

PROGRESSIONS DE LA PÉRIODE 4

Thématique : le jardin potager

	Domaine 1 : Mobiliser le langage		Domaine 2 : Activité physique	Domaine 3 : Activités artistiques	Domaine 4 : Construire les 1 ^{ers} outils pour structurer sa pensée		Domaine 5 : Explorer le monde			
	Langage oral	Langage écrit			Numération	Formes Grandeurs	Espace	Vivant	Matière	Objets
Semaine 10 Du 08/03 au 10/03	<ul style="list-style-type: none"> - Evoquer un événement passé (vacances de février) - Décrire une image, une photographie (photos de jardins différents) 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner son avis sur une histoire - Les ponts - Découvrir un support de l'écrit : le mode d'emploi 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les cross de hockey, les palets - Jeu pour courir longtemps (les déménageurs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Retrouver la provenance de certaines images - Tenir sa place dans des activités collectives (chorale) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (les boîtes à nombres - Etape 1) - Le jeu du loto (dirigé) 	<ul style="list-style-type: none"> - Compléter des manques dans une suite organisée 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des marqueurs spatiaux pour décrire l'environnement proche, une image, une photographie 			<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une construction à partir de la fiche de montage
Jeux numériques : <ul style="list-style-type: none"> - Juste avant, juste après, entre (de 1 à 20) - La bande numérique géante (de 1 à 20) 										
Semaine 11 Du 16/03 au 17/03	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et reformuler une histoire lue par l'enseignante - Lexique : le jardin - Expliquer ce qu'on va faire (potager) 	<ul style="list-style-type: none"> - Les ponts - Produire des essais spontanés d'encodage d'une courte phrase 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les cross de hockey, les palets - Jeu pour courir longtemps (les déménageurs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire et créer des rythmes différents - Réaliser une composition en plan, en volume à partir d'un projet de figuration 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (les boîtes à nombres - Etape 2) - Le jeu du loto (autonomie) 	<ul style="list-style-type: none"> - Compléter des manques dans une suite organisée 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des marqueurs spatiaux pour décrire l'environnement proche, une image, une photographie 	<ul style="list-style-type: none"> - La vie végétale : les besoins d'une plante 		<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une construction à partir de la fiche de montage
Jeux numériques : <ul style="list-style-type: none"> - Juste avant, juste après, entre (de 1 à 20) - La bande numérique géante (à partir de X) 										

	Domaine 1 : Mobiliser le langage		Domaine 2 : Activité physique	Domaine 3 : Activités artistiques	Domaine 4 : Construire les 1 ^{ers} outils pour structurer sa pensée		Domaine 5 : Explorer le monde			
	Langage oral	Langage écrit			Numération	Formes Grandeurs	Espace	Vivant	Matière	Objets
Semaine 12 Du 22/03 au 24/03	- Lexique : le jardin - Participer à une prise de décision collective (potager) - Discuter un point de vue	- Les ponts - Rédiger en dictée à l'adulte un épisode supplémentaire d'une histoire à structure répétitive	- Manipuler les cross de hockey, les palets - Jeu pour courir longtemps (les déménageurs)	- Reproduire et créer des rythmes différents - Réaliser une composition en plan, en volume à partir d'un projet de figuration - Tenir sa place dans des activités collectives (chorale)	- Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (les boîtes à nombres – Evaluation) - Le jeu du loto (autonomie) - Connaître la comptine numérique au moins jusqu'à 20 (Plouf dans l'eau !)	- Utiliser des marqueurs spatiaux pour décrire l'environnement proche, une image, une photographie	- La vie végétale : les besoins d'une plante		- Réaliser une construction à partir de la fiche de montage	
		Jeux numériques : - Juste avant, juste après, entre (de 1 à 20) - La bande numérique géante (au hasard, dans l'ordre croissant)								
Semaine 13 Du 30/03 au 31/03	- Lexique : le jardin - Formuler des hypothèses (sciences) - S'exprimer avec des phrases complexes (parce que)	- Ecrire les lettres <i>m</i> et <i>n</i> - Comprendre un texte documentaire avec un support imagé	- Jeu pour courir longtemps (le gendarme et les voleurs) - S'exprimer sur une musique avec des contraintes (les rencontres)	- Réaliser une composition en plan, en volume à partir d'un projet de figuration - Choisir parmi différentes musiques celles qui sont adaptées à un moment précis	- Le jeu du verger (dirigé) - Savoir lire et écrire les nombres de 1 à 10	- Utiliser la règle pour tracer (tracés à la règle)	- Utiliser des marqueurs spatiaux pour décrire l'environnement proche, une image, une photographie	- La vie végétale : les principales étapes du développement	- Réaliser une construction à partir de la fiche de montage informatisée	
		Jeux numériques : - La fusée - Le nombre mystère (par écrit au tableau)								
Semaine 14 Du 05/04 au 07/04	- Lexique : les commerces - Raconter une histoire connue seul	- Les crochets - Ecrire les lettres <i>b</i> et <i>f</i>	- Jeu pour courir longtemps (le gendarme et les voleurs) - S'exprimer sur une	- Tenir sa place dans des activités collectives (chorale) - Choisir parmi différentes	- Comparer des quantités (plus que, moins que) - Le jeu du verger (autonomie)	- Identifier les caractéristiques des formes planes simples (carrés et rectangles)	- Utiliser des marqueurs spatiaux pour décrire l'environnement proche, une image, une	- La vie végétale : les principales étapes du développement	- Réaliser une construction à partir de la fiche de montage informatisée	

	Domaine 1 : Mobiliser le langage		Domaine 2 : Activité physique	Domaine 3 : Activités artistiques	Domaine 4 : Construire les 1 ^{ers} outils pour structurer sa pensée		Domaine 5 : Explorer le monde			
	Langage oral	Langage écrit			Numération	Formes Grandeurs	Espace	Vivant	Matière	Objets
			musique avec des contraintes (les rencontres)	musiques celles qui sont adaptées à un moment précis	Jeux numériques : - La fusée - Le nombre mystère (par questions)		photographie			
Semaine 15 Du 13/04 au 14/04	- Lexique : les commerces - Raconter une histoire connue seul	- Les crochets - Ecrire son prénom en écriture cursive avec modèle	- Jeu pour courir longtemps (le gendarme et les voleurs) - S'exprimer sur une musique avec des contraintes (les rencontres)	- Repérer les caractéristiques d'un extrait musical (rythme, caractère, instrument) - Modifier différents graphismes décoratifs connus pour en créer d'autres	- Comparer des quantités (problèmes de comparaison) - Le jeu du verger (autonomie)	- Identifier les caractéristiques des formes planes simples (triangles)	- Utiliser des marqueurs spatiaux pour décrire l'environnement proche, une image, une photographie	- La vie végétale : les principales étapes du développement		- Réaliser une construction à partir de la fiche de montage informatisée