Programmation-Progressions à cocher sur l'année GS – Salle 3 – Année 2021-2022

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'oral et l'écrit)

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (sport)

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques (productions plastiques et visuelles, univers sonores, spectacle vivant)

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée (nombres, formes, suites, …)

Explorer le monde (temps, espace, matières, vivant)

1. Réformes d'actualisation : Bulletin officiel n°36 du 24 septembre 2020 (Développement Durable)
2. Bulletin officiel n°33 du 13 septembre 2001 (Développement Des Langues et Cultures Régionales à l'école, au Collège et au Lycée)
3. Feuille de route langue régionale Créole réunionnais 2020 – 2024 (3 volets phares et 10 mesures pour l'Académie de La Réunion)
   Bulletin officiel n°25 du 24 juin 2021 (Projet Ecole de La République – Renforcement des Valeurs, de la Laîcité, de l'Egalité Filles-Garçons, des Réussites)
1. Bulletin officiel n°29 du 22 juillet 2021 (Renforcment des Valeurs de La République)
   Circulaire de La Rectrice (Renforcer
   Résultats Consultation Académiue Run Plan Stratégique 2021 – 2024 (Création Environnement Favorable aux Travaux des Elèves, Egalité des Chances prTous, Maîtrise des apprentissages Fondamentaux pour Tous les Elèves)
   Résultats Projet de Circonscription (Renforcement des Art et Cultures – Plan Mathématique– Défis Scientifiques – Plan Numérique - Evaluations des Ecoles)
   Projet Ecole / PEDT (Lecture – Mathématiques – Comportement Citoyen)

Manuels pédagogiques utilisés :

Langage : Phono + Imagier (Hatier), Vers la phono (Access), Les ateliers graphiques (Retz), Les alphas, Comptines et poèmes à dire et à créer (Retz), Parcours lecture (Accès), Mon premier trilingue créole Réunionnais – Français - Anglais

Activités physique : Ateliers parcours de Nathan + Fichier danse + Fichier baby-gym

Activités artistiques : Graphic'arts (Accès), Les arts plastiques à l'école maternelle (Retz), jeux de doigts, rondes et jeux dansés (Retz), Ousanoussava « instruments traditionnels et notes de musiques », maloya en anglais, Zidor l'endormi et le Kayamb magique, Scènes de langage (Accès)

Structurer sa pensée : Vers les maths (Accès), Catégo (Hatier), Des projets pour la maternelle : (la classe maternelle), Une année en Moyenne Section (Nathan), Une année en Grande Section (Nathan)

Explorer le monde : Valisette de chez Hatier « Matériel Sciences à vivre », Guide Sciences à vivre (Accès)

Développement Durable : Réseau Partenaires Dév. Durable ; Création d'Outils Spécifiues à La Classe

Ateliers autonomes : fiches brevets (pratique), coins peinture, constructions, tours individuelles, ateliers expérimentat° Sciences EDD + Tablettesen Cours d'Année

Thèmes et projets de l'année prévus – au 01.09.21 :

Période 1 : Run – France - *AFRIQUE*	Période 2 : *RUSSIE* + *France*	Période 3 : *CHINE* + *UE*	Période 4 : *AUSTRALIE* + *UE*	Période 5 : *AMERIQUES*

Thème d'année	Projet de cycle →Les collations fruitées + Maternathlon + Chorale + EDD + Comportement Citoyen Projets de classe → installation aquarium (observat°) + Mus. Locale + les plantes florales + les aromates + les légumes Projets inter-classes → Fraich'Att. + Semaine Bleu + Sécurité routière + Pantes à Massifs + Sortie Ferme Pédagogique				
Contes travaillés	Le petit poucet	Gran Mèr Kal	Blanche neige	Le chat botté	Hansel et Gretel
Comptines sonores Films d'apprentissage de base + (Documentaires Spécifiques liés aux Continents étudiés) Chansons Locales (Chorale) Musique :	Phonèmes : a - i - o - e - b - d - é - C'est la rentrée - Les jours de la semaine - L'alphabet - Les 6 voyelles - Les nombres - Les fruits - Les couleurs - La ferme - La Réunion mon pti péï - Ça sent la banane - La Rosée tombée - Papa donne à moins l'argent - Kaplas (Rythme) Instruments à durées : Rapides et Lentes Bâton de pluie – Djembé	Phonèmes : t - u - è - k - l - j - m - n - Les fruits (devinettes) - Les animaux du monde (C Pas Sorcier) - Le corps (membres) - Météo (phénomènes) - Noël à la Réunion - Ti Fleur Fané - Instruments (# sons/cadence) Instruments à durées : Courtes et Longues Petrouchka – Balalaïka	Phonèmes : f - p - r - v - s - an - Les tracés (dessins) - Les compositions plastiques - Les compositions géométriques - Oté Grand-Mère - Toué lé joli - Harmonisation - Tambour (Maloya/Séga) Instruments à durées : Continues et Discontinues Percussions – Guitare Chinoises	Phonèmes : an - in - oi - on - eu - ch - gu - Les pliages - Les constructions en volume (2D) - Z'enfants les Hauts - Mon mari pêcheur - Oussa Noussava - Conception Instruments à intensités : Fortes et Faibles Didjeridoo – Claves	Phonèmes : gn - ill - tr - …. - Les collages combinés (cartes de vœux personnalisées) - Le roi dans le bois - Boulevard La Providence - Lien avec le spectacle fin d'année (choix musical) Instruments à intensités : Aigues et Graves Harmonica - Flute
Langues (éveil Anglais)	Saluer Dire comment : on s'appelle / on va	Souhaiter Demander Nommer des couleurs	Nommer des objets Nommer des animaux Nommer des fruits et légumes	Poser les bases d'une écoute en séance dirigée	Echanger quelques mots en anglais avec le maître Jeux rôles : anglais/français
	- Consignes données en Anglais				
LVR - Créole	Doubler les consignes ou les donner en créole. Enrichir la syntaxe française et le vocabulaire français à partir du créole. Jeux de rôle : je te parle en créole, tu me réponds en français et vice-versa. Découverte des expressions locales. Sirandanes / « Kosa 1 choz »				
Projets Principaux Classe	- Abécédaire mural syllabique des prénoms du photomaton - Chenille des Anniversaires	- La sécurité routière (fabricat° panneaux « Céder le passage + Feux tricolores + Direction »)	- Comprendre les mouvements des corps (humains + animaliers). - Maquette du jardin classe	- Préparation Scénario Spectacle Fin d'Année Classe ? - Le potager (entretien +	- Imagier sur les graines, les plantes à partir du vécu (formes, tailles, couleurs, …) - Jour du gout (fabriquer un

	- Abécédaire des couleurs - Découverte des mouvements corporels (avec tracés au sol + visualisation maquette de l'arlequin animé) - Elevage de poisson (aquarium classe + bassin extérieur) - Arts Visuels : Piet MONDRIAN, les rectangles Sonia DELAUNEY, les cercles ; Daniel BUREN, les carrés. - Musique : écoute de sonorités zen	- L'alimentation, la semaine du goût (les fruits, les couleurs, les formes + fabrication salade de fruits). - La germination des graines - La classification syllabique des mots - Arts Visuels : Andy WARROL, les visages Guis. ARCIMBOLDO, les fruits - Lectures Parentales d'albums : écoute + partages - Plâtre : motifs/dessins	- Arts visuels : réalisations de compositions plus complexes - Langage des postures corporelles des Amérindiens - Le potager (observation cycles de croissances). - Arts Visuels : Calligraphies Chinoises Les ombres - Lectures Parentales d'albums : appel à l'imaginaire	récolte). Les animaux et plantes potagères (du monde et locales) : fiches d'identités des êtres vivants - Arts Visuels : (A compléter suivant les besoins des élèves) - Lectures d'albums : Accueil Elèves Lecteurs CP (écoutes)	plat avec les légumes du jardin ((la recette de la confiture de la citrouille, si récolte) - Arts Visuels : (A compléter suivant les besoins des élèves) - Chorale : préparation du spectacle de fin d'année - Lectures d'albums : « Lectures » des Elèves GS au CP (prises de paroles devant des pairs)
N° de Projets de Circo par Période (s »inspirer)	- Défi n°8 Le Lavage Des Mains - Défi n°9 Le Brossage De Dents *	- Défi n°15 Les Ombres * - Défi n°13 Les volcans - Défi n°11 La Germination	- Défi n°13 Les volcans - Défi n°11 La Germination - Défi n°10 Bulles De Savon	Défi n°14 Faire Flotter Des Billes Défi n°10 Bulles De Savon	Défi n°3 Les Objets Roulants * Défi n°12 Les Ponts
Informatique (Points Principaux) - Progression détaillée p.16 avec Logiciels)	Découverte : - unité centrale ; - clavier ; - souris. G Compris (projet en fonction de l'évolut° du COVID)	Utiliser le clavier : - identifier lettres ; - identifier « Entrée » Utiliser la souris BNE (projet en fonction de l'évolut° du COVID)	Utiliser la souris : - double clic ; - dessiner (potager/CLEA) Allumer/Eteindre ordinateur Compositions imagées (BNE) (projet en fonction de l'évolut° du COVID)	Déplacer entre les fenêtres Lancer un logiciel connu Saisir caractères Min./Maj. Copier, coller, glisser texte Insérer des photos (projet en fonction de l'évolut° du COVID)	Envoyer message aux parents Dire de qui provient le message Trouver le sujet du message Trouver la date du message Envoyer mails parents (projet en fonction de l'évolut° du COVID)
Sécurité routière	Se déplacer : - dans la classe ; - dans la cours ; - entre les étages ; - entre les salles.	Percevoir : - éléments de la rue ; - les sons de la rue ; - les lieux de la rue ; - les usagers de la route.	Marcher (Carnaval) : - au milieu du trottoir ; - descendre du bon côté de la voiture ; - traverser la rue.	Réaction au danger : - mise en sécurité ; - apporter secours (PLS) ; - appeler le 15, 17, 18 ; - demander de l'aide.	Comportement voiture (MAIF) : - le silence ; - l'écoute ; - l'autonomie dans le jeu ; - la ceinture de sécurité.
EDD (Progress° p.17)	- Règles du Comportement Partagé (Règles de Vie)	- Actions Citoyennes dans l'école	- Produits Reyclés / Recyclabes à La Réunion	- Actions Citoyennes en dehors de l'école	- Exemples de Protection Environnement Local

Comité parents	Réunion de rentrée (mi-septembre) – Entretiens Décembre (entretiens individuels sur les pistes de renfort personnelles) Préentatio Projets : - Collations Fruitées - Comportement Citoyen - Chorale - EDD - Approcher Handicap - Projet Sécurité Routière	- Baby-Gym : 4 parents - Fraich'Attitude - EDD : recyclage (déchets/composte) + protect° nature - Ateliers Végétaux (plantes aromatiques – lien avec les sens)	- Mise en route Ateliers Végétaux (plantes aromatiques – lien avec les sens) - Visite Ferme « Ferme Coco » - Météo : cerfs-volants, fusées, mini-serre, effet loupe,	- Mise en route Atelier Sonorité locales - Météo : énergies, cuisson, - Ateliers Lectures CP	- Spectacle corporel et sonore - Projets Economies Energies - Atelliers Lectures CP
Lien Ecole-Famille PPRE	- Equipe Educative tous les derniers Jeudi du Mois pour la mise en place du Programme Personnalisé de Réussite Educative (PPRE) - Mise en place Fichier de Suivi Elèves GS/Cycle 1				
Réunions Ecole – Suivi élèves	- RDV Parents : Décembre et Juin - Projet école parentalité : fiche conseils + fiche rituels autonomie + autres outils à venir ….. - Projet harmonisation des outils d'autonomie à avoir pour chaque élève : Abécédaire des nombres + Abécédaire des prénoms + Livret - Echange sur compétences travaillées (élèves en difficultés en P2)				
APC (1, 2, 3)	APC 1 – Spécifique au Confinement (analyse des renforts sur les savoirs / intervention de 3 enseignants) Savoirs de base (Alphabet – Bande numérique)		APC 2 Expressions verbales – Construction des pensées		APC 3 : Démarches Scientifiques Ateliers Philo + Sens Ecriture
Compétences Scientifiques	Fraich' Attitude : Goût, saveur, texture, structure, couleurs, formes, composition, mélange		Sécurité routière : signalétique basique, déplacement piéton, rapport véhicules/piétons		Météo : humidité, vent, insolation, altitude, T°,
Points Apparus Cours d'Année :					

Parler, écouter, réfléchir, comprendre, lire et écrire :
Mettre en œuvre des activités mobilisant les deux composantes du langage :
- ☐ ORAL, par des interactions de production et de réception, pour découvrir les caractéristiques de la langue française et des autres langues parlées.
- ☐ ECRIT, par présentation progressive, pour s'habituer à cette forme de communication qui permet de découvrir les spécificités et le rôle des traces écrites.

Thèmes divers :

- Les consignes scolaires
- Les mots classe/école
- Les lieux, coins jeux (construction, cuisine, puzzle, …
- L'identité fille/garçon/famille/copains
- La motricité salle de jeu/cour
- Les ateliers sciences : eau/ graines ; pâte à modeler, peintures SMOG
- Les animaux vus ou élevés en classe
- Les sorties thématiques dans le quartier…
- Les mots du temps
- Le travail, le temps qui s'écoule, les activités à finir
- Les fêtes : noël/rois/ carnaval/anniversaires
- Déguisements
- Relaxation – Théâtre
- Les événements naissance/maladie/accident
- La maison : les pièces
- Les moyens de transport
- Les sorties
- La cuisine recettes/goûters
- Les métiers
- Baby-gym – Piscine

Objectifs généraux du cycle 1	P.	ORAL – Oser entrer en communication – Objectifs spécifiques travaillés en classe GS
ML 1 Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. ML 2a S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. ML 2b Reformuler pour se faire mieux comprendre	1	☐ Décrire, comparer ses productions ☐ Décrire des œuvres d'art, commenter, exprimer son ressenti ☐ Restituer les moments de la journée
	2	☐ Utiliser le langage d'évocation pour dire ce qu'on a fait ou vécu, en employant le passé ☐ Réaliser des phrases de plus en plus complexes ☐ Décrire et comparer des images, des objets de différentes cultures
	3	☐ Réaliser des phrases de plus en plus complexes ☐ Formuler des questions ☐ Décrire et commenter des photos, des paysages, des objets culturels
	4	☐ Faire part de ses représentations initiales dans des expériences scientifiques, questionner, argumenter, conclure (de la graine à la plante) ☐ Décrire, commenter des œuvres aborigènes, des signes
	5	☐ Faire part de ses représentations initiales dans des expériences scientifiques. questionner, argumenter, conclure (expériences sur l'eau) ☐ Décrire des images, des objets, commenter, exprimer son ressenti

Objectifs généraux du cycle 1		ORAL – Comprendre et apprendre – Objectifs Spécifiques travaillés en classe GS
ML 3 Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	1	☐ Enrichir son vocabulaire : découvrir de nouvelles cultures, objets, traditions, en lien avec l'Afrique ☐ Comprendre d'autres modes de vie pour les comparer aux nôtres ☐ Expliquer, comprendre les règles de vie de la classe, les rôles des responsables
	2	☐ Enrichir son vocabulaire : découverte de nouvelles cultures, objets, traditions en lien avec la Russie ☐ Comprendre d'autres modes de vie pour les comparer aux nôtres ☐ Faire le lien entre les différentes cultures et les lectures ☐ Utiliser le passé, le futur, le conditionnel à bon escient
	3	☐ Enrichir son vocabulaire : découverte de nouvelles cultures, objets, traditions, en lien avec la Chine ☐ Comprendre d'autres modes de vie pour les comparer aux nôtres ☐ Faire le lien entre les différentes cultures et les lectures ☐ Utiliser le passé dans le langage d'évocation
	4	☐ Enrichir son vocabulaire : découverte de nouvelles cultures, objets, traditions en lien avec l'Australie ☐ Améliorer la compréhension fine, gérer l'implicite: les Inférences (temps, lieu, agent ...)

		☐ Utiliser les marqueurs temporels (hier, aujourd'hui, demain) et les temps appropriés ☐ Lors des expériences scientifiques, relier les hypothèses et des observations avec différents écrits
		☐ Enrichir son vocabulaire : découverte de nouvelles cultures, objets, traditions en lien avec l'Amérique ☐ Comprendre d'autres modes de vie et les comparer aux nôtres ☐ Lors des expériences scientifiques, relier des hypothèses et des observations avec des narrations (albums, recherches documentaires sur l'eau)
Objectifs généraux du cycle 1	**P.**	**ORAL – Echanger et réfléchir avec les autres --- Objectifs spécifiques travaillés en classe**
		GS
ML 4 Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	**1**	☐ Discuter, partager son point de vue lors de débats philosophiques ☐ Réfléchir et s'interroger sur de grands thèmes : rôle de l'école, place de l'erreur, le voyage, la différence, animaux/humains ☐ Anticiper une consigne
	2	☐ Discuter, partager son point de vue lors de débats philosophiques ☐ Réfléchir et s'interroger sur de grands thèmes: la musique, gentillesse/méchanceté, le bonheur/le rêve ☐ Anticiper une consigne à partir d'une fiche de fabrication
	3	☐ Discuter, partager son point de vue lors de débats philosophiques ☐ Réfléchir et s'interroger sur de grands thèmes : l'accès à l'éducation dans le monde, le bonheur ☐ Anticiper une consigne à partir d'une réalisation
	4	☐ Discuter, partager son point de vue lors de débats philosophiques ☐ Réfléchir et s'interroger sur de grands thèmes : le réel/le rêve, les réactions, les sentiments chez les animaux, le beau, la lecture, les goûts. ☐ Elaborer un protocole de recherches
	5	☐ Discuter, partager son point de vue lors de débats philosophiques ☐ Réfléchir et s'interroger sur de grands thèmes: les disputes, la préservation de la nature ☐ Élaborer un protocole de recherches
Objectifs généraux du cycle 1	**P.**	**ORAL – Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique – Obj. Spéc. Travaillés en classe**
		GS
ML 5 Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). ML 6 Manipuler des syllabes. ML 7 Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	**1**	☐ Identifier, compter les mots dans un titre ☐ Décomposer les syllabes d'un mot, des prénoms : frapper, dénombrer, décoder, coder ☐ Découvrir de nouvelles langues à travers les comptines (wolof, lingala en Afrique)
	2	☐ Jouer avec des mots, identifier les unités sonores de la langue ☐ Identifier la syllabe initiale d'un mot, des prénoms : isoler, doubler, comparer ☐ Découvrir de nouvelles langues à travers les comptines (russe, anglais)
	3	☐ Comprendre ce qu'est une phrase Identifier des sons-voyelles : a, e, i, o, u ☐ Produire des rimes ☐ Découvrir de nouvelles langues à travers les comptines (apprendre à compter en chinois ???)
	4	☐ Segmenter l'oral en mots ☐ Discriminer comparer manipuler des sons, des syllabes ☐ Fusionner des syllabes ☐ Rechercher des mots avec des syllabes initiales identiques ☐ Découvrir de nouvelles langues à travers les comptines (anglais)
	5	☐ Discriminer, comparer, manipuler des sons, des syllabes ☐ Fusionner des syllabes ☐ Identifier syllabe finale : isoler, doubler, comparer ☐ Découvrir de nouvelles langues à travers les comptines (anglais, espagnol, portugais, iroquois / mauricien, seychellois, malgache, africain, langues régionales …)
Objectifs généraux du cycle 1	**P.**	**ECRIT – Ecouter de l'écrit et comprendre – Objectifs Spécifiques travaillés en classe**

		GS
ML 8 Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	1	☐ Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse sur l'école, les règles de vie, le monde, l'Afrique ☐ Prendre des repères sur la couverture et les illustrations ☐ Emettre des hypothèses sur la suite d'un récit ☐ Montrer sa compréhension lors des phases de questionnement ☐ Établir le lien entre les lectures et le vécu
	2	☐ Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse (en lien avec la Russie, puis Noël) ☐ Lors d'un questionnement, montrer sa compréhension globale et fine du texte ☐ Développer l'écoute d'albums sans support d'images ☐ Savoir trier des albums selon un thème donné ☐ Identifier les personnages d'une histoire
	3	☐ Découvrir des contes traditionnels chinois et des œuvres de littérature de jeunesse sur ce pays ☐ Construire des images mentales sans support d'illustrations ☐ Comprendre des textes documentaires ☐ Remettre en ordre des images séquentielles pour restituer un récit
	4	☐ Découvrir l'Australie et la culture aborigène à travers des œuvres de littérature, des documentaires ☐ Montrer sa compréhension d'un album lors de différents jeux de lecture : histoire erronée, lecture inachevée, un passage pour une illustration... ☐ Connaître la structure narrative d'un récit : situation initiale, élément déclencheur, péripéties, situation finale ☐ Établir des liens entre les expériences et les lectures
	5	☐ Découvrir différentes parties de l'Amérique à travers les contes, les albums el les documentaires ☐ Repérer les incohérences d'un récit (lecture erronée) ☐ Remettre en ordre des images séquentielles pour restituer un récit ☐ Retrouver le résumé d'un album ☐ Établir des liens entre les expériences sur l'eau et les lectures d'albums ou de documentaires
Objectifs généraux du cycle 1	**P.**	**ECRIT – Découvrir la fonction de l'écrit – Objectifs spécifiques travaillés en classe** **GS**
ML 9a Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. ML 9b Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.	1	☐ Réaliser des affiches sur les règles de vie et les responsabilités de la classe ☐ Faire des recherches documentaires sur le monde et sur les animaux de la savane
	2	☐ Découvrir différents types d'écrits et leur fonction : l'affiche, ta lettre, la fiche de fabrication
	3	☐ Découvrir différents types d'écrits : la recette ☐ Faire des recherches documentaires pour établir des fiches d'identité sur les animaux (La Chine)
	4	☐ Faire des recherches documentaires pour établir des fiches d'identité sur les animaux d'Australie ☐ Tenir un cahier d'expériences sur les représentations initiales, observations, conclusions (plantations)
	5	☐ Découvrir différents types d'écrits : la fiche de fabrication ☐ Faire des recherches documentaires pour établir des fiches d'identité sur les animaux de différents milieux ☐ Tenir un cahier d'expériences (l'eau)
Objectifs généraux du cycle 1	**P.**	**ECRIT – Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement – Obj. Spéc. Travaillés en classe** **GS**
ML 10a Participer verbalement à la production d'un écrit.	1	☐ Dicter et comprendre les règles de vie de la classe ☐ Réaliser des fiches d'identité sur des animaux (savane)
	2	☐ Produire un écrit collectif : la lettre au Père Noël ☐ Dicter à l'adulte des histoires à partir d'illustrations
	3	☐ Réaliser des fiches d'identité sur des animaux (Chine)

ML 10b Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.		☐ Ecrire des définitions pour constituer un dictionnaire de classe
	4	☐ Réaliser des fiches d'identité sur des animaux (Australie) ☐ Produire un écrit collectif à partir de signes aborigènes ☐ Respecter la trame narrative du récit en utilisant des connecteurs
	5	☐ Réaliser des fiches d'identité sur des animaux (Amérique) ☐ Produire un message écrit personnel pour la fête des parents ☐ Inventer et écrire son nom d'Indien
Objectifs généraux du cycle 1	**P.**	**ECRIT – Découvrir le principe alphabétique – Objectifs travaillés en classe** **GS**
ML 11a Reconnaître les lettres de l'alphabet. ML 11b Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. ML 11c Copier à l'aide d'un clavier.	**1**	☐ Connaître la comptine de l'alphabet ☐ Reconnaître son prénom en script ☐ Nommer les lettres et rechercher tes correspondances entre différentes écritures : majuscules d'imprimerie et script (prénom, vocabulaire)
	2	☐ Nommer les lettres et rechercher les correspondances entre différentes écritures : majuscules d'imprimerie et script (mots) ☐ Découvrir des nouvelles représentations d'écriture: alphabet cyrillique
	3	☐ Se repérer dans un dictionnaire ☐ Nommer les lettres et rechercher les correspondances entre différentes écritures : majuscules d'imprimerie, script et cursive (prénoms et mots) ☐ Découvrir des nouvelles représentations d'écriture: idéogrammes chinois
	4	☐ Identifier la silhouette des mots, repérer la hauteur des lettres ☐ Remplir une grille de mots croisés, mots mêlés ☐ Comprendre la relation entre lettres et sons (phrase du jour, menu) ☐ Découvrir de nouvelles représentations d'écriture : les signes aborigènes
	5	☐ Retrouver des mots parmi des graphies proches ☐ Remplir une grille de mots croisés, mots mêlés ☐ Comprendre la relation entre lettres et sons (phrase du jour) ☐ Découvrir des nouvelles représentations d'écriture : les signes amérindiens
Objectifs généraux du cycle 1	**P.**	**ECRIT – Commencer à écrire tout seul** **GS**
ML 12a Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle. ML 12b Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	**1**	☐ Connaître les différents sens de lecture : verticale et horizontale (vers les mots croisés) ☐ Réaliser des exercices graphiques pour se préparer à écrire : lignes verticales, horizontales, obliques, brisées
	2	☐ Remplir une grille de mots croisés ☐ Réaliser des exercices graphiques pour se préparera écrire: ronds, coupes, ponts
	3	☐ Réaliser des exercices graphiques pour se préparer à écrire : boucles ☐ S'entrainer à l'écriture de lettres en cursives (lettres arrondies)
	4	☐ Écrire son prénom en cursive avec modèle ☐ S'entraîner à l'écriture de lettres en cursives (m, n) ☐ Écrire en cursive entre les lignes ☐ Copier son prénom sur un ordinateur
	5	☐ Écrire son prénom en cursive sans modèle ☐ Écrire entre les lignes (5 mm) ☐ Écrire seul des mots ☐ Transcrire des mots sur un ordinateur

Contribuer au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel, par des activités mises en œuvre par progressivité autour de :
☐ IMAGINAIRE, par des émotions et des sensations nouvelles qui permettent d'explorer des possibilités physiques ;
☐ EXPERIENCES CORPORELLES, développées par la coopération, des rapports constructifs à l'autre dans le respect des différences pour contribuer à la socialisation.

Thèmes divers :
- Participation collective de tous les élèves
- Lutte contre les stéréotypes
- Contribution à la construction entre l'égalité des filles et des garçons
- Education à la santé par le plaisir du mouvement et de l''effort

Objectifs généraux cycle 1	P.	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE, A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE – Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés GS
AP 1 - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. AP 2 - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. AP 3 - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	1	☐ Courir de différentes façons : vite, en relais, en slalomant, en franchissant des obstacles ☐ Réaliser un effort dans la durée ☐ Affiner des habilités motrices : lancer avec précisions ; lancer haut, loin et fort
	2	☐ Sauter de différentes de façons : loin, avec élan, haut, en contrebas ☐ Lancer de différentes façons ☐ Ajuster ses déplacements dans des parcours d'équilibre
	3	☐ S'initier aux arts du cirque en agissant sur différents objets : assiettes, boules chinoises, foulards, balancelles ☐ Se déplacer avec aisance dans des environnements aménagés mettant en jeu l'équilibre
	4	☐ Lancer de différentes façons dans des jeux de ballons ☐ Affiner ses habilités motrices : lancer, attraper, se déplacer, réagir … ☐ Agir dans des espaces et avec du matériel varié : rouler, de différentes façons, s'équilibrer ☐ Se déplacer dans des environnements variés
	5	☐ Sauter de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis ☐ Se déplacer avec aisance avec du matériel mettant en jeu l'équilibre (vélos, échasses, trottinettes, ...) ☐ Ajuster et enchaîner ses actions en fonction du parcours et des obstacles à franchir

Objectifs généraux cycle 1	P.	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE, A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE – Com. avec les autres au travers d'actions à visée expres. ou artistique GS
AP 4 - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. AP 5 - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	1	☐ Se déplacer en respectant un rythme (tambourin, musique...)
	2	☐ Coordonner ses gestes et ses déplacements dans des rondes et des jeux chantés
	3	☐ Coordonner ses gestes et ses déplacements dans des jeux dansés ☐ Prolonger son mouvement avec différents objets... ☐ Danser à deux, en miroir
	4	☐ Mobiliser, enrichir le vocabulaire corporel dans des situations de création ☐ Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires ☐ Investir un espace scénique
	5	☐ Coordonner ses gestes et ses déplacements dans des danses traditionnelles

Objectifs généraux cycle 1	P.	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE, A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE – Collaborer, coopérer, s'opposer GS
AP 6 Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un	1	☐ Participer à des jeux collectifs en intégrant les règles et en identifiant son rôle ☐ Coopérer, élaborer des stratégies ☐ S'opposer dans des jeux de lutte
	2	☐ Participer à des jeux collectifs avec ballons en intégrant les règles et en identifiant son rôle ☐ Élaborer des stratégies pour viser un but

effet commun.	3	☐ Participer à des jeux collectifs en intégrant les règles et en identifiant son rôle ☐ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, élaborer des stratégies
	4	☐ Lancer de différentes façons dans des jeux de collectifs avec ballons
	5	☐ Utiliser des procédures numériques dans des jeux collectifs

Programmation-Progression à cocher AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES – GS 2021-2022 **Ecole Eloi JULENON**

Favoriser l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs : Peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, arts numériques, Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts :

☐ VISUELS, et ☐ SONORES,

☐ du SPECTACLE..

- Thèmes divers
- Peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, arts numériques
- Chansons, musiques instrumentales et vocales

Objectifs généraux du cycle 1		P.	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE, A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES – Les productions plastiques et visuelles GS
Dessiner	AA 1 - Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	1	☐ S'exercer au graphisme décoratif en réinvestissant les tracés ou en en créant de nouveaux ☐ Utiliser différents outils, médiums, supports en adaptant son geste : ciseaux, gabarit ☐ Découvrir, observer, s'exprimer sur des œuvres d'artistes ☐ Découvrir le portrait : dessiner, assembler, transformer...
réaliser des compositions plastiques planes ou en volume	AA 2 - Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	2	☐ Utiliser différents outils, médiums, supports en adaptant son geste: calque, gabarit, papier mâché ☐ Réaliser des objets en volume (poupées russes, boules de Noël) ☐ Découvrir, observer, s'exprimer sur des œuvres d'artistes (Delaunay, Gauguin...)
	AA 3 - Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	3	☐ S'exercer au graphisme décoratif en réinvestissant des idéogrammes chinois ou en créant des nouveaux ☐ Réaliser des objets en volume en combinant différentes matières et techniques (coloriage, découpage...) : lanternes chinoises, cerfs-volants ☐ Découvrir, observer, s'exprimer sur des photographies, des images ou des supports numériques pour s'ouvrir à la diversité culturelle
s'exercer au gra-	AA 4 - Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.	4	☐ Découvrir, reproduire de nouveaux signes graphiques pour s'ouvrir à la diversité culturelle (signes aborigènes) ☐ Réaliser des compositions plastiques individuelles ou collectives en s'inspirant des techniques des aborigènes : utilisation de pigments naturels, pointillisme... ☐ Découvrir, observer, s'exprimer sur des œuvres d'artistes aborigènes d'Australie ou européens (Miro)
observer com-	AA 5 Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	5	☐ S'exercer au graphisme décoratif en réinvestissant des signes ou en en créant de nouveaux ☐ Dans des productions collectives, appréhender différents matériaux: cartons, tissus, laine... ☐ Réaliser des objets en volume en combinant différentes matières et techniques (coloriage, découpage...)

Objectifs généraux du cycle 1		P.	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE, A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES – Univers sonores GS
jouer avec sa voix	AA 6 - Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et	1	☐ Marquer la pulsation avec le corps, des instruments ☐ Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons (sur la rentrée, l'alphabet, dans différentes langues africaines)
explore des instruments, utiliser les	AA 7 - Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	2	☐ Découvrir un conte musical d'un compositeur russe : Pierre et le Loup de Prokofiev ☐ Affiner l'écoute : associer les instruments aux personnages du conte ☐ Mémoriser un répertoire varié de chansons en français, russe et anglais
affiner son écoute	AA 8 - Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples. AA 9 - Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	3	☐ Marquer la pulsation avec le corps, des instruments ☐ Découvrir de nouveaux instruments et de nouvelles sonorités (Chine) ☐ Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons
		4	☐ Découvrir et manipuler des instruments d'Australie : didgeridoo, clap-sticks ☐ Affiner son écoute dans la perception de chants et instruments aborigènes, exprimer son ressenti ☐ Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons en français et en anglais
jouer avec sa voix	AA 6 - Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	5	☐ Jouer avec sa voix pour explorer la variante de timbre, d'intensité, de hauteur et rie nuance ☐ Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons en français et en anglais, en espagnol et en portugais

Objectifs généraux du cycle 1	P.	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE, A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES – Le spectacle vivant GS

pratiquer quelques activités des arts du spectacle	AA 10 - Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	1	☐ Faire des propositions de rythmes avec le corps, les instruments (chef d'orchestre)
		2	☐ Observer, commenter les différentes séquences de déplacement réalisées par les camarades
		3	☐ Réaliser des activités relevant des arts du cirque ☐ Ouvrir son regard sur des modes d'expression divers
		4	☐ Mettre en scène et en jeu une expression imagée et poétique du mouvement ☐ Mettre en œuvre des propositions personnelles et les présenter à un public ☐ Ouvrir son regard sur les modes d'expression des autres
		5	☐ Imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées dans des jeux dansés

Programmation-Progression à cocher CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE – GS 2021-2022 Ecole Eloi JULENON

Comparer et évaluer de manière approximative les longueurs, volumes, collections, d'objets divers. Discriminer les quantités. Enoncer les débuts de la suite numérique. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Ce domaine d'apprentissage se réfère à :
- ☐ Construire le nombre pour exprimer les quantités ;
- ☐ Stabiliser la connaissance des petits nombres ;
- ☐ Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur
- ☐ Utiliser les nombres ;
- ☐ Etudier les nombres ;
- ☐ Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Thèmes Evaluer et comparer des collections d'objets
- Réaliser des collections à cardinaux donnés
- Utiliser le nombre pour exprimer la position
- Communiquer des informations sur la quantité
- Comprendre le rôle d'un cardinal suivant sa position
- Comprendre commencer se construit un cardinal
- Quantifier des collections
- Dire la suite des nombres jusqu'à 30
- Classer des objets suivant leurs caractéristiques
- Reproduire un assemblage suivant un modèle
- Reproduire, dessiner des formes
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme

Objectifs généraux du cycle 1	P.	CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE – Découvrir les nombres et leurs utilisations GS
OSP 1 - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. OSP 2 - Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. OSP 3 - Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions. OSP 4 - Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité. OSP 1 - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. OSP 5 - Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. OSP 6 - Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la	1	☐ Acquérir la suite numérique dans différents jeux rituels ☐ Connaître différentes représentations des nombres de 1 à 5 (écriture chiffrée, constellations, doigts) ☐ Dénombrer, réaliser une collection d'objets jusqu'à 5 ☐ Découvrir les différentes décompositions du 5 ☐ Ajouter, retirer des quantités pour obtenir 5 ☐ Dénombrer jusqu'à 6 et rechercher des compléments pour atteindre cette quantité (jeu des bougies) ☐ Lire et écrire les chiffres de 1 à 5
	2	☐ Acquérir la suite numérique dans différents jeux rituels ☐ Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 6 ☐ Ranger et compléter une suite de nombres de 1 à 6 ☐ Ajouter, retirer des quantités ☐ Se repérer sur une piste d'un jeu mathématique (jeu de Lego) ☐ Réaliser des collections de 1 à 7 ☐ Comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
	3	☐ Acquérir la suite numérique dans différents jeux rituels ☐ Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 8 ☐ Dénombrer, réaliser une collection d'objets jusqu'à 8 ☐ Découvrir les différentes décompositions du 8 ☐ Se repérer sur une piste de jeu mathématique ([jeu de l'oie) ☐ Dénombrer des collections et y associer l'écriture chiffrée ☐ Résoudre des problèmes en utilisant des procédures numériques ou non numériques (déduire le nombre d'absents) ☐ Ranger une suite de nombre et associer ses différentes représentations (écriture chiffrée, constellations)
	4	☐ Dire la suite des nombres jusqu'à trente ☐ Utiliser différentes procédures de comptage

quantité précédente. OSP 7a - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. OSP 7b - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. OSP 8 - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.		☐ Dénombrer, réaliser une collection d'objets de 9 objets ☐ Utiliser des procédures numériques pour compter, dénombrer dans un |eu de société (jeu de yam) ☐ Réaliser des collections en utilisant différentes représentations des nombres ☐ Comparer des chiffres et des quantités (commencer à utiliser les signes de comparaison (jeu du crocodile) ☐ Parler des nombres à l'aide de leur décomposition ☐ Lire et écrire les chiffres de 1 à 9
	5	☐ Dire la suite des nombres jusqu'à trente ☐ Comparer des quantités ☐ Quantifier des collections jusqu'à dix au moins; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentales ☐ Réaliser des collections en utilisant différentes représentations des nombres (boîtes à compter) ☐ Résoudre des problèmes en utilisant des procédures numériques ou non numériques ☐ Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix ☐ Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
Objectifs généraux du cycle 1	**P.**	**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE – Explorer des formes, des suites, des grandeurs organisées** **GS**
OSP 10a - Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. OSP 10b - Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) OSP 10c - reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre). OSP 11 - Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. OSP 12 - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). OSP 13 - Reproduire, dessiner des formes planes. OSP 14 - Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	**1**	☐ Imaginer un assemblage d'objets avec des formes géométriques ☐ Nommer les formes géométriques de base (carré, triangle, rectangle, cercle) ☐ Dessiner des formes planes à partir d'un assemblage réalisé ☐ Réaliser des puzzles seuls ou à plusieurs (puzzle géants)
	2	☐ Trier des formes ☐ Identifier, tracer des cercles ☐ Identifier le triangle ☐ Reproduire en volume une construction à partir du modèle ☐ Reproduire un modèle à partir de papier calque ☐ Réaliser différentes types de puzzles (de couverture, de pièces plus nombreuses) ☐ Comparer des grandeurs
	3	☐ Découvrir, manipuler les pièces de tangram ☐ Reproduire un assemblage à partir d'un modèle de tangram ☐ Comparer, classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ☐ Réaliser une construction complexe ☐ Reconstituer un puzzle numérique
	4	☐ Imaginer un assemblage avec des géoplans ☐ Reproduire et dessiner un agencement à partir d'un modèle ☐ Reproduire un assemblage à une échelle différente ☐ Acquérir le vocabulaire géométrique ☐ Reproduire, dessiner des formes planes : carré, cercle, rectangle, triangle
	5	☐ Découvrir la symétrie axiale ☐ Reproduire des figures / symétrie avec différentes procédures : pliage, calque,… ☐ Reconnaître, manipuler, nommer quelques solides : cube, prisme, pyramide, cylindre ☐ Reproduire un assemblage de solides à partir d'un patron ☐ Comparer des longueurs ☐ Identifier et poursuivre un algorithme

Considérer que le temps et l'espace sont des dimensions relativement indépendantes. Apprendre à dépasser son propre point de vue pour adopter celui d'autrui

Ce domaine d'apprentissage se réfère à :
- ☐ Le temps
- ☐ Stabiliser les premiers repères temporels
- ☐ Introduire des repères sociaux
- ☐ Consolider la notion de chronologie

Thèmes divers :
- Reconnaître les principales étapes de développement d'un animal ou végétal
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux

Situer et nommer les différentes parties du corps humain
Connaître quelques règles d'hygiène corporelle
Choisir, utiliser et savoir désigner des outils / matériaux

- ☐ Sensibiliser à la notion de durée
- ☐ L'espace
- ☐ Découvrir le vivant
- ☐ Explorer la matière
- ☐ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets
- ☐ Utiliser des outils numériques

- Réaliser des constructions
- Utiliser des objets numériques
- Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche

Objectifs généraux du cycle 1	P.	EXPLORER LE MONDE – Se repérer dans le temps et l'espace GS
EM 1 - Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. EM 2 - Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité. EM 3 - Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après…) dans des récits, descriptions ou explications. EM 4 - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. EM 5 - Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. EM 6 - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). EM 7 - Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). EM 8 - Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis. EM 9 - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous…) dans des récits, descriptions ou explications	1	☐ Se repérer dans l'emploi du temps de la journée (à partir de support photos) ☐ Connaître ta comptine des jours de la semaine ☐ Restituer l'ordre chronologique d'un récit à partir d'illustrations ☐ Repérer la position et les déplacements d'objets en utilisant le vocabulaire spatial (entre, à côté devant, derrière...) ☐ Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères ☐ S'ouvrir à la diversité culturelle et linguistique du monde: découvrir les continents, l'Afrique
	2	☐ Connaître et lire les jours de la semaine ☐ Se repérer dans la semaine ☐ Dire et encadrer la date du jour en utilisant des marqueurs temporels (hier, aujourd'hui, demain) ☐ Reconstituer l'ordre logique d'une série d'images ☐ Utiliser des marqueurs spatiaux adaptes dans descriptions (dictée topologique) ☐ Créer une histoire à l'aide d'images en utilisant des marqueurs temporels ☐ Se repérer dans l'espace d'une page ☐ S'ouvrir à la diversité culturelle et linguistique du monde : découvrir la Russie
	3	☐ Se repérer sur le calendrier ☐ Dire la date du jour en repérant le jour, le quantième et le mois ☐ Retrouver la chronologie d'un récit à partir d'illustrations ☐ Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères ☐ S'ouvrir à la diversité culturelle et linguistique du monde: découvrir la Chine
	4	☐ Se repérer dans la journée, la semaine, le mois (calendrier) ☐ Dire et encadrer la date du jour en utilisant des marqueurs temporels ([hier, aujourd'hui, demain) ☐ Consolider la notion de chronologie : le cycle de vie d'une plante ☐ Utiliser des marqueurs temporels dans des productions d'écrits ☐ Se repérer sur l'espace d'une feuille, de lignes d'écritures ☐ S'ouvrir à la diversité culturelle et linguistique du monde : découvrir l'Australie
	5	☐ Situer les évènements vécus les uns par rapport aux autres en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ☐ Écrire la date ☐ Suivre dans l'ordre les différentes étapes d'une fiche de fabrication ☐ Utiliser des jeux impliquant un déplacement sur un parcours (vélos) ☐ Se repérer dans l'espace d'une feuille, de lignes d'écriture ☐ S'ouvrir à la diversité culturelle et linguistique du monde : découvrir l'Amérique

Objectifs généraux du cycle 1	P.	EXPLORER LE MONDE – Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière GS
EM 10 - Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans	1	☐ Découvrir les animaux et humains d'Afrique : caractéristiques, milieux de vie, besoins... ☐ Observer, découvrir divers objets africains : tissus, colliers

une situation d'observation du réel ou sur une image. EM 11 - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. EM 12 - Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. EM 13 - Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. EM 14 - Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques). EM 15 - Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...). EM 16 - Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage. EM 17 - Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).		☐ Utiliser différents outils et matériaux (ciseaux, gabarit, carton...) adaptés à un projet de fabrication
	2	☐ Découvrir les animaux et humains de Russie : caractéristiques, milieux de vie, besoins... ☐ Utiliser différents outils et matériaux : papier mâché, gabarit, sucre... ☐ Adapter son geste aux contraintes matérielles
	3	☐ Découvrir les animaux et humains de Chine : caractéristiques, milieux de vie, besoins... ☐ Utiliser différents outils et matériaux adaptés à un projet de fabrication (lanterne, poupées chinoises, couronnes)
	4	☐ Découvrir les animaux et humains d'Australie: caractéristiques, milieux de vie, besoins... ☐ Reconnaître les principales étapes du développement de la graine à la plante dans une situation d'observation du réel ☐ Connaître les besoins essentiels des végétaux : de la graine à la plante ☐ Découvrir, manipuler différents objets, matériaux (didgeridoo, le boomerang) ☐ Utiliser des objets numériques : l'ordinateur ☐ Copier à l'aide d'un clavier
	5	☐ Découvrir les animaux et humains d'Amérique : caractéristiques, milieux de vie, besoins... ☐ Utiliser différents outils et matériaux adaptés à un projet de fabrication (tissage...) ☐ Découvrir l'eau à travers des expériences scientifiques (mélanges, couleurs, flotte, couleur, transformation...) ☐ Prendre en compte les besoins en eau et nos actions sur l'environnement ☐ Utiliser des objets numériques: l'ordinateur ☐ Copier à l'aide d'un clavier

Comprendre la fonction de l'école, devenir élève, se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

		P.1	P.2	P.3	P.4	P.5
AVE 1	repérer les rôles des différents adultes					
AVE 2	comprendre les droits (s'exprimer,, jouer, apprendre, faire des erreurs, être aidé…) et les obligations (attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter..) dans la collectivité scolaire, comprendre les règles de la classe					
AVE 3	découvrir les fondements du débat collectif					
AVE 4	découvrir les principes de la vie en société, respecter les personnes					
AVE 5	développer un regard positif sur les différences					
AVE 6	entrer dans un rythme collectif					
AVE 7	prendre en compte des consignes collectives					
AVE 8	s'engager dans l'effort, persévérer					
AVE 9	développer des essais personnels, prendre des initiatives, faire des choix					
AVE 10	dire ce qu'il apprend					
AVE 11	acquérir des habitudes de travail					
AVE 12	participer à des projets communs					
AVE 13	apprendre à coopérer					
AVE 14	développer une première sensibilité aux expériences morales					
AVE 15	identifier, exprimer émotions et sentiments					
AVE 16	apprendre à coopérer, s'entraider					
AVE 17	développer l'estime de soi					

Autres données spécifiques :

Travail en petits groupes de langage, en semi-dirigés avec l'ATSEM, pour les enfants en retard dans l'acquisition du langage (l'après-midi en période 3).
Appui sur les situations pédagogiques qui vont amener l'enfant à développer son vocabulaire et sa syntaxe (travail sur le vécu à partir des cahiers de classe).

- Le vécu direct : situations classe, commentaires suscités lors des activités, consignes (par l'adulte, par l'enfant, en interaction…), bilans d'activité…
- Le rappel en différé : **récits**, **albums-échos** qui déclenchent les **réitérations**, l'appropriation des mots étant renforcée par les interactions adulte/enfant.
- L'utilisation des imagiers : pour l'acquisition **des noms et des adjectifs**
- Les jeux : pour le renforcement, la mémorisation du vocabulaire
- Les albums de littérature de jeunesse lus ou racontés en classe (Médiathèque Héva), **les contes**, **les comptines**, **les chansons.**
- Les coins jeux : "jouer à faire semblant" ● Coins cuisine/garage/bricolage ● Le jeu du mécanicien… ● Le jeu du téléphone
- Ateliers dirigés avec des scénarios/des jeux pour que les élèves puissent :
- acquérir un vocabulaire et une syntaxe thématiques ;
- entrer dans des rôles avec des discours appropriés aux situations avec les interlocuteurs.

- Les ateliers des domaines d'activité : Approche intégrée : pour améliorer la progression de manière naturelle
(Découverte des champs lexicaux divers (scientifiques/techniques/arts…) Lexique plus rare, plus spécialisé, formulations plus complexes)
- Les albums échos des situations Langage à distance / hors contexte, Langage d'évocation en revenant sur l'action. Dans "l'écho", l'élève, avec l'enseignant ou l'ATSEM, active son interaction et enrichi le contenu de son message à un niveau de complexité supérieure. Cet outil individualisé, exploité en collaboration avec les parents, consiste à faire parler les enfants sur des photographies en classe ou des photos prises lors des activités, sans perdre de vue les objectifs de vocabulaire et de syntaxe.
- Jeux avec les albums écho :
Chercher la page (Lire un passage de l'album, les élèves doivent retrouver la page)
Loto (Les illustrations de l'album sont réparties sur plusieurs planches (une par enfant). L'enseignant dispose du jeu d'illustrations. A chaque proposition d'image par l'enseignant, l'enfant qui a l'illustration sur sa planche doit la raconter avant de la poser sur sa planche).
Débat partagé : les parents se mettent au niveau de leur enfant pour l'accompagner dans l'apprentissage langagier (PPRE).
- Images séquentielles/Chronologie/Travail sur la journée (photos des différents moments d'activité de classe pour permettre aux enfants d'utiliser les 3 temps : passé, présent, futur. Par petits groupes, les enfants commentent les photos en vrac. Ensuite, travail à partir des photos en ciblant les questions pour obliger l'emploi des 3 temps : *- Que fait-on en ce moment ? - Que fera-t-on après ? - Qu'a-t-on fait tout à l'heure ?* Le planning des activités reste affiché dans la classe.)
- Constitutions d'imagiers : imagiers du commerce ou fabriqués avec les enfants, en consultation libre et permanente dans la bibliothèque de la classe.
_ **Trier / constituer des séries** d'objets, de photos et d'images en fonction de l'entrée thématique travaillée
_ **Classer des ouvrages par thème** (en fonction du titre, des illustrations), **des objets,** des **photos** et **images.**
- Fabrication d'étiquettes collections (étiquettes des noms de plantes en P4-P5)
- Les jeux
_ **Jeu de Kim avec objets réels puis images et photos** pour retrouver l'objet enlevé, déplacé ou modifié (au départ avec des objets très différents appartenant à une même catégorie (la dînette) ; puis progressivement sur des objets plus proches (différentes voitures par la taille, la couleur, la fonction).
_ **Jeu de l'objet mystère :** dans des sacs à toucher. Palper et deviner un objet parmi plusieurs placés dans un sac à toucher opaque.
_ **Jeu de loto** : jeu de mobilisation d'un vocabulaire présent dans les albums de littérature de jeunesse lus en classe, des comptines et chansons, de la vie de classe, des activités de différents domaines.
_ **Jeu de devinette** Deviner la carte choisie en secret par un enfant parmi des cartes thématiques (cartes restant à la vue des enfants, comme référents).
- Jeux de catégorisation :
Jeu d'associations : réaliser des séries d'objets ou images qui "vont bien ensemble".

_ **Jeu des intrus :** dans une série d'objets ou d'images en rapport avec un thème, retrouver l'intrus qui n'a pas sa place parmi les autres, et justifier.
_ **Jeu de l'objet caché dans la classe :** demander aux enfants de retrouver un objet caché en posant des questions à la maîtresse, puis à un enfant qui cache lui-même l'objet (est-ce qu'il est sous le coussin ? sur l'étagère ?...). Répondre uniquement par oui ou non...
_ **Jeu des contraires** : pour organiser le lexique des verbes (entrer/sortir…), des adjectifs (long/court…), des adverbes et des prépositions (dessus/dessous)
_ **Jeu des comparaisons** Comparer armoire, placard, buffet, étagère... Où les trouve-t-on dans la maison ? Que range-t-on dans chacun de ces meubles ?
_ **Catégo :** imagier pour apprendre à catégoriser
_ **Flexi MS :** outil pour apprendre à catégoriser en développant sa flexibilité
_ **Jeu de l'oie : un dé** (images génériques) **un plateau de jeu** (images correspondantes
- Lectures d'album
- Les oralbums (le goûter – ouvrages de la circonscription)

<u>Les albums écho :</u>

Album écho à la première personne:

- 4 à 8 photos d'un enfant pendant une situation
- Le laisser les observer/s'exprimer librement
- Questionner pour stimuler la production (feed-back)
- Noter les 1ers jets
- Elaborer un **texte de l'oral** en reprenant les propositions spontanées de l'enfant et en les complexifiant légèrement (en tenant compte des capacités du moment de l'enfant). Exemple : *au lieu d'écrire "Je **mets** du lait", on peut amener et proposer à l'enfant la proposition suivante : "Je **verse** du lait".*
- Cet album sera ensuite régulièrement repris/reformulé par l'enfant capable de le raconter correctement en autonomie, le raconter à un camarade/à sa famille…
- Puis passer à un album plus complexe

Albums échos à la troisième personne :

- Constituer des albums que n'importe quel enfant peut raconter (pour les trois ans, ne pas dépasser six, sept photos...)
- Prévoir trois niveaux de difficultés (adapter la syntaxe aux possibilités des élèves)
- Faire une présentation magistrale de l'album
- Photocopier l'album afin de pouvoir prévoir des jeux avec les élèves
- Faire présenter l'album en autonomie par les élèves (par binômes, puis en sous-groupes de 3, 4, pour entrer dans le débat constructif …

Suivant les possibilités techniques et l'aptitude de tous les élèves à réaliser des compositions individuelles et collectives, des traces éphémères seront consultables dans le cahier de vie des expériences de la classe.

<u>Algorithmes en autonomie</u>

1. Découverte du modèle.
2. Verbalisation auprès de l'adulte.
3. Manipulation : Empilement de cubes, colliers de perles, collages, pinces à linge, dessin de graphismes, jeu d'algorithmes avec images…
4. Représentation et conceptualisation en réalisant un coloriage sur feuille pour rendre compte des capacités et réussites.

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
MS	Algorithmes binaires : A B A B	Algorithmes quaternaires : AA BB AA BB	Algorithmes ternaires : A B C A B C	Algorithmes quaternaires : - en tenant compte de deux variables (forme et couleur en graphisme) - plus complexes : A B C D A B C D A BB C A BB C	Algorithmes évolutifs : A B A C A B A C AA B AA C
GS	Algorithmes ternaires : A B C A B C	Algorithmes quaternaires : - en tenant compte de deux variables (forme et couleur en graphisme) - plus complexes : A B C D A B C D A BB C A BB C	Algorithmes évolutifs : A B A C A B A C AA B AA C AA BB C AA BB D A BB C A BB D	Algorithmes récursifs: A B AA BB AAA BBB A B A BB A BBB A BBBB	Algorithmes numériques: 1 2 3 4 5 1 3 5 7 9 10 9 8 7 6 10 8 6 4 2

Compétences Informatiques en GS, travaillées à l'aide du Logiciel GCompris

MOBILISER LE LANGAGE	**Jeux dans le Logiciel**
Découverte du principe alphabétique (Périodes 1 à 2)	
Connaître le nom des lettres de l'alphabet.	Clique sur une lettre., Jeu de lettres.
Proposer une écriture alphabétique pour un mot connu lié au répertoire de la classe.	Lettre manquante
Jeux graphique et écriture (Périodes 3 à 5)	
Copier à l'aide d'un clavier des mots en capitales d'imprimerie, en cursives	Les mots qui tombent.

EXPLORER LE MONDE	
Compétences dans le domaine de la matière et des objets (Périodes 1 à 5)	
Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières/objets, selon leurs qualités et usages (Période 3)	Les correspondances
Compétences dans le domaine du vivant, de l'environnement, de l'hygiène et de la santé (Périodes 1 à 5)	
Reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés (Période 2).	Déplace la souris
Compétences dans le domaine de la structuration du temps (Périodes 3 à 5)	
Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine et de l'année, situer des événements les uns par rapport aux autres (distinguer succession et simultanéité) (Période5).	Le temps, Apprentissage de l'heure
Compétences dans le domaine de la structuration de l'espace (Périodes 1 à 5)	
Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi (Période 3 à 5).	Jeu d'échecs, Jeu de mémoire (Mémory), Jeu de Quinze,

	Puzzle avec des pièces qui glissent, Tour de Hanoï, Tour de Hanoï simplifiée, Sudoku, Connecte 4, Mémory (Jeu de mémoire), Table à double entrée, Les nombres dans l'ordre, Déplace la souris, Clique sur moi, Clique avec la souris, Double-clique avec la souris, Labyrinthe 3D, Labyrinthe relatif, Labyrinthe caché, Parachutiste
Compétences relatives aux formes et aux grandeurs (Périodes 2 à 5)	
Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. (Période 4)	Puzzle, Les trains, Compter les éléments, Table à double entrée,
Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). (Période 3 à 4)	Placer les pays, Puzzles, Les trains
Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance. (Période 5)	Placer les pays, La balance, Sudoku, Connecte 4
Compétences relatives aux quantités et aux nombres (Périodes 1 à 5)	Entrainement à la soustraction, Calculer le nombre d'objets cachés, Sudoku, Connecte 4
Comparer des quantités, en utilisant des procédures non numériques ou numériques (Période 2 à 4).	
Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée), en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit. (Période 2)	Les trains, Les tours de Hanoï simplifiées
Résoudre des problèmes sur les qtés (augmentat°, diminut°, réunion, distribut°, partage) en utilisant les nombres connus ss recourir aux opérat° habituelles (Période 3 à 5)	Entrainement à la soustraction ,
Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre). (Période 1)	Compter les éléments, Table à double entrée, Entrainement à la soustraction, Connecte 4
Reconnaître globalement et exprimer des petites qtés organisées en configurations connues (doigts de la main, constellat° du dé). (Pér.1)	Les nombres avec les dés, Les nombres avec deux dés,