|  |  |
| --- | --- |
| S’APPROPRIER LE LANGAGE | |
| MS | GS |
| Echanger, s’exprimer. | |
| - Répondre en utilisant des structures imposées.  - Dire ou chanter seul devant le groupe.  - Expliquer une activité de la classe à un adulte.  - Rappeler un évènement vécu et connu de tous sans support.  - Relater une histoire connue à partir des illustrations-clés.  - Comprendre deux consignes (phrase simple). | - Comprendre une histoire et le manifester en reformulant avec ses propres mots la trame narrative du récit.  - Décrire une activité ou un jeu et en expliquer l’objectif.  - Donner des arguments personnels pour justifier un acte,  un refus, une préférence en utilisant à bon escient « parce que ».  - Relater un événement inconnu des autres ; exposer un projet. |
| Comprendre. | |
| - Identifier les personnages principaux d’une histoire (caractéristiques physique et morale)  - Ecouter en silence un récit facile sans support.  - Raconter une histoire plus complexe (2 personnages, 1lieu, 2 ou 3 actions). | - Comprendre une histoire lue par l’enseignant : transposer en dessin  l’événement majeur de l’histoire et pouvoir le verbaliser.  -Comprendre une histoire (sans avoir tout de suite accès aux illustrations) et le manifester en reformulant avec ses propres mots la trame narrative du récit.  - Donner son avis sur une histoire.  - Comprendre des consignes données de manière collective. |
| Progresser vers la maîtrise de la langue. | |
| - Former des phrases complexes ( S+V+cplmt).  - Nommer et classer les aliments, fruits et légumes, les ustensiles de la cuisine, les vêtements, le lexique de hygiène et du sommeil (aussi avec les GS).  - Comprendre, utiliser le vocabulaire à partir d’histoires entendues et connues. | - Produire des phrases complexes (CC+S+V+C+ Prop. Sub.) (Je pense que ..)  - Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes), concernant: les récits personnels et  le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales) |

|  |  |
| --- | --- |
| DECOUVRIR L’ECRIT | |
| MS | GS |
| Se familiariser avec l’écrit. | |
| Découvrir les supports de l’écrit. | |
| - Différencier un livre d’histoires (albums de jeunesse), d’un livre documentaire.  - Rédiger en dictée à l’adulte les légendes de l’affiche sur les fourmis. | - Se repérer dans un écrit documentaire (dans le cadre du projet d’élevage de fourmis) : Retrouver un livre documentaire dans la bibliothèque, le feuilleter et y trouver une information recherchée.  - Utiliser un sommaire (adapté) pour retrouver une page.  - Réaliser une affiche sur la fourmi pour le présenter aux cp (liaison GS-CP). |
| Découvrir la langue écrite. | |
| - Ecouter des histoires qui ont des points communs, les comparer.  - Rappeler le début d’une histoire lue par épisodes, par l’adulte et essayer d’anticiper la suite.  - Ecouter un récit plus élaboré une comptine, une chanson dits ou  lus par l’enseignant pour accoutumer l’enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers. | - Ecouter des histoires qui ont des points communs, les comparer.  - Connaître un conte dans différentes versions ;  établir des comparaisons entre elles. |
| Contribuer à l’écriture de textes. | |
| - produire une phrase élaborée (S+V+cplmt) pour légender une image, une photo. | - produire des phrases élaborées pour expliquer un aspect de la vie de la fourmi |
| Se préparer à lire et à écrire. | |
| Distinguer les sons de la parole. | |
| - Scander et compter les syllabes d’un mot (continuer) : prénoms, mots de la classe, jours de la semaine...  - mémoriser des comptines choisies pour les phonèmes particuliers. . /a/, /i/, /u/, /o/, /d/, /p/ | - Repérer un phonème dans un mot, le localiser dans la bonne syllabe, le symboliser.  - Comparer et trier selon les attaques et les rimes.  - mémoriser des comptines et des phonèmes. /a/, /i/, /u/, /o/, /d/, /p/ |
| Aborder le principe alphabétique. | |
| - reconnaître et nommer les lettres de son prénom.  - reconnaître son nom écrit en cursives.  - repérer les syllabes communes dans les prénoms de la classe.  - commencer à identifier les noms des jours de la semaine ( capitales). | -Réordonner les mots d’une phrase.  - Repérer des mots successifs d’une phrase écrite, lue par l’adulte.  -Identifier des mots familiers : prénoms (script), jours de la semaine scripte et cursive, mois, mots usuels de la classe.  - Repérer les syllabes communes dans les noms de jours de la semaine.  - Reconnaître des lettres cursives  - Commencer à repérer les liaisons graphie-phonie.  - Connaître les lettres de son prénom et les nommer dans les différentes graphies. |
| Apprendre les gestes de l’écriture. | |
| - Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l’écriture : boucles, créneaux.  - Maîtriser l’écriture du prénom en capitales, sans modèle.  - Copier des mots en capitales d’imprimerie. | - Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l’écriture : boucles, créneaux.  -Ecriture du prénom en cursive (avec modèle)  -Ecrire les jours de la semaine, recopier des mots (en relation avec ce qui est travaillé) dont les correspondances entre lettres et sons ont été étudiées  -Comparer différentes graphies d’un mot.  - écrire en contrôlant la tenue de l’instrument et la position de la page ;  s’entraîner à recopier les mots d’abord écrits avec l’enseignant pour améliorer la qualité de sa production, taille et enchaînement des  lettres en particulier. |

|  |  |
| --- | --- |
| DECOUVRIR LE MONDE | |
| MS | GS |
| Approcher les quantités et les nombres | |
| - Livre à compter : 5.  -Associer une collection à un nombre (6), utiliser la bande numérique.  -Connaître la comptine numérique jusqu’à 10  - dénombrer jusqu’à 6  - Comparer des collections : plus que, moins que, autant que.  -Commencer à faire le complément d’une collection. | - Maîtriser la comptine numérique orale jusqu’à 20.  - Associer le nom des nombres à leur écriture chiffrée 1 à 12 (jeu du banquier, plouf dans l’eau, la marchande)  - Reconnaitre les nombres écrits de 1 à 10 dans le désordre.  - Associer un nombre à la quantité correspondante.  - Résoudre des problèmes de quantités : la tirelire, le jeu des maillots  - Livre à compter : 9 et 10. |
| Découvrir les formes et les grandeurs. | |
| - algorithmes : trier et reproduire des suites d’objets selon 2 critères : forme et couleur | - Utiliser un instrument : la règle.  - algorithmes : trier, reproduire et représenter des suites ordonnées d’objets selon 2 critères : couleurs, |
| Se repérer dans l’espace | |
| - construire des circuits, jeux de parcours (par manipulation). | - construire des circuits (matériel de construction), faire des jeux de parcours,  - représenter un parcours. |
| Apprendre à chercher. | |
| - reprise de la situation de la période 3 : embouteillages.  - représenter un problème portant sur les quantités par le dessin. | |
| Découvrir les objets et la matière. | |
| - fabriquer un objet d’après une fiche technique : aspirateur à insectes.  - Manipuler et observer à l’aide d’une loupe (boîte loupe). | |
| Découvrir le vivant. | |
| - observer son environnement proche pour y repérer les petites bêtes de la cour.  - connaître les caractéristiques des insectes.  - Observer au quotidien les fourmis dans la fourmilière de la classe, en prendre soin.  - Prendre conscience de ce qui est invisible à l’œil nu.  - faire un dessin d’observation.  - compléter le dessin du bonhomme. | |
| Se repérer dans le temps | |
| - Connaître la comptine des jours de la semaine.  - Mémoriser des comptines pour consolider cette comptine | - connaître la comptine des jours de la semaine. Savoir quel jour est immédiatement avant/après l’autre.  - se repérer sur le calendrier pour trouver quel jour on est, s’appuyer sur l’emploi du temps et les rituels de la semaine pour le retrouver. |

|  |  |
| --- | --- |
| PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER. | |
| MS | GS |
| Les compositions plastiques. | |
| - utiliser motifs graphiques travaillés dans des productions.  - Repérer ces motifs dans des œuvres d’artistes. | |
| La voix. | |
| - utiliser sa voix pour exprimer une émotion.  - mémoriser et interpréter des chants qui se répondent. | |
| L’écoute. | |
| - identifier des sons de la vie courante. (loto sonore, cf site moustache)  - reproduire un rythme.  - Reconnaître les instruments de la classe les yeux fermés, repérer d’où est émis un son. | |

|  |  |
| --- | --- |
| PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER. | |
| MS | GS |
| **Activités physiques libres ou guidées :** | |
| -Grimper, rouler, se balancer, sauter…  -Suivre des parcours élaborés par l’enseignant à partir de description orale. | |
| **Activités qui comportent des règles :** | |
| - jeux d’opposition. - Courir pour attraper, se sauver : jeux collectifs. | |
| **Activités d’expression à visée artistique :** | |
| *Rondes et jeux dansés*  -Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments…  -Effectuer et improviser une danse indienne.  - Respecter une disposition spatiale simple : ronde, file, ligne, colonne. | |