

# • GS PROGRAMMATION PERIODE 4-

## 1. MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### L'ORAL

#### **OSER ENTRER EN COMMUNICATION**

Vocabulaire :

- Découvrir le vocabulaire de la chenille qui fait des trous d'Eric Carle :

Les noms : chenille, feuille, poire, pomme, prune, fraise, orange, cocon, papillon, trou, les jours de la semaine, un morceau de gâteau, , un bout de gruyère, un quartier de tarte aux cerises, une tranche de pastèque

Les verbes : croque, fait

Les adjectifs : petit, minuscule, grosse, grasse

#### **COMPRENDRE ET APPRENDRE**

Raconter des actions vécues par le personnage central en manipulant le matériel à disposition.

#### **ECHANGER ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES**

Elaborer des phrases en respectant la structure grammaticale du discours narratif (temps, connecteurs...)

#### **COMMENCER A REFLECHIR SUR LA LANGUE ET ACQUERIR UNE CONSCIENCE**

##### **PHONOLOGIQUE**

- Isoler et discriminer un phonème dont l'articulation peut-être maintenue (CH, voyelles, s, f, z)
- Localiser et coder la place d'un phonème dans le mot
- Pratiquer des opérations sur les syllabes de mots : enlever, ajouter, inverser, substituer...

### L'ECRIT

#### **ECOUTER ET COMPRENDRE L'ECRIT**

Replacer quelques scènes clés d'une histoire lue dans son scénario partiellement recomposé avec des images.

#### **DECOUVRIR LA FONCTION DE L'ECRIT**

- Différencier des types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication
- Différencier et catégoriser différents types de livres selon des critères de fonction (expliquer, raconter...), d'auteurs.
- Commencer à se référer spontanément aux écrits présents dans la classe (mots, répertoires de comptines, affichages, étiquettes prénoms...) en vue d'une utilisation particulière.

#### **COMMENCER A PRODUIRE DES ECRITS ET EN DECOUVRIR LE FONCTIONNEMENT**

- Formuler, reformuler son propos pour respecter les règles de l'écrit
- Elaborer, négocier un texte à écrire et à dicter : verbaliser le contenu du message, dicter pour le faire écrire, relire pour continuer/enchaîner, relire pour valider
- Utiliser les outils de la classe pour participer à l'écriture de certains mots

#### **DECOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABETIQUE**

Identifier des mots en prenant sur la longueur, les lettres, leur ordre et/ou leurs valeurs sonores

Faire correspondre les 3 graphies (capitale/script/cursive)

#### **COMMENCER A ECRIRE TOUT SEUL**

- Adopter une posture confortable pour écrire
- Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture
- Gérer l'espace graphique (aller de gauche à droite, maintenir un alignement)
- S'exercer à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur saisie sur ordinateur
- Enchaîner plusieurs lettres en ne levant qu'à bon escient l'instrument d'écriture
- S'exercer à écrire en cursive : son prénom, un mot collectif simple court, un mot choisi par l'enfant, un mot permettant un travail approfondi sur certaines lettres notamment celles qui ont posé des difficultés, la date du jour (les jours de la semaine)

# - GS PROGRAMMATION PERIODE 4-

## 2. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES

### AGIR DANS L'ESPACE

- Enchaîner différents comportements moteurs connus
- Choisir l'objet le plus adapté à l'action demandée
- Fournir un effort tout au long du temps imparti

### ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIEES

Piloter des engins en prenant des repères sur le milieu afin de réaliser des itinéraires précis, des trajectoires prévues

### COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES AU TRAVERS D' ACTIONS A VISEE EXPRESSIVE OU ARTISTIQUE

- Synchroniser ses déplacements avec la musique et les autres
- Respecter la chronologie des actions et la disposition spatiale (rondes et jeux dansés plus complexes)

### COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER

- Coopérer et s'opposer dans des jeux en équipe : passe à 5, balle assise...
- Collaborer et s'opposer dans des jeux de relais

## **- GS PROGRAMMATION PERIODE 4-**

### **3. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES**

#### **PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELS**

DESSINER

SEXERCER AU GRAPHISME DECORATIF

REALISER DES PRODUCTIONS PLASTIQUES PLANES ET EN VOLUME

OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES

#### **UNIVERS SONORES**

JOUER AVEC SA VOIX ET ACQUERIR UN REPERTOIRE DE COMPTINE ET DE CHANSONS

EXPLORER DES INSTRUMENTS

UTILISER LES SONORITES DU CORPS

AFFINER SON ECOUTE

#### **LE SPECTACLE VIVANT**

PRATIQUER QUELQUES ACTIVITES DU SPECTACLE VIVANT

- Kamishibai : petit théâtre japonais. Inventer une histoire et créer notre propre kamishibai (les personnages seront les œuvres d'art de la cour de l'école)

# - GS PROGRAMMATION PERIODE 4-

## 4. CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

### CONSTRUIRE LE NOMBRE POUR EXPRIMER LES QUANTITES

- Résoudre des problèmes de quantité (comparaison)
- Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant « plus que », « moins que », « autant que »

### STABILISER LA CONNAISSANCES DES PETITS NOMBRES

Représenter les constellations des nombres de 1 à 10 (boîtes à nombres)

### UTILISER UN NOMBRE POUR DESIGNER UN RANG, UNE POSITION

- Repérer une position dans une liste d'objets
- Utiliser les termes : 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup> ... 10<sup>ème</sup>

### ACQUERIR LA SUITE ORALE DES MOTS-NOMBRES

- Apprendre des comptines numériques pour favoriser la mémorisation e la suite orale des mots nombres et la segmentation es mots nombres en unité linguistiques
- Etendre progressivement la connaissance de la suite orale des mots nombres à travers des activités rituelles et des activités quotidienne de la classe, dans des jeux...

### ECRIRE LES NOMBRES AVEC DES CHIFFRES

- Rencontrer les nombre écrits au cours des activités rituelles et des activités quotidienne de la classe dans des jeux et au travers d'un premier usage du calendrier.
- Ecrire progressivement les nombres en chiffres (1, 4, 7/ 2, 5, 8/ 0, 3, 6, 9)
- Retrouver l'écriture chiffrée d'un nombre sur la bande numérique
- Lire et écrire les écritures chiffrées de 1 à 10

### DENOMBRER

Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 10

### EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES

Comparer et ranger des objets selon leur masse ou leur contenance.

Reconnaitre quelques solides

- Reproduire un assemblage de plus en plus complexe à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application
- Identifier le principe d'organisation d'un tableau à double entrée et poursuivre son application

# - GS PROGRAMMATION PERIODE 4-

## 5. EXPLORER LE MONDE

### LE TEMPS ET L'ESPACE

#### LE TEMPS

- Se repérer dans la semaine (notion de jour, de semaine) et utiliser à bon escient les termes hier, aujourd'hui, demain.
- Utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments (avant, après, pendant, plus tard, dans 2 jours, plus tôt...)
- Utiliser différents outils pour comparer des durées (comptage régulier, sablier, horloge...)

#### L'ESPACE

- Utiliser des locutions spatiales en particulier celles fondées sur des oppositions : sur/sous, dedans/dehors, à côté de/loin de
- Décrire des positions dans l'espace : par rapport à soi, 2 personnes ou 2 objets l'une par rapport à l'autre
- Se repérer dans une page et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite...)
- Coder des déplacements, des emplacements sur un « plan » connu ou une photographie d'un espace connu

### EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE

#### DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal : la chenille, le papillon
- Savoir que ces plantes ont des besoins : nourriture pour se développer

#### EXPLORER LA MATIERE

- Explorer et agir sur la matière (pâte à modeler, pâte à sel, papier, eau, semoule et graines, sable de lune...) en respectant une consigne : toucher, malaxer, modeler, déchirer, plier, transvaser, écraser, froisser, mélanger, assembler, casser, coller, transporter, découper...
- Découvrir et utiliser le vocabulaire relatif à la matière : mou, dur, liquide, lisse, rugueux, doux, piquant, froid, mouillé, sec...

#### UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

- Découvrir et utiliser différents objets techniques : ciseaux, pinces, pipettes, entonnoirs, perforatrice, cuillère doseuse...
- Relier une action ou le choix d'un outil à l'effet souhaité

#### UTILISER DES OUTILS NUMERIQUES

- Découvrir et commencer à utiliser de manière adaptée différents outils numériques : appareil photo et cadre numérique, ordinateur, tablette numérique, vidéoprojecteur (en fonction du matériel disponible)