

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 3- 2016-2017

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

PS

### Oser entrer en communication

- Utiliser spontanément les formules de politesse
- Utiliser à bon escient les pronoms personnels «je/tu» « Ils/elles »,
- Lever son doigt pour demander la parole
- Connaître les prénoms d'une majorité d'adultes de l'école et de ses camarades de classes.
- Communiquer avec les autres en construisant une phrase syntaxiquement correcte et compréhensible.
- S'exprimer avec de plus en plus d'aisance devant le groupe classe.
- Etre capable d'écouter pour répondre, demander et attendre son tour pour prendre la parole.
- Utiliser systématiquement le langage pour exprimer un besoin ou une demande particulière.

### Comprendre et apprendre

- Poser des questions et répondre à des questions.
  - Répéter/reformuler une consigne. -Raconter une histoire connue.
  - Raconter/expliciter les activités de la journée.
- Comprendre, acquérir et réinvestir un vocabulaire pertinent.** Albums et imagiers supports : Les formes, l'hiver, les fruits de saison, la galette,

### Échanger et réfléchir avec les autres

Expliquer une tâche. Rappeler/reformuler une consigne. Proposer des solutions en situation de problème.

- Utiliser le cahier de vie pour parler de soi

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

- Répéter une phrase sur le modèle de l'enseignante en articulant correctement.
- Reproduire des sons ; des rythmes, des onomatopées.
- Commencer à localiser les sons.
- Commencer à percevoir les rimes en écoutant des comptines favorisant un son.

MS

### Oser entrer en communication

- Communiquer spontanément avec ses pairs et les adultes en utilisant les formules usuelles de politesse (bonjour, s'il te plaît, merci, excuse-moi...).
- Communiquer avec les autres en construisant une phrase syntaxiquement correcte et compréhensible.
- Produire des phrases de plus en plus longues correctement construites.
- S'exprimer dans un langage mieux structuré, avec de plus en plus d'aisance devant le groupe classe.
- Poser des questions. Être actif lors des rituels du matin.
- Etre capable d'écouter pour répondre, demander et attendre son tour pour prendre la parole.
- Rester dans le sujet de l'échange.
- Lever son doigt pour demander la parole
- Utiliser systématiquement le langage pour exprimer un besoin ou une demande particulière.
- Connaître les prénoms des adultes de l'école et de ses camarades de classes.

### Comprendre et apprendre

- Comprendre des consignes de plus en plus complexes. Poser des questions et répondre à des questions. Répéter/reformuler réexpliquer une consigne pour ses camarades.
  - Utiliser à bon escient les pronoms personnels : «je/tu», « il(s)/elle(s) et «nous /on», les déterminants masculin/féminin.
  - Raconter une histoire connue =succession logique et chronologique de scènes associées à des images.
  - Raconter/expliciter les activités de la journée (par exemple avec les photos de l'album langage)
  - Écouter une consigne, la comprendre, l'exécuter, être capable de la répéter ou la reformuler.
  - Comprendre, acquérir et réinvestir un vocabulaire pertinent.
  - Construire des phrases correctes en employant les mots nouvellement acquis.
- Albums et imagiers supports : La galette, l'hiver, les formes, les jours de la semaine

### Échanger et réfléchir avec les autres

- Expliquer une tâche.
  - Rappeler/reformuler une consigne.
  - Participer à des jeux de société. Comprendre et appliquer les règles d'un jeu de société.
- Utiliser le cahier de vie pour parler de soi.

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

- Scander les syllabes d'un mot. -Dénombrer les syllabes d'un mot.

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 2- 2016-2017

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

PS

## Écouter de l'écrit , Comprendre

- Écouter une histoire jusqu'à la fin.
- Identifier les personnages d'une histoire lue.
- S'intéresser à l'histoire en posant/répondant à des questions. -Connaître le titre de la plupart des albums travaillés en classe. -Associer un personnage, une illustration, au livre dont il provient.
- Livre cd : coco et le poisson Ploc

## Découvrir la fonction de l'écrit

- Distinguer et reconnaître un imagier, un album pour enfant, un documentaire, un porte-vue rassemblant les savoirs de la classe, une recette, un magazine, un calendrier.
- Approcher le concept d'auteur, d'illustrateur.
- Emprunter un sac à album et en investir le fonctionnement.

## Commencer à produire de l'écrit et en découvrir le fonctionnement - Découvrir le principe alphabétique

- Distinguer les lettres des autres signes graphiques.
- Nommer quelques lettres de l'alphabet.
- Reconnaître son prénom en capitale et savoir l'épeler au moins en partie.
- Utiliser l'album langage.

## Commencer à écrire tout seul

- Découvrir la notion de quadrillage.
  - Tracer un quadrillage.
  - Réaliser des tracés en freinant son geste.
  - Découvrir et tracer des points.
  - Découvrir et tracer des traits.
- Etre capable de réaliser des tracés en tenant compte des caractéristiques des supports et des consignes. Effectuer des tracés selon une organisation spatiale spécifiques (autour, dedans, à côté...) Construire sa dominance latérale. Tenir convenablement un outil scripteur.*

MS

## Écouter de l'écrit, Comprendre

- Écouter une histoire jusqu'à la fin. Raconter une histoire connue. Identifier les personnages d'une histoire lue.
- S'intéresser à l'histoire en posant/répondant à des questions. Faire des hypothèses à partir de la couverture.
- Connaître le titre de la plupart des albums travaillés en classe. Associer un personnage, une illustration, au livre dont il provient.

## Découvrir la fonction de l'écrit

- Distinguer et reconnaître un imagier, un album pour enfant, un documentaire, une recette,
- Approcher le concept d'auteur, d'illustrateur, d'éditeur.
- Emprunter un album à la BCD et en investir le fonctionnement.

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

- Participer verbalement à la production des légendes des photos de l'album langage pour raconter le quotidien, pour inventer une histoire, pour écrire une recette..., (dictée à l'adulte).
- Nommer la plupart des lettres de l'alphabet (capitales).
- Reconnaître son prénom en lettres capitales (et scriptes). Épeler son prénom.

## Pratiquer des exercices graphiques avant de pratiquer l'écriture (d'après Atelier graphiques MS éditions Retz, et Vers l'écriture MS-Acces)

- Observer et tracer des lignes brisées, des ponts
- Respecter le sens des tracés obliques, verticaux, horizontaux.
- Orienter le geste pour changer la direction des tracés. Enchaîner les tracés.
- Maîtriser l'espace imparti. Affiner son geste.
- Écrire des mots en lettres capitales -Ecrire son prénom en capitales
- Copier des mots simples en lettres capitales
- Être capable de réaliser des tracés en tenant compte des caractéristiques des supports et des consignes.
- Tenir convenablement un outil scripteur.
- Écrire les lettres WZXYK
- Écrire les lettres BDJPRU
- Dessiner à partir de modèles de dessins

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 2- 2016-2017

## DDM : Espace et temps

PS

### L'espace

*Petite Section- d'après Vers les Maths - ACCES Editions*

**Reconnaître les termes de localisation : sur, sous, dans, devant, derrière.**

→ Les cartons p 54

**Déplacer un personnage sur un parcours orienté.** → Ludanimo p 56

Jouer à des jeux impliquant un déplacement sur un parcours orienté. Cf. progression parcours

### Le temps

**Se repérer dans la semaine en prenant des repères d'activités. Prendre conscience de la régularité et succession des jours et des semaines.**

**Afficher la date avec un élève de MS**

Cf. Rituels matinaux

**Repérage des fêtes traditionnelles ,des anniversaires et évènements du mois dans le calendrier :** fête de la galette, jour des crêpes, mardi gras, sortie au cinéma

**Ordonner des images séquentielles. Raconter l'histoire avec le support des images en utilisant des marqueurs temporels.** Remise en ordre de 3 illustrations extraites des albums lus.

**Observer le changement des saisons :** L'hiver.

**Raconter à l'aide de supports divers des moments vécus en classe en respectant la chronologie des évènements.**

Se remémorer un moment de classe et formuler une phrase pour l'évoquer.

MS

### L'espace

*Moyenne Section- d'après Vers les Maths - ACCES Editions*

**Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications** → Jeu du portrait p118

**Jouer à des jeux impliquant un déplacement sur un parcours orienté.** Cf. progression parcours

### Le temps

**Se repérer dans la semaine en prenant des repères d'activités. Prendre conscience de la régularité et succession des jours et des semaines. Afficher la date sans intervention de l'adulte.**

Cf. Rituels matinaux

**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 des albums lus.

**Observer le changement des saisons :** L'hiver.

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 2- 2016-2017

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

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

PS	MS
<p><b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b></p> <p><b>Exprimer des petites quantités</b> → <i>Petit ours a 3 ans. P58</i></p> <p><b>Compléter des collections pour atteindre un nombre donné.</b> → <i>Le jeu des gâteaux p60</i></p> <p><b>Construire une collection de 1 à 3 objets.</b> → <i>Les cadeaux de petit ours p 62</i></p> <p><b>Explorer des formes et des grandeurs, des suites organisées</b></p> <p><b>Verser et transvaser des lentilles, pois chiche</b> (ateliers de manipulations autonomes)</p> <p><b>Comparer la taille de 2 objets</b> → <i>Les tours p65</i></p> <p><b>Comparer des longueurs</b> → <i>On se déguise p66</i></p> <p><b>Résoudre un problème de rangement</b> → <i>Les boites gigognes p68</i></p> <p><b>Différencier des objets selon leur forme</b> → <i>Boites à formes p70</i> - Reproduire sur un modèle un rythme de deux éléments. ABABABABABAB</p> <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></ul> <p><b>Développer la pensée logique</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Trier, classer des objets en fonction d'une propriété donnée (couleurs, formes...) et / ou selon un critère donné</li></ul>	<p><b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b></p> <p><b>Réciter la comptine numérique. Dénombrer une petite quantité en utilisant la comptine numérique.</b> → <i>Les voitures p82</i> → <i>Un petit cochon p84</i></p> <p><b>Réaliser une collection ayant le même nombre d'objets qu'un autre.</b> → <i>Les galettes p 86</i> → <i>Le jeu des coccinelles p 114</i></p> <p><b>Chercher les décompositions du nombre 5. Mémoriser les décompositions du nombre 5.</b> → <i>Les hérissons p 88</i> → <i>halli Galli p92</i></p> <p><b>Dénombrer une collection en pointant chaque objet une seule fois. Organiser son comptage.</b> → <i>Collections organisées p106</i></p> <p><b>Explorer des formes et des grandeurs, des suites organisées</b></p> <p><b>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle</b> → <i>Côté et sommets p94</i></p> <p><b>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur.</b> → <i>Jeu des longueurs p98</i></p> <p><b>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle</b> → <i>Puzzles géométriques p 100</i></p> <p><b>Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications</b> → <i>Jeu du portrait p118</i></p>

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 2- 2016-2017

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

PS

### Utiliser, fabriquer, manipuler les objets

**Etudier le fonctionnement d'outils simples** : Les ciseaux, le sablier.

**Réaliser des constructions conformes à un modèle de difficulté croissante.**

Duplos, engrenages, Flexo, Constri-volume, Clipos...

### Explorer la matière

**Manipuler et agir des diverses manières sur la matière** :

Fabrication couronne des rois + la galette

Progression Pâte à modeler.

### Découvrir le vivant

**Observer les manifestations des saisons sur le vivant.** L'hiver, l'hibernation

**Nommer les principales parties du corps et du visage.** Les vêtements en hiver : associer vêtement/partie du corps.

### Outils numériques

**Découvrir et utiliser la tablette numérique** pour prendre en photo, enregistrer un texte, monter un petit film, réaliser des jeux éducatifs  
Découvrir et utiliser l'appareil photo numérique pour prendre en photo les activités quotidiennes

MS

### Utiliser, fabriquer, manipuler les objets

**Etudier le fonctionnement d'outils simples** : Les ciseaux, le sablier.

**-Réaliser des constructions conformes à un modèle de difficulté croissante.**

Duplos, engrenages, Flexo, Constri-volume, Clipos...

### Explorer la matière

**Manipuler et agir des diverses manières sur la matière.** Fabrication couronnes des rois.

Progression Pâte à modeler. Progression Découpage.

### Découvrir le vivant

**Observer les manifestations des saisons sur le vivant.** L'hiver, l'hibernation

**Nommer les principales parties du corps et du visage.** Les vêtements en hiver : associer vêtement/partie du corps.

**Observer/nommer/décrire les animaux de la forêt.** Animaux rencontrés dans les albums « la moufle » et « A trois on a moins froid »

### Outils numériques

**Découvrir et utiliser la tablette numérique** pour prendre en photo, enregistrer un texte, monter un petit film, réaliser des jeux éducatifs  
Découvrir et utiliser l'appareil photo numérique pour prendre en photo les activités quotidiennes

# PROGRAMMATION PS/MS- Période 2- 2016-2017

## Apprendre ensemble et vivre ensemble

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

- Accepter de partager (des jeux)
- Respecter le signal de rangement
- Reconnaître et nommer la directrice de l'école et les autres enseignantes
- Se dire « bonjour » le matin et « au revoir » le soir, merci, s'il te plait
- Mettre en œuvre quelques règles de vie simples élaborées ensemble.

### **Coopérer et devenir autonome**

- Repérer mon porte manteau et ranger mes affaires (habits, sac, chaussons...)
- Savoir exprimer ses besoins (se moucher, aller aux WC...)
- Ranger son travail dans son casier.
- Choisir une activité individuelle et l'effectuer seul et la ranger.

### **Comprendre la fonction de l'école**

- Ranger chaque jeu à sa place grâce à des photos
- Repérer son casier personnel
- Dire ce qu'on va faire en atelier en s'aidant des affichages du tableau : formuler une consigne
- Accepter d'effectuer un « service »
- Se déplacer en rang deux par deux et en silence dans les couloirs

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

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

- **Oser prendre des risques mesurés sur le parcours de motricité.**  
Sauter : Sauter spontanément, avec ou sans obstacle. Sauter en contrebas (travail de la réception). Sauter loin avec ou sans élan. Sauter haut pour atteindre une cible en hauteur, pour passer au-dessus d'obstacles. Enchaîner différents types de sauts.

### **Engins roulants**

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

### **Collaborer, coopérer, s'opposer**

**Participer à des jeux collectifs incluant des notions mathématiques** (en lien avec Vers Les Maths)

**Comprendre et respecter des règles de jeu.** Coopérer, s'opposer en jouant à des jeux collectifs : acquérir la notion d'équipe.

## PROGRAMMATION PS/MS- Période 2- 2016-2017

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

PS

### Productions plastiques et visuelles

- coloriage de la période 2
- Illustration des comptines
- **Laisser des traces** : points, lignes verticales
- **conserver ses traces** : Réaliser des empreintes d'objets
- Réalisations plastiques autour de la gestuelle concentrique (collages) et lignes verticales (couleurs)
- Autour d'un artiste** : Yayoi Kusama, Kandinsky

MS

### Réaliser des compositions plastiques planes et en volumes

- Coloriage de la période 3
- Réalisations plastiques autour de la gestuelle concentrique, lignes brisées et ponts
- Illustration des comptines
- mise en place de la boîte à modèles de dessins
- Fabrication des couronnes des rois.

**Autour d'un artiste :**

### Univers sonores

**Apprendre au moins un chant, une comptine ou formule par mois :**

- Au marché (PS) - Le nid (MS) - Un petit cochon (MS)
- Tapent tapent petites mains. - Comptine avec les jours de la semaine.
- Album musical : coco et le poisson ploc

### Le spectacle vivant

- Raconter une histoire lue avec les marionnettes