

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 1- 2016-2017

## Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

### PS

#### Oser entrer en communication

- Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage, prendre la parole.
- Se nommer, connaître son sexe → Pouvoir dire « Je m'appelle..., je suis une fille / un garçon ».
- Dire bonjour à la marionnette
- Évoquer des événements familiaux.
- Oser prendre la parole en petit groupe. Participer aux regroupements.
- Évoquer les différents moments de la vie de la classe.
- Nommer des enfants de la classe
- Faire part de ses besoins.

**Vocabulaire :** Matériel de la classe, les couleurs, l'hygiène.

#### Comprendre et apprendre

- Comprendre une consigne simple.
- Reformuler une histoire racontée par la maîtresse.
- Découvrir et commenter son album langage → Utiliser le pronom "je" pour parler de soi
- Décrire des objets.
- Participer à l'apprentissage de comptines et jeux de doigt en grand groupe.
- Comprendre, acquérir et réinvestir un vocabulaire pertinent avec le support des albums et des imagiers porte-clés.

#### Echanger et réfléchir avec les autres

- Décrire une image lors d'un échange oral en petit groupe.

#### Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique

- S'initier à l'écoute attentive : écouter les bruits de la classe, les sons des instruments, des onomatopées.

### MS

#### Oser entrer en communication

- Dire bonjour, au-revoir, s'il te plaît, merci.
- Utiliser le « je » et le « tu ».
- Répondre lors de l'appel. -S'exprimer de façon compréhensible.
- Se nommer, connaître les prénoms des adultes de la classe et de quelques camarades.
- Participer et prendre la parole en grand ou petit groupe
- Répondre par une phrase simple lors d'une sollicitation.
- Formuler correctement un besoin ou un désir particulier.

#### Comprendre et apprendre

- Comprendre une consigne simple et y répondre.
- Participer lors des comptines en regroupement
- Comprendre, acquérir et réinvestir un vocabulaire pertinent.
- Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements...); dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.
- Construire des phrases correctes en employant les mots nouvellement acquis.

#### Echanger et réfléchir avec les autres

- Prendre ma place dans un échange collectif
- Décrire en donnant des détails une image lors d'un échange oral en grand groupe.

#### Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique (vers la phono-MS)

- Jouer avec les rimes en utilisant des comptines
- Taper les syllabes d'un mot avec les autres
- Apprendre à écouter.
- Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation.
- Reproduire un rythme. Identifier différents passages dans un extrait musical.
- Localiser un son.

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 1- 2016-2017

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

PS

## Écouter de l'écrit , Comprendre

- Découvrir le cahier de vie et l'album langage.
- S'initier oralement à la langue écrite en écoutant des histoires lues

- Mobiliser son attention lorsque l'enseignante lit un texte. Comprendre une histoire lue par l'enseignante. (voir programmation albums)

## Contribuer à l'écriture de textes :

- Utiliser son étiquette prénom le matin.
- Reconnaître et nommer l'initiale de son prénom en capitale.
- Utiliser l'album langage.

## Découvrir la fonction de l'écrit

- Utiliser les étiquettes-prénoms pour signer.
- Utiliser son étiquette présence du matin.
- Reconnaître et identifier le nom d'un personnage d'album.
- Manipuler un album. Ranger les livres devant la photocopie de la couverture
- Distinguer et reconnaître un imagier, un album pour enfant, un porte-vue.

## Pratiquer des exercices graphiques avant de pratiquer l'écriture

- Laisser des traces avec la main, avec le doigt, avec des outils divers, sur une feuille, le tableau, une ardoise
- Travailler le geste du rond.
- Construire sa dominance latérale.
- Tenir convenablement un outil scripteur.

MS

## Écouter de l'écrit , Comprendre

- Mobiliser son attention lorsque l'enseignante lit un texte. Comprendre une histoire lue par l'enseignante.

## Contribuer à l'écriture de textes :

- Utiliser le coin bibliothèque en respectant les règles. Savoir utiliser correctement un livre d'un point de vue matériel.
- Distinguer et reconnaître un imagier, un album pour enfant, un porte-vue rassemblant les savoirs de la classe.

## Découvrir le principe alphabétique

- Reconnaître les lettres en capitales de mon prénom

## Commencer à produire de l'écrit et en découvrir le fonctionnement

- Utiliser son étiquette prénom le matin.
- Reconnaître son prénom en lettres capitales.
- Participer au rituel de l'appel.
- Distinguer les lettres des autres signes graphique

## Pratiquer des exercices graphiques avant de pratiquer l'écriture

- Tracer des lignes verticales, horizontales, et un quadrillage. Démarrer et arrêter son geste à bon escient.
- Contrôler son geste pour maintenir une rectitude dans les tracés et ne pas déborder.
- Respecter le sens conventionnel du trait vertical (de haut en bas) et horizontal (de gauche à droite).
- Enrichir son lexique en qualifiant la nature du trait réalisé. Affiner son geste.
- Orienter correctement le support
- Changer la direction de son geste.
- Commencer à écrire son prénom en lettres capitales.

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 1- 2016-2017

## DDM : Espace et temps

PS	MS
<p><b>L'espace</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se repérer dans la classe, connaître et respecter les différents ateliers, son casier pour ranger son travail</li><li>- Investir les différents coins jeux de la classe, la bibliothèque</li><li>- Faire des rondes.</li></ul> <p><b>Le temps</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Relever des repères dans la matinée. Faire des photos pour l'emploi du temps</li><li>- Respecter l'emploi du temps journalier. La matinée se déroule toujours selon la même trame : verbaliser puis faire verbaliser à chaque regroupement, à chaque changement d'activité, l'activité suivante (où va-t-on ? Que va-t-on faire ?)</li><li>- Mettre en place un calendrier semainier, une couleur par jour</li><li>- Changer la marionnette de wagon tous les jours.</li><li>- Changer l'écharpe de la marionnette tous les jours.</li></ul>	<p><b>L'espace</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- se mettre en rang</li><li>-Se repérer dans l'espace classe. Repérer le matériel et les différents coins.</li><li>- Apprendre à s'orienter dans l'école, visiter les lieux, apprendre à les nommer, les situer, leur fonction : classe, salle de jeux, couloir, dortoir, toilettes, les autres classes, cour, cantine...)</li><li>- utiliser un livre dans le bon sens</li><li>-Situer des objets par rapport à soi : sur, sous, devant, derrière. →<i>Jacques a dit</i> p35</li><li>-En motricité, suivre un parcours organisé matériellement (repérer le début et la fin). Cf. progression parcours</li></ul> <p><b>Le temps</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Se repérer dans la demi-journée d'école à partir de l'emploi du temps photos, puis des illustrations. Situer un événement dans la journée</li><li>-Utiliser le calendrier, afficher la date à l'aide des étiquettes. cf. Rituels matinaux</li><li>Ordonner des images séquentielles. Remise en ordre de 3/4 illustrations extraites des albums étudiés</li><li>-Observer le changement des saisons : Transition été/ automne.</li><li>-Découvrir différents types de sablier et comprendre leur utilisation. Manipulation de différents sabliers, observation de l'écoulement du sable aux cours des activités de classe. -Repérer sur la durée des activités avec le minuteur de la classe</li></ul>

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 1- 2016-2017

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

D'après *Vers les Maths* Accès PS et MS

PS	MS
<p><b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Estimer des quantités : beaucoup/pas beaucoup, trop/pas assez. → <i>Beaucoup de noix p 14 - Trop ou pas assez p16</i></li></ul>	<p><b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Connaître la comptine numérique jusqu'à 3.</li><li>- Réciter la comptine numérique dans l'ordre. → <i>Un, deux Trois ! p 16</i></li><li>- Dénombrer de petites quantités en utilisant la comptine orale.</li><li>- Décomposer le nombre 3 Prendre 4 objets dans une collection. → <i>Collections de 3 p18- Collections de 4 p37</i></li><li>- Extraire d'une collection le nombre d'objets demandés. → <i>Le jeu du serpent p 22</i></li><li>- Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objet qu'une autre collection. → <i>Autant que p 26</i></li><li>- Lire les écritures chiffrées de 1 à 4. → <i>La course des grenouilles p 40</i></li></ul>
<p><b>Explorer des formes et des grandeurs, des suites organisées</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Différencier des objets selon leur forme. → <i>La main dans la boîte p19</i></li><li>- Appairer les objets selon leur forme. → <i>Touché, trouvé! p20</i></li><li>- Construire une collection en fonction d'une propriété donnée. → <i>Faire le tri p22</i></li><li>- Classer des objets selon un critère (la couleur). → <i>Classement et désignation p24</i></li><li>- Créer ou poursuivre une collection d'éléments identiques. <b>AAAAAAAAAA</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Ateliers de manipulations autonomes : Trier des objets selon leurs formes ou couleur (<i>Oursons et animaux de tri</i>); Verser et transvaser des pois chiches et lentilles ; Réaliser des encastremements simples</li></ul></li></ul>	<p><b>Explorer des formes et des grandeurs, des suites organisées</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Identifier et nommer des formes géométriques simples : carré, rectangle, triangle, rond, quelles que soient leur taille et leur disposition. → <i>Constructions géométriques p28 Jeux de formes p 30</i></li><li>- Faire émerger des critères de tri : Petit/moyen/grand, lourd/léger, large/étroit.... → <i>Activités de manipulation et tri d'objets de différentes tailles, couleur et nature.</i></li><li>- Déterminer un critère de tri d'une collection. → <i>Créer ou poursuivre un algorithme faisant varier un seul critère : ABABAB...</i></li><li>- Connaître les couleurs primaires</li></ul>
<p><b>Construire le nombre pour exprimer les quantités</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Faire des jeux de doigts.</li><li>- Réciter la comptine numérique.</li><li>- Mettre en correspondance le nombre de présents et le comptage des absents.</li><li>- Construire une collection par ajout successif : la valise aux trésors</li></ul>	
<p><b>Développer la pensée logique</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Résoudre un problème simple (jeu du panier de fruits), correspondance terme à terme</li><li>- Classer, trier les objets de la classe</li></ul>	

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 1- 2016-2017

## Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

PS

### Utiliser, fabriquer, manipuler les objets

- Manipuler une paire de ciseaux.
- Apprendre à coller.
- Apprendre à déchirer.
- Enfiler des perles en mousse sur un fil
- utiliser différentes pinces (ateliers de manipulations autonomes)
- Construire avec des légos géants
- Jeu de reconnaissance tactile d'objets cachés dans un sac.
- Découvrir la tablette lumineuse : mélanges de couleurs

### Explorer la matière

- Découvrir la pâte à modeler
- Manipuler du sable avec des pelles, seaux, tamis, moulin
- Manipuler des flocons de maïs colorés dans un espace de manipulation (grand bac) avec des cuillères et des flacons

### Découvrir le vivant

- S'intéresser à son corps, à ses besoins (aller aux toilettes, se laver les mains, se moucher, manger, dormir, courir...)
- Apprendre à connaître son corps, se décrire en se touchant, se dessiner
- Observer les caractéristiques du vivant : les arbres de la cour, du parc qui changent avec la venue de l'automne
- Différencier fille-garçon.

MS

### Utiliser, fabriquer, manipuler les objets

- Réaliser des constructions libres avec les jeux de construction. Découverte manipulation des Duplos, engrenages, Flexo, Constri-volume, Clipos...
- Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des objets selon leurs qualités et leurs usages. *Matériel de la classe Habillage des poupées*

### Explorer la matière

- Tenir correctement une paire de ciseaux
- Tenir correctement son crayon
- Manipuler et agir de diverses manières sur la matière. *Manipulation de pâte et sable à modeler, déchirer le papier. Fabriquer des chouettes. Transvaser divers matériaux*

### Découvrir le vivant

- Nommer les différentes parties du visage
- Respecter des règles d'hygiène : se laver les mains et se moucher seul. Séquence « se laver les mains et construction de l'imagier.
- Observer/nommer/décrire un animal. Travail documentaire sur le poisson
- Nommer et décrire quelques animaux des albums étudiés

### Outils numériques

- Respecter et utiliser l'appareil photo de l'enseignante Photographier sa production.

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 1- 2016-2017

## Apprendre ensemble et vivre ensemble

### Vivre ensemble : apprendre les règles de civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale

- Repérer son porte-manteau, son casier
- Repérer les différents coins jeux.
- Suivre le groupe et ses déplacements.
- Se dire « bonjour » le matin et « au revoir » le soir.
- Mettre en œuvre quelques règles de vie simples élaborées ensemble.

### Coopérer et devenir autonome

- Connaître les prénoms des enfants de son groupe. - Discuter sur la capacité de chacun à se contrôler et à se défendre.
- Travailler en groupe dans des projets communs.

### Comprendre ce qu'est l'école

- Suivre le rythme d'une journée.
- Accepter de participer aux regroupements.
- Mettre en place un cahier de vie.
- Vivre physiquement les nuisances occasionnées par le bruit.
- Reconnaître et nommer les adultes de la classe.

## Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

### Adapter ses équilibres et ses déplacements dans des environnements

- **Marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, s'arrêter à un signal** avec le matériel de salle de jeux : bancs, tapis, tunnel...

### - Engins roulants

Découverte et utilisation des engins roulants tous les jours pendant la récréation (selon le temps)

### Collaborer, coopérer, s'opposer

- jouer à des jeux collectifs sans ballon.

### Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- **Rondes et jeux dansés** : Dansons la capucine, Le petit train, Le pont d'Avignon
- Connaître les différentes parties de son corps à travers différentes actions motrices.

## PROGRAMMATION PS/MS- Période 1- 2016-2017

### Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

#### Productions plastiques et visuelles

- coloriage de la période 1
- couverture cahier de vie : PS-traces de ronds, bouchons / MS- graphisme ronds
- couverture cahier de travail : Ps-monotype Cy Twombly/ MS- initiale
- Fresque collective : poissons
- Dessin du bonhomme.
- Découvrir des œuvres d'artistes
- Réalisations plastiques autour de la gestuelle concentrique.
- Illustration des comptines

#### Univers sonores

- Apprendre au moins un chant, une comptine ou formulette par mois : Monsieur Pouce, Petit escargot, ma main, les petits poissons
- Travailler autour de l'écoute et du silence. Parler avec la voix du vent.
- Contrôler l'oreille et le geste (bouger ou s'arrêter).
- Explorer des objets sonores : le baton de pluie
- Album musical : coco à l'école

#### Le spectacle vivant

- Découvrir la marionnette de la classe
- Explorer différentes émotions possibles.