

Programmation vers l'autonomie Période 1

EXPLORER LE MONDE

	MS	GS
SEMAINE 1	SE DEPLACER Sur une piste COMPLETER Un tableau simple	ORDONNER Des images séquentielles S'IMPREGNER Du sens de l'écriture
SEMAINE 2	SE DEPLACER Sur une piste COMPLETER Un tableau simple ASSOCIER Des objets identiques par le toucher	ORDONNER Des images séquentielles S'IMPREGNER Du sens de l'écriture ASSOCIER Un son à un objet TRANSVASER Avec le bon ustensile
SEMAINE 3	SE DEPLACER Sur une piste COMPLETER Un tableau simple ASSOCIER Des objets identiques par le toucher TRANSVASER Avec un entonnoir	ORDONNER Des images séquentielles S'IMPREGNER Du sens de l'écriture ASSOCIER Un son à un objet Un animal à sa nourriture TRANSVASER Avec le bon ustensile EMPLER Des rouleaux
SEMAINE 4	SE DEPLACER Sur une piste COMPLETER Un tableau simple ASSOCIER Des objets identiques par le toucher TRANSVASER Avec un entonnoir ENTENDRE Avec un téléyaourt	ORDONNER Des images séquentielles S'IMPREGNER Du sens de l'écriture ASSOCIER Un son à un objet Un animal à sa nourriture TRANSVASER Avec le bon ustensile EMPLER

		Des rouleaux EMBOITER En suivant une fiche d'instruction
SEMAINE 5	SE DEPLACER Sur une piste COMPLETER Un tableau simple ASSOCIER Des objets identiques par le toucher TRANSVASER Avec un entonnoir ENTENDRE Avec un téléyaourt MODELER Un personnage	ORDONNER Des images séquentielles S'IMPREGNER Du sens de l'écriture ASSOCIER Un son à un objet Un animal à sa nourriture TRANSVASER Avec le bon ustensile EMPILER Des rouleaux EMBOITER En suivant une fiche d'instruction CONSTRUIRE EN 3D A partir d'une photo
SEMAINE 6	SE DEPLACER Sur une piste COMPLETER Un tableau simple ASSOCIER Des objets identiques par le toucher TRANSVASER Avec un entonnoir ENTENDRE Avec un téléyaourt MODELER Un personnage EMPILER Des boîtes de différentes tailles	ORDONNER Des images séquentielles S'IMPREGNER Du sens de l'écriture ASSOCIER Un son à un objet Un animal à sa nourriture TRANSVASER Avec le bon ustensile EMPILER Des rouleaux EMBOITER En suivant une fiche d'instruction CONSTRUIRE EN 3D A partir d'une photo COMPLETER Un tableau à double entrée DESSINER Un personnage complet
SEMAINE 7	SE DEPLACER	ORDONNER

	<p>Sur une piste COMPLETER Un tableau simple ASSOCIER Des objets identiques par le toucher TRANSVASER Avec un entonnoir ENTENDRE Avec un téléyaourt MODELER Un personnage EMPLER Des boîtes de différentes tailles EMBOITER En suivant un modèle en 2D (photos prises et grosses briques)</p>	<p>Des images séquentielles S'IMPREGNER Du sens de l'écriture ASSOCIER Un son à un objet Un animal à sa nourriture TRANSVASER Avec le bon ustensile EMPLER Des rouleaux EMBOITER En suivant une fiche d'instruction CONSTRUIRE EN 3D A partir d'une photo COMPLETER Un tableau à double entrée DESSINER Un personnage complet LEGENDER Un dessin d'un végétal ASSOCIER Des objets fait dans un même matériau</p>
--	---	--

Programmation vers l'autonomie Période 2

EXPLORER LE MONDE

	MS	GS
SEMAINE 1	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères	REALISER Des lignes de gauche à droite
SEMAINE 2	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères CONSTRUIRE EN 2D A partir d'une photo	REALISER Des lignes de gauche à droite REPRODUIRE Une organisation spatiale
SEMAINE 3	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères CONSTRUIRE EN 2D A partir d'une photo IDENTIFIER Un objet par le toucher	REALISER Des lignes de gauche à droite REPRODUIRE Une organisation spatiale ASSOCIER Des tissus identiques
SEMAINE 4	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères CONSTRUIRE EN 2D A partir d'une photo IDENTIFIER Un objet par le toucher TRANSVASER DU SABLE En respectant une limite	REALISER Des lignes de gauche à droite REPRODUIRE Une organisation spatiale ASSOCIER Des tissus identiques TRANSVASER EN RESPECTANT UNE LIMITE A l'aide d'un entonnoir
SEMAINE 5	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères CONSTRUIRE EN 2D A partir d'une photo IDENTIFIER Un objet par le toucher TRANSVASER DU SABLE En respectant une limite REPRESENTER Un personnage avec des formes	REALISER Des lignes de gauche à droite REPRODUIRE Une organisation spatiale ASSOCIER Des tissus identiques TRANSVASER EN RESPECTANT UNE LIMITE A l'aide d'un entonnoir TRIER Des objets qui attirent ou non l'aimant

<p>SEMAINE 6</p>	<p>TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères CONSTRUIRE EN 2D A partir d'une photo IDENTIFIER Un objet par le toucher TRANSVASER DU SABLE En respectant une limite REPRESENTER Un personnage avec des formes IDENTIFIER Le mode de locomotion d'un animal</p>	<p>REALISER Des lignes de gauche à droite REPRODUIRE Une organisation spatiale ASSOCIER Des tissus identiques TRANSVASER EN RESPECTANT UNE LIMITE A l'aide d'un entonnoir TRIER Des objets qui attirent ou non l'aimant EXPERIMENTER La flottabilité d'objets</p>
<p>SEMAINE 7</p>	<p>TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères CONSTRUIRE EN 2D A partir d'une photo IDENTIFIER Un objet par le toucher TRANSVASER DU SABLE En respectant une limite REPRESENTER Un personnage avec des formes IDENTIFIER Le mode de locomotion d'un animal EXPERIMENTER La flottabilité d'objets</p>	<p>REALISER Des lignes de gauche à droite REPRODUIRE Une organisation spatiale ASSOCIER Des tissus identiques TRANSVASER EN RESPECTANT UNE LIMITE A l'aide d'un entonnoir TRIER Des objets qui attirent ou non l'aimant EXPERIMENTER La flottabilité d'objets</p>

(Les ateliers de la p1 restent en place jusqu'au renouvellement de la p2)

Programmation vers l'autonomie Période 3

EXPLORER LE MONDE

	MS	GS
SEMAINE 1	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères	ASSEMBLER Les parties du corps humain
SEMAINE 2	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères EMPILER Des bouchons	ASSEMBLER Les parties du corps humain EMPILER En respectant un modèle
SEMAINE 3	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères EMPILER Des bouchons ASSOCIER Des positions identiques	ASSEMBLER Les parties du corps humain EMPILER En respectant un modèle TRIER Les fruits et les légumes
SEMAINE 4	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères EMPILER Des bouchons ASSOCIER Des positions identiques DESSINER Un personnage avec des formes	ASSEMBLER Les parties du corps humain EMPILER En respectant un modèle TRIER Les fruits et les légumes Vivant, non vivant
SEMAINE 5	TENIR UN ALIGNEMENT Avec des repères EMPILER Des bouchons ASSOCIER Des positions identiques DESSINER Un personnage avec des formes TRANSVASER De l'eau avec une seringue	ASSEMBLER Les parties du corps humain EMPILER En respectant un modèle TRIER Les fruits et les légumes Vivant, non vivant Animal, végétal TRANSVASER EN RESPECTANT UNE LIMITE De l'eau avec une seringue

(Les ateliers de la p2 restent en place jusqu'au renouvellement de la p3)



Programmation vers l'autonomie Période 4

EXPLORER LE MONDE

	MS	GS
SEMAINE 1	TENIR UN ALIGNEMENT De la gauche vers la droite	REPRESENTER Un parcours fermé IDENTIFIER Des directions
SEMAINE 2	TENIR UN ALIGNEMENT De la gauche vers la droite TRIER Ce qui est graine ou pas	REPRESENTER Un parcours fermé IDENTIFIER Des directions ASSOCIER Des sons identiques TRIER Sucré/salé
SEMAINE 3	TENIR UN ALIGNEMENT De la gauche vers la droite TRIER Ce qui est graine ou pas DESSINER Un bonhomme	REPRESENTER Un parcours fermé IDENTIFIER Des directions ASSOCIER Des sons identiques TRIER Sucré/salé DESSINER Un personnage en mouvement (pantin)
SEMAINE 4	TENIR UN ALIGNEMENT De la gauche vers la droite TRIER Ce qui est graine ou pas DESSINER Un bonhomme SEMER Une graine	REPRESENTER Un parcours fermé IDENTIFIER Des directions ASSOCIER Des sons identiques TRIER Sucré/salé DESSINER Un personnage en mouvement (pantin) CONSTRUIRE EN 3D A partir d'une fiche de construction

<p>SEMAINE 5</p>	<p>TENIR UN ALIGNEMENT De la gauche vers la droite TRIER Ce qui est graine ou pas DESSINER Un bonhomme ASSOCIER Des individus d'une même espèce EXPERIMENTER Des objets à vent</p>	<p>REPRESENTER Un parcours fermé IDENTIFIER Des directions ASSOCIER Des sons identiques TRIER Sucré/salé DESSINER Un personnage en mouvement (pantin) CONSTRUIRE EN 3D A partir d'une fiche de construction DEPLACER Un personnage sur un labyrinthe aimanté</p>
<p>SEMAINE 6</p>	<p>TENIR UN ALIGNEMENT De la gauche vers la droite TRIER Ce qui est graine ou pas DESSINER Un bonhomme ASSOCIER Des individus d'une même espèce TRANSVASER DE L'EAU Avec une pipette</p>	<p>REPRESENTER Un parcours fermé IDENTIFIER Des directions ASSOCIER Des sons identiques TRIER Sucré/salé DESSINER Un personnage en mouvement (pantin) CONSTRUIRE EN 3D A partir d'une fiche de construction DEPLACER Un personnage sur un labyrinthe aimanté TRANSVASER DE L'EAU Dans différents récipients</p>

(Les ateliers de la p3 restent en place jusqu'au renouvellement de la p4)

Programmation vers l'autonomie Période 5

EXPLORER LE MONDE

	MS	GS
SEMAINE 1	<p>CLASSER Selon le jour / la nuit</p>	<p>REPERER Un alignement dans un quadrillage SE REPERER Dans un quadrillage</p>
SEMAINE 2	<p>CLASSER Selon le jour / la nuit REPRODUIRE Des positions dans un quadrillage</p>	<p>REPERER Un alignement dans un quadrillage SE REPERER Dans un quadrillage REPERER Des positions dans un quadrillage SYMBOLISER Une direction</p>
SEMAINE 3	<p>CLASSER Selon le jour / la nuit REPRODUIRE Des positions dans un quadrillage RECONSTITUER Un visage</p>	<p>REPERER Un alignement dans un quadrillage SE REPERER Dans un quadrillage REPERER Des positions dans un quadrillage SYMBOLISER Une direction ORDONNER LES ETAPES Du développement végétal DESSIN D'OBSERVATION D'un végétal</p>
SEMAINE 4	<p>CLASSER Selon le jour / la nuit REPRODUIRE Des positions dans un quadrillage RECONSTITUER Un visage CODER Un parcours</p>	<p>REPERER Un alignement dans un quadrillage SE REPERER Dans un quadrillage REPERER Des positions dans un quadrillage SYMBOLISER Une direction ORDONNER LES ETAPES</p>

		<p>Du développement végétal          Du développement animal          DESSIN D'OBSERVATION          D'un végétal          D'un animal</p>
SEMAINE 5	<p>CLASSER          Selon le jour / la nuit          REPRODUIRE          Des positions dans un quadrillage          RECONSTITUER          Un visage          CODER          Un parcours          COMPLETER          Un tableau à double entrée</p>	<p>REPERER          Un alignement dans un quadrillage          SE REPERER          Dans un quadrillage          REPERER          Des positions dans un quadrillage          SYMBOLISER          Une direction          ORDONNER LES ETAPES          Du développement végétal          Du développement animal          DESSIN D'OBSERVATION          D'un végétal          D'un animal          TRANSVASER DE L'EAU          D'une bouteille à l'autre</p>
SEMAINE 6	<p>CLASSER          Selon le jour / la nuit          REPRODUIRE          Des positions dans un quadrillage          RECONSTITUER          Un visage          CODER          Un parcours          COMPLETER          Un tableau à double entrée          TRANSVASER DE L'EAU          En respectant une limite</p>	<p>REPERER          Un alignement dans un quadrillage          SE REPERER          Dans un quadrillage          REPERER          Des positions dans un quadrillage          SYMBOLISER          Une direction          ORDONNER LES ETAPES          Du développement végétal          Du développement animal          DESSIN D'OBSERVATION          D'un végétal          D'un animal          TRANSVASER DE L'EAU          D'une bouteille à l'autre          CLASSER</p>

		Les images selon la saison
SEMAINE 7	<p>CLASSER Selon le jour / la nuit</p> <p>REPRODUIRE Des positions dans un quadrillage</p> <p>RECONSTITUER Un visage</p> <p>CODER Un parcours</p> <p>COMPLETER Un tableau à double entrée</p> <p>TRANSVASER DE L'EAU En respectant une limite</p> <p>CONSTRUIRE En quinconce</p>	<p>REPERER Un alignement dans un quadrillage</p> <p>SE REPERER Dans un quadrillage</p> <p>REPERER Des positions dans un quadrillage</p> <p>SYMBOLISER Une direction</p> <p>ORDONNER LES ETAPES Du développement végétal Du développement animal</p> <p>DESSIN D'OBSERVATION D'un végétal D'un animal</p> <p>TRANSVASER DE L'EAU D'une bouteille à l'autre</p> <p>CLASSER Les images selon la saison</p> <p>DESSINER Un personnage en mouvement (ikea)</p> <p>TRIER Objets électriques ou pas</p>
SEMAINE 8 Jusqu'à la fin de l'année scolaire	<p>CLASSER Selon le jour / la nuit</p> <p>REPRODUIRE Des positions dans un quadrillage</p> <p>RECONSTITUER Un visage</p> <p>CODER Un parcours</p> <p>COMPLETER Un tableau à double entrée</p> <p>TRANSVASER DE L'EAU En respectant une limite</p> <p>CONSTRUIRE En quinconce</p>	<p>REPERER Un alignement dans un quadrillage</p> <p>SE REPERER Dans un quadrillage</p> <p>REPERER Des positions dans un quadrillage</p> <p>SYMBOLISER Une direction</p> <p>ORDONNER LES ETAPES Du développement végétal Du développement animal</p> <p>DESSIN D'OBSERVATION D'un végétal D'un animal</p> <p>TRANSVASER DE L'EAU</p>

		D'une bouteille à l'autre CLASSER Les images selon la saison DESSINER Un personnage en mouvement (ikea) TRIER Objets électriques ou pas Les situations dangereuses
--	--	---

(Les ateliers de la p4 restent en place jusqu'au renouvellement de la p5)