

DOMAINE 4 : CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Utiliser les nombres	- Dénombrer des collections d'au moins 6 éléments	- Dénombrer des collections d'au moins 8 éléments	- Dénombrer des collections d'au moins 10 éléments	- Réaliser des collections ayant plus, moins ou autant d'éléments qu'une autre	- Résoudre des problèmes de quantité
	- Connaître les constellations d'usage courant (dés, mains, cartes à jouer, cartes à points) jusqu'à 5	- Décomposer les nombres 4 et 5	- Décomposer les nombres 7 et 8	- Décomposer les nombres 9 et 10	- Savoir combien il faut ajouter ou retirer pour atteindre des quantités (inférieures à 10)
		- Utiliser le nombre pour désigner la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu	- Utiliser le nombre pour désigner la position d'un objet dans une situation organisée	- Utiliser le nombre pour désigner la position d'un objet ou d'une personne sur un rang	- Utiliser le nombre pour comparer des positions
Etudier les nombres	- Savoir lire et écrire les nombres de 1 à 5	- Savoir lire et écrire les nombres 6 et 7	- Savoir lire et écrire les nombres 8 et 9	- Savoir lire et écrire les nombres de 1 à 10	- Savoir lire et écrire les nombres entre 10 et 20
	- Connaître la comptine numérique au moins jusqu'à 10	- Connaître la comptine numérique au moins jusqu'à 15	- Connaître la comptine numérique au moins jusqu'à 20	- Connaître la comptine numérique au moins jusqu'à 25	- Connaître la comptine numérique au moins jusqu'à 30
	- Compter silencieusement au moins jusqu'à 5	- Surcompter (ajouter 1 élément à une collection, donner le nombre d'éléments sans recompter la collection)	- Décompter (retirer 1 élément à une collection, donner le nombre d'éléments sans recompter la collection)	- Surcompter (ajouter 2 éléments à une collection, donner le nombre d'éléments sans recompter la collection)	- Repérer tous les nombres avant un nombre donné
Explorer les formes	- Savoir nommer et reconnaître quelques formes planes (carré, cercle, triangle, rectangle) - Réaliser des tangrams	- Reproduire des formes simples avec des gabarits	- Reproduire un assemblage de formes	- Utiliser la règle pour tracer - Identifier les caractéristiques des formes planes simples	- Reconnaître quelques solides (cube, boule, pyramide, cylindre) - Reproduire un assemblage de solides
Explorer les grandeurs		- Comparer et ranger des objets selon leur taille	- Comparer et ranger des objets selon leur contenance		- Comparer et ranger des objets selon leur masse
Explorer les suites organisées	- Etudier des algorithmes linéaires (A B A B)	- Etudier des algorithmes ternaires et quaternaires simples (A B C A B C ; A B C D A B C D)	- Etudier des algorithmes complexes (A B B A B B A C C)	- Compléter des manques dans une suite organisée	- Inventer des algorithmes complexes

DOMAINE 5 : EXPLORER LE MONDE

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'espace	- Explorer l'espace familier de l'école et de la classe	- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères	- Suivre, décrire et représenter un parcours	- Utiliser des marqueurs spatiaux pour décrire l'environnement proche, une image, une photo de différents espaces moins familiers	- Se repérer dans l'espace d'une page - Se repérer dans un quadrillage
Le temps	<i>Voir programmations de Virginie</i>				
Découvrir le monde du vivant	- La locomotion des animaux : identifier, nommer et regrouper des animaux en fonction de leurs modes de déplacements	- La nutrition : connaître les besoins essentiels de quelques animaux - La reproduction des animaux : découvrir le cycle que constituent la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort		- La vie végétale : reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal et ses besoins essentiels	
Explorer la matière		- La pâte à sel	- L'eau : découvrir quelques propriétés de l'eau (changements d'état, coule ou flotte, dissolutions)		- L'air : mettre en évidence l'air à l'intérieur et à l'extérieur
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<i>Voir programmations de Virginie</i>				
			- Les objets pour transvaser, filtrer, transporter (passoire, entonnoir...)		- Le moulinet
	- Réaliser une construction en Legos avec le modèle photographié	- Réaliser une construction à partir d'une fiche de montage	- Réaliser une construction à partir d'une fiche de montage et de la liste du matériel	- Réaliser une construction à partir de la fiche de montage informatisée	
Utiliser les outils numériques		- Utiliser l'appareil photo numérique	- Utiliser la souris de l'ordinateur		- Utiliser le clavier de l'ordinateur

DOMAINE I : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS



	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communication	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer de façon compréhensible et intelligible en articulant - S'adresser à un camarade - Répondre aux sollicitations de l'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> - Evoquer un événement passé - Donner une explication - Questionner - S'adresser à l'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer un avis - Dire de mémoire des comptines et jeux de doigts 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire une image, une photographie 	<ul style="list-style-type: none"> - Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs poésies
Comprendre et apprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne donnée individuellement - S'exprimer avec des phrases simples - Lexique : le matériel scolaire 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne donnée collectivement - Utiliser des adjectifs qualificatifs - Lexique : l'automne et la forêt 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une double consigne - S'exprimer avec des phrases complexes (et, ou) - Lexique : habitations, meubles 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et reformuler une histoire lue par l'enseignante - S'exprimer avec des phrases complexes (parce que) - Lexique : le jardin, les commerces 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une histoire de plus en plus longue - S'exprimer avec des phrases complexes (mais, car) - Lexique : les professions
Echanger et réfléchir avec les autres	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à des échanges collectifs au sein d'un petit groupe - Evoquer un événement vécu collectivement - Attend son tour de parole 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à des échanges collectifs au sein du groupe classe - Evoquer un événement vécu individuellement - Ecouter les autres - Expliquer ce qu'on fait - Raconter une histoire connue à plusieurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Questionner le narrateur sur une histoire ou un événement - Evoquer un événement qui va se passer - Tenir compte du sujet de l'échange - Expliquer ce qu'on va faire - Raconter une histoire connue à 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à une prise de décision collective - Formuler des hypothèses - Discuter un point de vue - Raconter une histoire connue seul 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire ce que l'on ressent - Inventer une histoire (éventuellement à partir de quelques images)
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Voir programmations de Virginie				

DOMAINE I : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS



		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Écouter de l'écrit et comprendre		- Nommer les personnages d'une histoire - Comprendre une histoire avec un support imagé	- Répondre à des questions sur une histoire - Comprendre une histoire sans support imagé	- Donner son avis sur une histoire - Comprendre un texte documentaire avec un support imagé	- Raconter une histoire connue avec un support imagé - Comprendre un texte documentaire sans support imagé	- Raconter une histoire connue sans support - Trouver un titre à une histoire entendue
Découvrir la fonction de l'écrit		- Nommer un support de l'écrit et comprendre sa fonction : l'album - Repérer l'écrit sous toutes ses formes - Se repérer dans la couverture d'un livre	- Nommer les supports les plus courants et comprendre leur fonction : l'imagerie, la recette, les catalogues - Se repérer dans un livre (couverture, 1 ^{ère} page, 4 ^{ème} de couverture...)	- Nommer les supports les plus courants et comprendre leur fonction : la carte de vœux, le texte documentaire	- Nommer les supports les plus courants et comprendre leur fonction : l'affiche, le mode d'emploi	- Nommer les supports les plus courants et comprendre leur fonction : le message électronique, les journaux
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement		- Rédiger en dictée à l'adulte le récit d'un événement vécu collectivement - Rédiger en dictée à l'adulte le résumé d'une histoire connue	- Rédiger en dictée à l'adulte une recette de cuisine, une lettre	- Rédiger en dictée à l'adulte une carte de vœux, un texte documentaire	- Rédiger en dictée à l'adulte un épisode supplémentaire d'une histoire à structure répétitive	- Rédiger en dictée à l'adulte la fin d'une histoire en respectant la cohérence du récit
		- Reconnaître les prénoms des enfants de la classe	- Pouvoir redire où sont les mots d'un titre - Reconnaître les mots usuels de la classe : les jours de la semaine, papa, maman	- Produire collectivement des essais spontanés d'encodage de mots simples à l'aide des outils de la classe (affichages, mots référents)	- Produire individuellement des essais spontanés d'encodage d'une courte phrase à l'aide des outils de la classe (affichages, mots référents)	- Produire individuellement des essais spontanés à l'aide des outils de la classe (affichages, mots référents)
Découvrir le principe alphabétique		<i>Voir programmations de Virginie</i>				
Commencer à écrire tout seul	Activités graphiques	- Les traits horizontaux - Les traits verticaux	- Les traits verticaux - La spirale	- Les vagues - Les étrécies (ponts à l'envers)	- Les crochets - Les ponts	
	Activités d'écriture	- Ecrire son prénom en majuscule d'imprimerie	- Ecrire son prénom en majuscule d'imprimerie sur une ligne - Ecrire des mots en majuscule d'imprimerie entre 2 lignes - E, F, H, L, T - B, D, P, R, U, S	- Lettres constituées de coupes : <i>ι, ω, t, υ, w</i>	- Lettres constituées de ponts : <i>m, n</i> - Ecrire les lettres <i>b</i> et <i>f</i> - Ecrire son prénom en écriture cursive avec modèle	- Lettres particulières : <i>γ, η</i> - Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle

DOMAINE 2 : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES

En complément des programmations de Mme Virginie Mugneret

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Agir dans l'espace, la durée et sur les objets	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les cerceaux : recherche d'actions, avancer en le faisant rouler, se faire des passes - Courir vite, réagir à un signal, courir pour attraper 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les ballons : « dribbler », avancer avec ballon au pied 	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter : loin, haut, en contre-bas, en contre-haut, par-dessus 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les cross de hockey, les palets, les cordes : se déplacer en déplaçant le palet, tirer fort pour envoyer le plus loin possible - Courir longtemps 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les raquettes, le freesbee
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer avec aisance dans le milieu aquatique 		<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans des environnements proches (en lien avec l'espace) - Suivre un parcours décrit oralement - Coder et décoder un parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans des environnements inconnus (en lien avec l'espace) : - Décrire un déplacement 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans des environnements inconnus : - Jeux de repérage sur quadrillage marqué au sol - Se déplacer sur un quadrillage
	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en sautant de différentes façons : sauter sur 2 pieds, pieds joints, sur un pied, comme un lapin, comme une grenouille 				
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique		<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer en suivant un rythme simple avec matériel : danser avec les ballons 	<ul style="list-style-type: none"> - Se placer et se déplacer en ronde : jeux dansés (la bonne galette) - S'exprimer sur une musique avec une contrainte : danser en restant au sol 	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer sur une musique avec des contraintes : les rencontres (danser à deux, à trois) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de mime sur les animaux - Danse de fin d'année
Collaborer, coopérer, s'opposer	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux pour s'échapper : jeu de loup (Minuit dans la bergerie, Loup y es-u ?) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux pour lancer : Les balles brûlantes, La tomate, La passe à dix 		<ul style="list-style-type: none"> - Jeu pour courir longtemps ; les déménageurs, les corbeilles vides, le cow-boy et son cheval, gendarme et voleur 	

DOMAINE 3 : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

En complément des programmations de Mme Virginie Mugneret

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Les activités plastiques et visuelles	Dessiner	- Prendre plaisir à laisser des traces	- Utiliser le dessin comme moyen d'expression, de communication			- Dessiner pour inventer : imaginer des univers, des personnages, des histoires...
	S'exercer au graphisme décoratif	- Se constituer un répertoire graphique	- Se constituer un répertoire graphique	- Mélanger différents graphismes décoratifs connus pour en créer d'autres	- Modifier différents graphismes décoratifs connus pour en créer d'autres	- Mélanger, modifier différents graphismes décoratifs connus pour en créer d'autres
	Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	- Utiliser la technique du pochoir - Couvrir une surface selon une consigne donnée	- Adapter ses gestes aux contraintes de l'outil, de la matière, du support - Occuper judicieusement un espace	- Etablir la relation d'effets constatés et techniques possibles	- Réaliser une composition en plan, en volume à partir d'un projet de figuration - S'approprier des opérations plastiques (RITA)	- S'approprier les nuances d'une couleur - Construire sa capacité de création et d'invention en réutilisant différentes techniques
	Observer, comprendre et transformer des images		- Retrouver les principaux constituants d'un objet plastique : support, médium...	- Comparer des images pour établir des rapprochements entre 2 objets plastiques - S'exprimer sur ses productions dans le but de les présenter aux camarades	- Retrouver la provenance de certaines images (leur support d'origine) : - BD, album, publicité... (fonction) - Tableau, photo... (technique)	- Exprimer et nommer des sensations face à un objet, un paysage, une œuvre d'art
Univers sonores	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	- Mémoriser un répertoire varié de comptines, de chansons - Jouer avec sa voix parlée pour expérimenter des variantes : moduler l'intensité, la hauteur, la durée, le timbre	- Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine - Apprendre et reproduire des chansons - Fredonner : - Doucement/fort, bouche ouverte/bouche fermée - Pour faire reconnaître un air	- Tenir sa place dans des activités collectives (chanter ensemble, dialoguer en chantant, intervenir en soliste, attendre son tour pour jouer d'un instrument) - Jouer avec l'inspiration/ expiration pour maintenir ou moduler un son	- Exécuter des bruitages, un moment chanté lors d'un spectacle	- Mettre en son, individuellement ou collectivement, un conte, une histoire, une chanson
	Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	- Reproduire une formule rythmique simple corporellement	- Reproduire un rythme : - Avec un instrument de percussion - Avec un autre instrument - Avec les mains - Avec la langue	- Réaliser un projet de construction d'un instrument et s'en servir pour émettre des sons	- Reproduire et créer des rythmes différents	- Produire des sons à partir d'objets de la vie quotidienne - Mettre en place un code graphique simple pour représenter un rythme, une phrase musicale
	Affiner son écoute	- Reconnaître les bruits et leur provenance sur un enregistrement	- A un instant de la classe, énumérer les bruits : - Entendus dans la classe - Entendus dans la cour - Entendus dans l'école	- Ecouter des extraits musicaux variés puis s'exprimer, dialoguer pour donner des impressions	- Choisir parmi différentes musiques celles qui sont adaptées à un moment précis - Repérer les caractéristiques d'un extrait musical : rythme, caractère, instrument	- Ecouter un extrait musical plus long et plus complexe - Exprimer ses sentiments sur une œuvre musicale
Le spectacle vivant		- Faire parler les marottes d'une histoire connue			- Le spectacle de marionnettes	- Jeux de mime (en lien avec les activités physiques)

