnétiques  **Le schéma corporel** : tête, cou, bras, ventre, mains, pieds, visage (yeux, nez, bouche, oreilles, dents, langue)  Observer le changement des saisons : transition automne/ hiver | Je grandis : élaborer une frise, comparer les tailles  Observer le changement des saisons : l’hiver  Observer l’évolution de plantation  L'eau qui se transforme : la neige / la glace... | Les matériaux  Observer le changement des saisons : le printemps  Observer le cycle de vie d’une plante | **L’eau** : Jeux de transvasement, découvrir ses caractéristiques (transparente, coule, mouille), trier des objets permettant de transporter l’eau  Observer le changement des saisons : l’été |
| MS | Observer les phasmes  Observer le changement des saisons : Transition été/ automne  - utiliser une loupe simple | Les objets magnétiques  **Le schéma corporel** : articulations (épaules, coudes, poignets, genoux, chevilles), visage (front, menton, joues) Expression du visage, réalisation d’un pantin.  -observer le changement des saisons : Transition automne/ hiver  - | Observer la croissance d’une plante  Plantations : bulbes de crocus, de jacinthes, germination (lentilles, haricots) Besoins : eau, lumière  Observer le changement des saisons : l’hiver | Les matériaux  Observation d’un animal : décrire, ranger des photos dans l’ordre du développement  Observer le changement des saisons : Le printemps | **L’eau** : changement d’état (liquide/ solide) Flotte/ coule, découverte avec des objets de la classe, trier différentes matières imperméables, en les mouillant  Observer le changement des saisons : l’été |
| GS | Observer les phasmes  Observer le changement des saisons : Transition été/ automne  - utiliser une loupe simple | Les objets magnétiques  **Le schéma corporel** : Cuisses (mollet, orteils, nuque, poitrine, abdomen  Observer le changement des saisons : Transition automne/ hiver | Observer le changement des saisons : l’hiver  - Identifier des repères propres aux différentes saisons (aspect de la nature proche, météorologie, habillement,  **L’eau** : liquide/solide, neige, glace  Observation, description et représentation d’un arbre à différentes époques de l ‘année. | Les matériaux  Observer le changement des saisons : Le printemps  Plantations : graine, bulbe, Observer, décrire et mesurer la croissance des pousses avec des bandelettes | Flotte/coule : comment faire couler un objet qui flotte et inversement,  **Plantation d’été** dans bac extérieur  Observer le changement des saisons : l’été |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace construction**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
| PS | -Construire librement : cube en mousse | Manipuler des engrenages, des vis et écrou… | - réaliser des constructions plus complexes en prenant en compte la notion d’équilibre. | - réaliser des constructions d’après une photo | -Reproduire un assemblage de formes simples à partir d’un modèle : duplos, clipos… |
| MS | -Construire librement : kaplas, duplos, clippos… | Manipuler des engrenages, des vis et écrou…  Réaliser un assemblage de formes simples à l’aide de pièces magnétiques | Reproduire un assemblage de formes simples à partir d’un modèle : duplos, clipos… | - -réaliser des constructions selon un modèle  - | Réaliser des constructions selon un modèle ou en respectant une contrainte (nombre de pièces…) |
| GS | Réaliser spontanément une construction  Reproduire une construction existante. | Utiliser une fiche technique simple pour fabriquer (décodage)  Manipuler des engrenages, des vis et écrou…  Réaliser un assemblage de formes simples à l’aide de pièces magnétiques | Suivre les instructions de constructions données par un camarade. | Suivre une fiche technique pour réaliser un objet dans l’espace | Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet (encodage) |

**Programmation annuelle par espace PS/MS/GS**

**Espace artistique et culturel**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
| Production plastiques et visuelles | | | | | |
| PS | -Peindre avec un pinceau de manière libre  -Peindre avec les mains  -Tracer des points avec son index  - Peindre à l’encre avec des billes ou des marrons  -Arbre et fruits de l’automne  - réaliser une composition plastique individuelle ou collective (étiquette porte manteaux)  - commencer à reconnaitre les couleurs primaires | -Peindre des traits verticaux et horizontaux avec un rouleau, une spatule  -Peindre avec du papier-bulle  Utiliser des outils différents : vaporisateur, éponges,  Tester différents gestes : déchirer /coller … | Peindre à l’encre après avoir tracé des motifs au drawing-gum.  -Arbre de l’hiver : fond bleu irisé, papier noir, coton collé  - découvrir de nouvelles techniques : craie et encre – sel  - couper coller | - utiliser différents outils : Peindre avec des éponges,  Des bouchons (en liège et plastique)  Peindre à l’encre après avoir tracé des motifs au pastel.  Réaliser des mélanges de couleurs  Utiliser différents verbes d’action : froisser, plier, frotter…  Exercer des pressions différentes selon l’outil | Découvrir différentes techniques : peinture à la mousse à raser – essoreuse à salade  Réaliser une composition plastique seul en choisissant techniques, support et/ou outils. |
| MS  GS | Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres : **Isabelle Kessedjian**  - L’automne | - Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres : **Andy Warhol**  - Noël | - Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres : (a voir selon projet)  - L’hiver | - Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres :  - Le printemps | - Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres :  - L’été |
|  |  |  |  |  |  |
| Univers sonores | | | | | |
| PS  MS  GS | - Réagir à une comptine, jeu de doigts, formulette, chanson  - reproduire des onomatopées  - Jouer avec sa voix (moduler intensité, hauteur, durée, timbre)  - imiter des bruits de l’environnement familier  - Reproduire une formule rythmique simple  - Localiser les sources sonores | - Commencer à mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons  - participer activement à des jeux de doigts  - Loto sonore  - Se déplacer en respectant la pulsation  Jouer d'un instrument imposé (grelots, tambourin, claves)  Produire des sons avec son corps | - Mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons  - Chanter avec les autres  Reproduire des bruits familiers  - Tenir sa place dans des activités collectives  - Ecouter des extraits d’œuvres musicales variées  - Jouer d’un instrument en respectant un rythme | - Mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons  - identifier les comptines par leurs gestes, les chansons par la mélodie.  - Accepter de chanter avec quelques camarades  -  - Commencer à scander une chanson (taper dans ses mains en rythme)  Explorer des objets sonores | - Mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons  - Chanter devant un public (présentation devant les parents)  - Chanter seul ou collectivement  - Frapper un rythme avec son corps ou avec un instrument  - coordonner le rythme et la chanson |
| Le spectacle vivant | | | | | |
| PS | - Assister à un spectacle  Participer à des rondes et jeux dansés  - être acteur lors d’un spectacle : copains qui dansent | | | | |
| MS | Raconter à l’aide d’une marionnette une histoire connue, un événement passé  - Assister à un spectacle  - être acteur lors d’un spectacle : copains qui dansent | | | | |
| GS | Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine en groupe  - Mémoriser et dire un court dialogue  - Rechercher les possibilités sonores de son corps, d’objets variés (instruments, percussions)  - Mimer : des émotions, des mots (Narramus) …  - Combiner percussions corporelles et instrumentales avec des comptines et des jeux chantés  - reproduire un rythme | | | | |

.