

CE QUI EST ATTENDU A LA FIN DE LA GRANDE SECTION

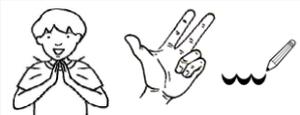
MOBILISER LE LANGAGE : ORAL / ECRIT



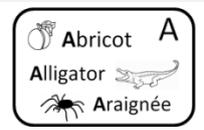
Répondre à des questions sur un album (personnages, lieu...).
Raconter une histoire.



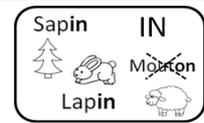
Dicté une histoire pour que maman l'écrive.
Répondre en utilisant des phrases.



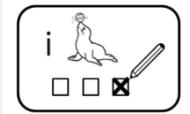
Frapper les syllabes d'un mot.
Compter les syllabes.
Exemple : ananas (3 syllabes)



Retrouver des mots qui commencent par la même syllabe.
Exemple : syllabe « a ».



Retrouver des mots qui se terminent par la même syllabe.
Exemple : la syllabe « pin ».



Localiser une syllabe dans un mot.

Dire « bonjour, au revoir, merci » en anglais.
Hello / Good bye / Thank you...



Acquérir du vocabulaire en français.



Nommer et reconnaître les lettres de son prénom dans les trois écritures.



Nommer et reconnaître les lettres dans les trois écritures.

Associer les lettres dans les trois écritures : CAPITAL, script, cursif.

Exemple : A a a

Recomposer des mots dans les trois écritures.

Exemple : MARDI mardi mardi



Ecrire des mots en lettres capitales et cursives :

Exemple : **MAMAN** **maman**



Ecrire son prénom en lettres capitales et cursives :

Exemple : **EMMA** **emma**



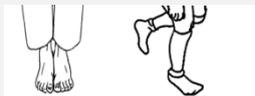
graphisme de base : traits horizontaux, verticaux, obliques / ronds / spirales / dents de scie / vagues / ponts / boucles....



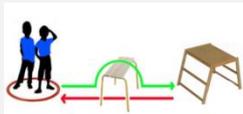
Ecrire seul des syllabes ou des petits mots : ma / sa / po ou des mots en référents ou des mots connus.

Exemple : Pour écrire le mot « salade », je connais « sa » dans « samedi ».

AGIR S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE



Solliciter mon équilibre (sur 1 pied, sur une caisse, un banc, un fauteuil, une chaise).



Réaliser des petits parcours : Grimper, ramper, enjamber.



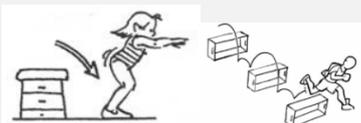
Se déplacer sur un objet roulant (vélo, patins...).



Courir en ligne droite, en slalomant.



Lancer différents objets (à travers un cerceau, dans une caisse, à mes parents...).



Sauter loin, au-dessus d'un banc....



Danser en enchaînant des mouvements.

AGIR S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE ARTSITIQUE



Nommer les couleurs.



Dessiner librement.



Dessiner en suivant des étapes.



Réaliser du graphisme en s'amusant.



Apprendre et réciter une comptine, un chant.
Ecouter un extrait musical (classique ou autre) et exprimer son émotion.
Identifier l'instrument principal de l'extrait musical.

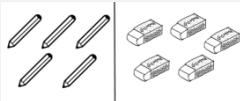


Reproduire un rythme avec mes mains.

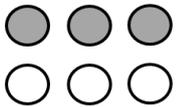
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE



Comparer des collections en utilisant les mots « plus que », « moins que ».



Comparer des collections en utilisant « autant que ».



Réaliser une collection comportant un nombre donné d'objets avec des objets identiques ou de couleurs différentes (jusqu'à 10).

...18, 19,
20, 21...

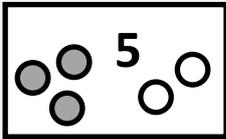
Lire la suite des nombres jusqu'à 30.



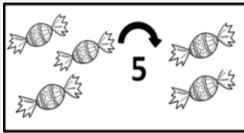
Réaliser des collections jusqu'à 10.



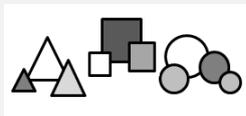
Reconnaître la présentation des doigts jusqu'à 10.



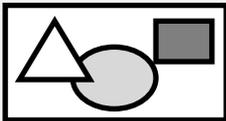
Décomposer et recomposer les nombres jusqu'à 10.



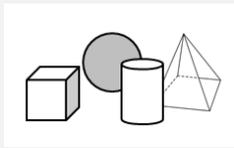
Enlever ou ajouter pour obtenir une collection.



Trier et classer des objets selon leur couleur, leur forme.



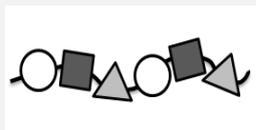
Nommer et reconnaître des formes simples : cercle, carré, triangle, rectangle).



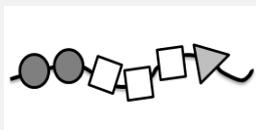
Nommer et reconnaître quelques solides : cube, pyramide, boule, cône, cylindre, pavé.



Reproduire des puzzles (plus de 12 pièces).



Réaliser des algorithmes binaires / ternaires.



Réaliser des algorithmes complexes (rond/rond/carré...).



Ordonner des objets selon leur taille (Ranger du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit).

EXPLORER LE MONDE

Lundi,
Mardi,
Mercredi...

Repérer et nommer les différents moments de la journée.

Réciter la comptine des jours de la semaine.
Utiliser les mots « hier », « aujourd'hui », « demain ».



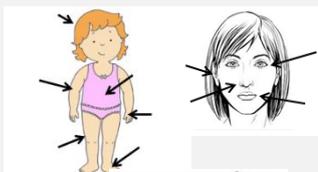
Se repérer dans un calendrier.



Replacer des images dans l'ordre chronologique.



Décrire des images en utilisant des marqueurs spatiaux.



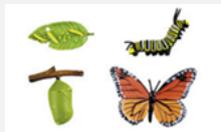
Situer et nommer les parties du visage, du corps.
Distinguer les 5 sens (goût, odorat, toucher, ouïe, vue)
et les organes associés (bouche, nez, main, oreille, œil).



Dessiner un bonhomme complet.



Déterminer de quoi on a besoin pour qu'une plante se développe.



Identifier les étapes du développement d'un animal.



Identifier les caractéristiques des animaux.



Découper en tenant les ciseaux correctement.



Coller proprement.



Réaliser une construction à partir d'un plan.