

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Oser entrer en communication:</b>				
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.				
- Commencer à parler chacun son tour. - Prendre la parole aux regroupements - Chanter avec les autres - Répondre aux sollicitations de l'adulte - Oser réciter une comptine devant le groupe				- chanter devant un public extérieur
<b>Comprendre et apprendre:</b>				
- S'exprimer dans un langage syntaxique correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. - Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.				
- Utiliser le pronom « je » - Comprendre une consigne orale donnée collectivement - Comprendre une règle de jeu - Articuler les sons		- Dicter à l'adulte		
<b>Echanger et réfléchir avec les autres:</b>				
- Pratiquer divers usages du langage oral (raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue)				
- Raconter des événements vécus au groupe classe - Reformuler une consigne	- Décrire une image	- Raconter une histoire lue en classe - Analyser des formes, des tracés, des directions observées pour apporter le vocabulaire spécifique du graphisme.		
<b>Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique:</b>				
- 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 consonnes hors des consonnes occlusives)				
- Apprendre à écouter	- Apprendre à articuler		- Découvrir les syllabes	

"Vers la phono, MS",  
éd ACCES

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Ecouter de l'écrit et comprendre:</b>				
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.				
- Ecouter une histoire en silence	- Repérer et nommer les personnages principaux d'une histoire - Ecouter une histoire sans le support des images	- Repérer et nommer les personnages principaux d'une histoire ainsi que les lieux	- Ecouter et comprendre une histoire sur bande sonore	- Reconstituer chronologiquement une histoire à partir d'images
<b>Découvrir la fonction de l'écrit:</b>				
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. 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.				
- Prendre soin de l'objet livre - Reconnaître les supports écrits : affiche, journaux, livre et avoir une première idée de la fonction des écrits - Fabriquer une règle de jeu en lien avec le projet jeu. - Repérer le titre d'un album				
<b>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement:</b>				
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.				
- Observer l'adulte écrire	- Solliciter l'adulte pour qu'il écrive quelques mots. - Dicter à l'adulte : raconter un événement vécu collectivement	- Dicter à adulte : raconter une histoire	- Proposer des problèmes d'écriture	
<b>Découvrir le principe alphabétique:</b>				
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire: cursive, scripte, capitale d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.				
Reconnaître son prénom en majuscules	- Repérer un mot précis parmi d'autres mots (lettre capitales)	- Nommer les lettres de son prénom (en majuscules) - Reconnaître son prénom en script	- Nommer quelques lettres de l'alphabet en majuscules - Mettre en relation des systèmes d'écritures différents (capitale/scriptes) - Ecrire son prénom à l'aide du clavier (ordinateur)	
<b>Commencer à écrire tout seul:</b>				
- Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle. - Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.				
- Eviter l'usage des feutres et des outils trop fins - Reprendre tous les apprentissages de la Petite Section : - Observer des lignes et des motifs - Les reproduire avec du matériel, puis sur des supports variés, avec différents outils et matériaux - Tenir son outil scripteur correctement	- Tracer des ronds - Tracer des soleils - Tracer des lignes verticales, horizontales, bouclées, ondulées, brisées - Tracer des quadrillages - Suivre des contours de formes collées - Remplir des espaces définis (colorier proprement)	- Utiliser correctement des outils plus fins et réduire l'espace de tracé - Tracer les différents types de lignes, sans balisage, de gauche à droite - Croiser des lignes (rayons, étoiles...) - Commencer à écrire le prénom en lettres capitales	- Reproduire des motifs plus complexes (ponts, spirales, carrés, triangles, rectangles) - Consolider le tracé des lignes brisées, ondulées, bouclées - Organiser les motifs dans l'espace en respectant une consigne (juxtaposer, espacer, se chevaucher...) - Copier des mots en lettres	- Tracer des boucles, à l'endroit et à l'envers - Produire des graphismes à l'intérieur d'un interligne - Normaliser la forme des lettres, dans différents interlignes - Recopier une série de graphisme simple

Programmation MS (programme 2015)

<p>- Ecrire des mots avec des lettres mobiles capitales avec modèle - Tracer des lignes verticales et horizontales, brisées</p>	<p>- Copier un mot avec l'adulte</p>		<p>capitales</p>	

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

AP1: Courir, sauter, lancer de différentes façons dans les espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.  
 AP2: Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.  
 AP3: Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.  
 AP4: Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.  
 AP5: Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.  
 AP6: coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<p><b>Manipuler du petit matériel</b>: sacs, balles, cerceaux, foulards, anneaux...</p> <p>AP 2</p> <p><b>Activités d'athlétisme (course, saut, lancer)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer les objets en avant</li> <li>- Lancer les objets vers le haut</li> <li>- Lancer avec précision vers une cible</li> <li>- Courir en ligne droite</li> <li>- Réagir au signal</li> </ul> <p>AP 1</p>	<p><b>Danse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une ronde</li> <li>- S'exprimer sur une musique</li> <li>- Danser en groupe</li> </ul> <p>AP 4 et AP 5</p>	<p><b>Activités gymniques :</b></p> <p>Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices (grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter...etc)</p> <p><i>Les parcours évoluent au cours de la période en fonction des actions travaillées et en terme de difficultés</i></p> <p>AP 2 et 3</p>	<p><b>Lutte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter le contact</li> <li>- Savoir attendre son tour</li> <li>- Respecter le signal de départ et de fin</li> <li>- Connaître les règles d'or</li> <li>- Comprendre une règle de jeu</li> </ul> <p>AP 6</p>	<p><b>Jeux collectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter des règles simples</li> <li>- Comprendre une règle de jeu</li> <li>- Accepter des contraintes</li> <li>- Connaître son rôle (attaquant/défenseur/arbitre)</li> <li>- Accepter de perdre</li> </ul> <p>AP 1</p>

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

AP1: Courir, sauter, lancer de différentes façons dans les espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.  
 AP2: Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.  
 AP3: Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.  
 AP4: Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.  
 AP5: Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.  
 AP6: coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<p><b>Lutte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter le contact</li> <li>- Savoir attendre son tour</li> <li>- Respecter le signal de départ et de fin</li> <li>- Connaître les règles d'or</li> <li>- Comprendre une règle de jeu</li> </ul> <p>AP 6</p>	<p><b>Activités gymniques :</b></p> <p>Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices (grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter...)</p> <p><i>Les parcours évoluent au cours de la période en fonction des actions travaillées et en terme de difficultés</i></p> <p>AP 2 et 3</p>	<p><b>Jeux collectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter des règles simples</li> <li>- Comprendre une règle de jeu</li> <li>- Accepter des contraintes</li> <li>- Connaître son rôle (attaquant/défenseur/arbitre)</li> <li>- Accepter de perdre</li> </ul> <p>AP 1</p>	<p><b>Danse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une ronde</li> <li>- S'exprimer sur une musique</li> <li>- Danser en groupe</li> </ul> <p>AP 4 et AP 5</p>	<p><b>Activités d'athlétisme (course, saut, lancer)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer les objets en avant</li> <li>- Lancer les objets vers le haut</li> <li>- Lancer avec précision vers une cible</li> <li>- Courir en ligne droite</li> <li>- Réagir au signal</li> </ul> <p>AP 1</p> <p><b>Orientation</b> AP 2 et AP 3</p>

<b>Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</b>				
PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Productions plastiques et visuelles</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne, et les utiliser en adaptant son geste</li> <li>- pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</li> <li>- réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.</li> <li>- réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.</li> <li>- réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différents outils : pinceaux, rouleaux, éponges, tampons</li> <li>- Utiliser différentes matières : peinture, colle, encre, pâte à modeler, craies grasses</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier</li> <li>- Dire ce qu'on fait et ce qu'on voit.</li> <li>- Utiliser le dessin comme moyen de représentation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser la colle</li> <li>- Utiliser différents outils : pinceaux, rouleaux, éponges, pochoirs</li> <li>- Utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à sel</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier, carton...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le mélange des couleurs</li> <li>- Savoir modifier la matière (déchirer, froisser, découper...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à éclaircir ou nuancer une couleur</li> <li>- Travailler en volume</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'exercer au graphisme décoratif</li> <li>- Transformer une image</li> </ul>
<b>Univers sonores</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive</li> <li>- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.</li> <li>- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.</li> <li>- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines</li> <li>- Travailler autour de l'écoute et du silence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines et des chansons</li> <li>- Participer à la chorale de l'école</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons</li> <li>- Produire des sons avec sa voix selon l'intensité (faible/fort)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons</li> <li>- Explorer des objets sonores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à la chorale de l'école pour participer au spectacle de fin d'année de l'école</li> <li>- Ecouter des extraits musicaux</li> <li>- Reproduire des motifs rythmiques</li> </ul>
<b>Le spectacle vivant</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de mimes</li> <li>- Etre spectateur à la maison du peuple</li> <li>- Création d'un spectacle vivant</li> <li>- Devenir un spectateur actif et attentif</li> <li>- Participer à un défilé et accepter de porter un déguisement.</li> </ul>				

Domaine 4 : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques</li> <li>- Réaliser une collection dont le cardinal est donné</li> <li>- Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée</li> <li>- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions</li> <li>- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité</li> <li>- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments</li> <li>- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente</li> <li>- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10</li> <li>- Parler des nombres et de leur décomposition</li> <li>- Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10</li> </ul>				
"Vers les maths, MS", éd ACCES				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 4</li> <li>- Reconnaître des petites quantités de 1 à 4</li> <li>- Lire les nombres de 1 à 4 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantités de 1 à 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer une quantité jusqu'à 6</li> <li>- Lire les nombres de 1 à 6 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts</li> <li>- Décomposer le nombre 4</li> <li>- Comparer des quantités : autant que, moins que, plus que</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10</li> <li>- Décomposer le nombre 5</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantités (réaliser une collection ayant le même nombre qu'une autre)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques (comptage) et non numériques (correspondance terme à terme).</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantité :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* calculer la somme de 2 ou 3 petits nombres inférieurs à 4</li> <li>* anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer une quantité jusqu'à 8</li> <li>- Lire les nombres de 1 à 10 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts</li> <li>- Ecrire les nombres de 1 à 5</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantités : construire à deux une collection</li> <li>- Résoudre des problèmes de partage</li> </ul>
<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</li> <li>- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance</li> <li>- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</li> <li>- Reproduire, dessiner des formes planes</li> <li>- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</li> </ul>				
- Réaliser des puzzles				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier et nommer des formes géométriques simples : rond, carré, triangle, rectangle et ce quelles que soient leurs tailles et leurs dispositions.</li> <li>- Réaliser des encastrements</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître, classer et nommer des formes simples : rond, carré, triangle, rectangle</li> <li>- Comparer et ranger des objets selon leur taille</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un assemblage de formes : repérer côté et sommet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessiner des formes simples :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* Tracer le contour de formes simples</li> <li>* Représenter des assemblages.</li> </ul> </li> <li>- Poursuivre une suite répétitive (abbabb)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer et ranger des objets selon leur masse : lourd/léger, plus lourd que, plus léger que...</li> </ul>

**Domaine 5 : Explorer le monde**

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Le temps</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.</li> <li>- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.</li> <li>- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.</li> </ul>				
- Se repérer dans la journée : utiliser les termes maintenant, avant, après, matin, après-midi	- Se repérer dans la semaine à l'aide de l'affichage collectif - Utiliser le nom des jours	- Mémoriser la succession des jours - Découvrir l'outil calendrier - Utiliser le terme mois	- Ecrire la date - Prendre conscience de la notion de durée	- Utiliser le calendrier pour situer des événements
- Reconstituer une chronologie de 2 à 4 images.				
<b>L'espace</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.</li> <li>- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.</li> <li>- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage).</li> <li>- Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)</li> <li>- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un objet précis.</li> <li>- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications</li> </ul>				
- Situer des objets par rapport à soi (sur, sous, devant, derrière, dans, en haut, en bas)	- Situer des objets par rapport à soi (sur, sous, devant, derrière, entre, en haut, en bas, au-dessus, en dessous)	- Se repérer dans l'espace d'une page (en haut, en bas, entre, au-dessus, en dessous)	- Suivre, décrire et représenter un parcours	- Se repérer dans un quadrillage en utilisant des indicateurs spatiaux : en haut, en bas, à droite, à gauche, au milieu - Savoir utiliser un tableau à double entrée - Se repérer dans un quadrillage en utilisant des indicateurs spatiaux : premier, deuxième, troisième
<b>Découvrir le monde du vivant</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</li> <li>- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</li> <li>- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</li> <li>- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</li> </ul>				
- S'intéresser à son corps, à ses besoins (aller aux toilettes, se laver les mains, se moucher, manger, dormir, courir...)				

Programmation MS (programme 2015)

- Distinguer certaines parties du corps (mains, jambes, tête, dos, ventre, bras, épaules, nez, yeux, bouche, oreilles, joues, front, cou, genoux, dents, langue, cheveux, doigts, orteils, fesses, menton)
- Observer le monde animal et en connaître certaines caractéristiques (physiques : plumes, poils, écailles, peau, nombres pattes, ailes)
- Découvrir et observer le monde végétal
- Construire une démarche scientifique (hypothèses, expérimentation, analyse des résultats) : plantation
- Etre sensibilisé à une attitude éco-citoyenne (jeter les déchets à la poubelle, ramasser les papiers, ne pas laisser couler l'eau, éteindre la lumière...)

**Explorer la matière et les objets**

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, assembler, actionner...)
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)

- Reconnaître et nommer les couleurs

- Construire une démarche scientifique (hypothèses, expérimentation, analyse des résultats) : eau, 5 sens
- Découvrir des objets numériques : ordinateur, appareil photo
- Découvrir les propriétés des matériaux : dur, mou, lisse, piquant, doux, froid, chaud, lourd, léger, rugueux...
- Coller, découper, enfiler, assembler, tenir un outil scripteur, transporter