

PROGRAMMATION ANNUELLE PS/MS/GS

2022-2023

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ORAL							
		Période 1	Période 2		Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communi- cation	Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre.						
	PS	Ateliers individuels : images classifiées, maison de poupée, jeu des questions					
	MS	Ateliers individuels : images séquentielles, récit d'une histoire lue, images classifiées des autres domaines, description d'images (autour des émotions)					
	GS						
Compre- ndre et appren- dre	Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue						
	PS	Ateliers individuels : images classifiées, maison de poupée, jeu des questions, description d'images (autour des émotions)					
	PS/MS/GS	Lecture suivie d'albums illustrés à la manière des séquences proposées dans Narramus. Echanges autour de ces histoires (récit, formulation d'hypothèses, échange de point de vue...)					
		Le Ptit Bonhomme des Bois	La sieste de Moussa	La chasse au Caribou	La légende du colibri	L'histoire de M. Zougoulou	
	MS/GS	Lecture suivie de textes sans illustrations en s'apuyant sur les séquences proposées par P. Péroz					
		Petit Roux a le vertige	-	Le Kolobok			
Échanger et	Reformuler son propos pour mieux se faire comprendre Reformuler le propos d'autrui						

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ORAL						
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
réfléchir avec les autres	PS/MS/GS		Lecture suivie d'albums illustrés à la manière des séquences proposées dans Narramus. Echanges autour de ces histoires (récit, formulation d'hypothèses, échange de point de vue...)			
			Le Ptit Bonhomme des Bois	La sieste de Moussa	La chasse au Caribou	La légende du colibri
	MS/GS		Lecture suivie de textes sans illustrations en s'appuyant sur les séquences proposées par P. Péroz			
			Petit Roux a le vertige	-	Le Kolobok	
C o m m e n c e r à r	Enrichir le vocabulaire		Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée			
			Activités collectives : - introduction du lexique en amont des histoires racontées, en particulier lors des lectures suivies (lors des séquences s'appuyant sur Narramus ou les ouvrages de P.Peroz)			
			Ateliers individuels : introduction systématique du vocabulaire lors des présentations d'activités y compris des adjectifs associés au matériel sensoriel (gros/petit, épais/fin, foncé/clair...), images classifiées (associées avec des figurines quand cela est possible), maison de poupée, description d'images (autour des émotions)			
			Ateliers individuels : associations d'idées (mots qui vont bien ensemble), les contraires			
	Acquérir et développer la		S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis			

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ORAL							
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
é f i c h i r	syntaxe		Activités collectives : échanges verbaux autour des lectures suivies (lors des séquences s'appuyant sur Narramus ou les ouvrages de P.Peroz) Ateliers individuels : images séquentielles, jeu des questions				
	Acquérir et développer une conscience phonologique		Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies				
			Répertoire de comptines, chansons, poésies et jeux de doigts, propre à la classe ou commun avec les autres classes de l'école Représentation devant les autres classes ou les parents (chorale de Noël en classe)				
			Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue)				
						Ateliers individuels : jeu du petit œil (identification d'un son au début ou à la fin d'un mot)	

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ORAL					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
a n g u e e t a		Ateliers individuels : jeu du petit œil (discrimination d'un son au début, au milieu, à la fin d'un mot), classement d'objets ou d'images par son d'attaque, tri d'images par son entendu (début, milieu, fin de mot), jeu de rimes			

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ORAL						
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
C o m m e n c e r à r é f l é c h i r s u r l a l a n	Acquérir et développer une conscience phonologique		Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser			
			Ateliers individuels : scander les syllabes, lire des syllabes			
			Ateliers individuels : scander les syllabes, lire des syllabes			Inverser des syllabes
			Repérer et produire des rimes, des assonances			
			Activités collectives : repérer des mots qui riment dans une chanson ou une poésie, chercher des mots qui riment Atelier individualiser : associer des mots qui riment			
			Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes.			
			Jeux collectifs d'éveils à la conscience phonologique : travail hebdomadaire sur un son, associé au geste Borel-Maisonn (recherche de mots commençant ou terminant par ce son) / jeu du robot			
					Ateliers individuels : jeu du petit œil (identification d'un son au début ou à la fin d'un mot)	
	Ateliers individuels : jeu du petit œil (discrimination d'un son au début, au milieu, à la fin d'un mot), classement d'objets ou d'images par son d'attaque, tri d'images par son entendu (début, milieu, fin de mot), jeu de rimes, activités d'encodage de mots avec l'alphabet mobile (à partir d'objets puis d'images, sons simples puis digrammes), pochettes de lecture (décodage de mots à associer à l'image correspondante)					

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ORAL					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
g u e e t a c q u	Eveiller à la diversité linguistique Activités collectives : chansons en anglais ou dans d'autres langues étrangères Projet de s'appuyer sur les vidéos de Kokoro Lingua pour mettre en place un apprentissage progressif de l'anglais (problème de projection de vidéos dans la classe)				

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ECRIT							
		Période 1	Période 2		Période 3	Période 4	Période 5
Ecouter de l'écrit et comprendre	Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production d'écrit						
	PS		Ateliers individuels : images classifiées, maison de poupée, jeu des questions				
	MS		Ateliers individuels : images séquentielles, récit d'une histoire lue, images classifiées des autres domaines				
	GS						
	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu						
	MS/GS		Lecture suivie de textes sans illustrations en s'appuyant sur les séquences proposées par P. Péroz				
Petit Roux a le vertige			-	Le Kolobok			
Découvrir la fonction de l'écrit	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						
	PS				Choisir un livre connu dans la bibliothèque et redire le titre à voix haute		
	MS/GS		Ateliers individuels : dictée à l'adulte (explication de dessin, histoire racontée ou inventée par l'élève), lecture de mots secrets, de billets d'ordre				
	Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production d'écrit						
	PS/MS/GS		Lecture suivie d'albums illustrés à la manière des séquences proposées dans Narramus. Echanges autour de ces histoires (récit, formulation d'hypothèses, échange de point de vue...)				

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ECRIT								
		Période 1	Période 2		Période 3	Période 4	Période 5	
			Le Ptit Bonhomme des Bois	La sieste de Moussa	La chasse au Caribou		-	L'histoire de M. Zougoulou
	MS/GS	Lecture suivie de textes sans illustrations en s'appuyant sur les séquences proposées par P. Péroz						
		Petit Roux a le vertige	-	Le Kolobok		Le livre de la jungle	Jack et le haricot magique	
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	Participer verbalement à la production d'un écrit							
	PS							
	MS/GS		Écriture de messages avec ou sans l'aide de l'adulte en individuel ou en collectif à la suite d'une lecture, une sortie ou dans le cadre de projets (correspondances, fictions etc.)					
	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle							
	PS							
	MS/GS		Ateliers individuels : dictée à l'adulte, productions d'écrits					
Découvrir le principe alphabétique	Reconnaitre les lettres de l'alphabet et connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent que le son qu'elle transcrit							
	PS/MS/GS		Activités collectives : rituel hebdomadaire autour du son d'une lettre, sensibilisation au principe alphabétique lors des activités collectives de lecture ou d'écriture au tableau (date, mot)					
	PS				Ateliers individuels : lettres rugueuses			

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ECRIT						
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	MS	Ateliers individuels : alphabets mobiles				
	GS	Ateliers individuels : alphabets mobiles, productions d'écrits				
	Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent					
	PS					
	MS/GS	Ateliers individuels : alphabet mobile (script) pour composer des mots, associations de lettres dans différentes graphies (capitales d'imprimerie, script, cursive)				
Découvrir le principe alphabétique	Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent.					
	PS/MS/GS	Reconnaissance des étiquettes prénom dans les différentes manières d'écrire les lettres (capitales d'imprimerie, script, cursive)				
	MS	Ateliers individuels : reconnaissance des lettres lors de l'écriture du prénom en capitales d'imprimerie				
	GS	Ateliers individuels : reconnaissance des lettres lors de l'écriture du prénom en écriture cursive				
Commencer à écrire tout seul	Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés au mots connus					
	PS					
	MS	Ateliers individuels : alphabet mobile pour composer des mots phonétiques				
	GS	Ateliers individuels : alphabet mobile pour composer des mots phonétiques (avec digrammes), écriture de mots spontanée et/ou avec modèles (étiquettes prénoms, jours de la semaine...) avec l'alphabet mobile, sur l'ardoise ou sur papier, écriture de messages				
	Copier à l'aide d'un clavier					
	Absence d'équipement informatique permettant le travail de cette compétence					

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS L'ECRIT					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu				
	PS				
	MS	Ateliers individuels : gymnastique des doigts, cahier de préparation de la main à l'écriture cursive (tenue du crayon, latéralité, occupation de l'espace, formes graphiques préparatoires à l'écriture cursive), composition du prénom avec l'alphabet mobile cursif			
	GS	Ateliers individuels : cahier de préparation de la main à l'écriture cursive (tenue du crayon, latéralité, occupation de l'espace, formes graphiques préparatoires à l'écriture cursive), tracé de lettres dans le sable, sur l'ardoise, sur feuille puis sur cahier ligné, copie de mots ou de phrases courtes sur le cahier d'écriture			

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE						
	Période 1	Période 2		Période 3	Période 4	Période 5
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés dans un but précis					
	PS MS GS	Séances de motricité en intérieur et en extérieur Progression en lancer, course, saut				
Adapter ses équilibres et déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir					
	PS MS GS	Activités collectives : installation tous les mercredis d'un parcours de motricité avec équilibre et prise de risques Activités individuelles : se déplacer sur le contour de l'ellipse (seul ou avec du matériel : plateau, clochette, balle dans une cuillère, sac de graines sur la tête...), se déplacer dans la classe en contournant les tapis, en portant un plateau, rouler/dérouler un tapis				
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Construire et conserver une séquence d'actions, de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical					
	PS MS GS	Jeux autour de l'ellipse, à plusieurs (mouvements à reproduire simultanément ou successivement, objets à faire passer d'un élève à l'autre sans le faire tomber ou sans bruit Expression libre avec ou sans support musical, yoga				
	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et de jeux dansés					
	PS MS GS	Jeux dansés	Rondes	Rondes et danses traditionnelles	Rondes et danses traditionnelles	Danse d'expression
Collaborer, coopérer, s'opposer	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires : s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun					
	PS					Jeux à courir

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE						
	Période 1	Période 2		Période 3	Période 4	Période 5
	MS GS		Jeux à courir	Jeux coopératifs		Jeux d'opposition ou coopératifs en classe entière

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Développer le goût pour les pratiques artistiques Découvrir différentes formes d'expression artistique Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant				
	PS MS GS	Projet collectif : dessin du bonhomme du mois pour le cahier du bonhomme (progression sur le cycle commune à toutes les classes de l'école) Ateliers individuels : dessin libre avec des outils divers (cailloux de cire, crayons de cire, crayons de couleur), mise à disposition de modèles de dessin par étapes			
	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste				
	PS MS GS	Projet collectif : productions visuelles pour le fonds des dessins du bonhomme du mois pour le cahier du bonhomme (progression sur le cycle commune à toutes les classes de l'école) Ateliers individuels : mise à dispositions d'outils, médiums ou supports divers pour une exploration libre : - Médiums : encres, gouache liquide ou en pastille, aquarelle - Supports : papier, papier calque, plaque de plastique (monotype) - Outils : pinceaux, pinceaux à réservoir, rouleaux, colle...			
	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.				
	PS				
	MS/GS	Ateliers individuels : formes à dessin, cadres à détourer : reproduire ou inventer des graphismes nouveaux en s'aidant ou non des modèles à disposition			
	Réaliser des compositions plastiques seul ou en petits groupes, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés				
	Techniques et procédés mis à dispositions dans les ateliers individuels et que les élèves peuvent réinvestir dans des compositions plastiques : découpage, collage, poinçonnage, pliage du papier/origami, modelage (pâte à modeler, pâte à sel, argile), monotype, empreintes (matière frottée, tampons), décalque				

**AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES
LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES**

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
		PS MS GS	Projet collectif :progression des techniques et procédés utilisés pour productions visuelles pour le fonds des dessins du bonhomme du mois pour le cahier du bonhomme				
Développer le goût pour les pratiques artistiques Découvrir différentes formes d'expression artistique Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix			Empreintes (mains) Découpage / collage (libre)	Empreintes (bouchons, cotons tige) Peinture avec des billes	Empreintes (éponge, légos, formes) Peinture avec des voitures	Empreintes (papier bulle) Peinture avec des ballons	Peinture « propre » (peinture étalée au rouleau sous feuille plastique) Peinture (lignes horizontales)
			Empreintes (éponges) Peinture / collage	Empreintes (bouchons, cotons tige, tampons) Collage (gommettes)	Découpage / collage (quadrillage de bandes de papier) Peinture au doigt	Découpage / collage (bandes de papier) Craies grasses + encre	Impressions de bulles (encre + savon) Peinture (cercles concentriques)

**AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES
LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES**

	Période 1	Période 2		Période 3	Période 4	Période 5	
		Empreintes (tampons) Découpage / collage (formes complexes)	Empreintes (bouchons, cotons tige) Peinture : quadrillage / zones à remplir	Crépon mouillé Découpage / collage		Dégradé de couleur à la gouache Pointillisme (marqueur chunky)	Tracé de contour Photo
	En fonction des projets et des thèmes proposés en classe, différentes techniques et procédés sont également mis à disposition des MS/GS sur le temps de sieste des PS						
	MS/GS	Décalque	Mandalas avec objets	Flocons de papier (découpage/pliage)		Origami / fleurs en papier	Encre soufflée
	Décrire une image, exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté						
	En fonction des projets et des thèmes proposés en classe, présentation d'un ou plusieurs artistes ou œuvres par période : observation et description d'œuvres, mise à disposition de matériel (outils, médiums, supports) pour réaliser une composition plastique en lien avec l'artiste étudié						
	PS						

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES
LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

	Période 1	Période 2		Période 3	Période 4	Période 5
Développer le goût pour les pratiques artistiques Découvrir différentes formes d'expression artistique Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix	MS/GS	P. Klee <i>Composition à partir de papiers découpés et collés</i>	Masques africains <i>Décoration aux crayons cire aquarellables et feutres métallisés</i>	F. Pompon <i>Dessin d'un ours par étapes, aurores boréales à la craie grasse frottée</i> Représentation des arbres l'hiver par différents peintres <i>Arbre d'hiver en monotype</i>	Le Douanier Rousseau <i>Production collective : dessin à étapes, découpage, collage</i>	H. Matisse <i>Composition à partir de formes détournées, découpées et collées</i>

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES UNIVERS SONORES					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Développer le goût pour les pratiques artistiques Découvrir différentes formes d'expression artistique Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive				
	PS MS GS	Répertoire de comptines, chansons et jeux de doigts, propre à la classe ou commun avec les autres classes de l'école Représentation devant les autres classes ou les parents (chorale de Noël en classe)			
	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance				
	PS MS GS	Jeux pour explorer les différentes intensités (chuchoter, parler, crier) Répertoire de comptines, chansons et jeux de doigts, propre à la classe ou commun avec les autres classes de l'école			
	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples				
	PS MS GS	Jeux rythmiques avec les mains ou d'autres parties du corps, des objets de la classe ou des instruments de musique			
	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté				
	PS MS GS	Ecoute d'extraits musicaux tirés d'un répertoire varié Jeux d'écoute, jeux sonores			

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES LE SPECTACLE VIVANT					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Développer le goût pour les pratiques artistiques Découvrir différentes formes d'expression artistique Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix	Proposer des solutions dans des situations de projets, de créations, de résolutions de problèmes				
	PS MS GS	Saynètes de la vie quotidienne, mise en voix et ou en scène d'une histoire			

**ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES
DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS**

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Construire le nombre pour exprimer les quantités Stabiliser la connaissance des petits nombres	Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.)				
	PS/MS/GS	Activités collectives : jeux mathématiques en regroupement, jeux de société			
	PS/MS	Ateliers individuels : barres numériques			
	GS				
	Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (chiffres) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité jusqu'à 10 au moins				
	PS/MS/GS	Activités collectives : jeux mathématiques en regroupement, jeux de société			
	PS		Ateliers individuels : barres numériques, chiffres rugueux, association barres numériques/symboles		
	MS	Ateliers individuels : barres numériques, chiffres rugueux, association barres numériques/symboles, portique de perles de 1 à 9, tables de Seguin 1 et 2, tables d'addition			
	GS	Ateliers individuels : tables de Seguin 1 et 2, tables d'addition, table de soustraction, système décimal (association symboles/quantités). Ecriture des résultats d'opérations dans un livret dédié			
	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.				
	PS/MS/GS	Activités collectives : jeux mathématiques en regroupement, jeux de société			
	PS				Ateliers individuels : les fuseaux

**ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES
DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS**

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	MS/GS	Ateliers individuels : les fuseaux, les jetons, les tickets de mémoire			
Construire le nombre pour exprimer les quantités Stabiliser la connaissance des petits nombres	Avoir compris que le cardinal (ici la quantité) ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments				
	PS				Ateliers individuels : barres numériques
	MS	Ateliers individuels : jetons, tickets de mémoire			
	GS	Ateliers individuels : serpent de l'addition, jeu du change avec le système décimal			
	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 quantité précédente				
	PS		Ateliers individuels : barres numériques		
	MS	Ateliers individuels : portique de perles de 1 à 9, table de Seguin 1			
	GS	Ateliers individuels : table de Seguin 2, chaine de 100, chaine de 1000			
	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix ; Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.				
	PS		Ateliers individuels : barres numériques, jeu du gobelet		
	MS	Ateliers individuels : barres numériques, jeu du gobelet, table de Seguin 1, portique de perles de 11 à 19			
	GS	Ateliers individuels : jeu du gobelet, maison des nombres, table de Seguin 2, tables d'addition, serpent de l'addition, système décimal (commande de quantités)			

**ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES
DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS**

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	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				
	PS	Activités collectives : jeux de société			
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	MS/GS	Activités collectives : jeux de société, écriture de la date au tableau			
	Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres				
	PS				
	MS/GS	Activités collectives : jeux de société, jeux mathématiques en regroupement			
	Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10)				
	PS				
	MS	Activités collectives : jeux mathématiques en regroupement			
	GS	Activités collectives : jeux mathématiques en regroupement Ateliers individuels : jetons, portique de perles de 1 à 9, portique de perles de 11 à 19			
Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes	Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10)				
	PS	Activités collectives ritualisées : comptage des absents/présents, jeux mathématiques en regroupement			
	MS/GS	Activités collectives ritualisées : comptage des absents/présents, jeux mathématiques en regroupement, résolution de problèmes mathématiques			

**ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHEMATIQUES
DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS**

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur	Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d’une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10)				
	PS				Ateliers individuels : les fuseaux
Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur : -Acquérir la suite orale des mots - nombres -Écrire les nombres avec les chiffres - Dénombr	MS	Ateliers individuels : fuseaux, portique de perles de 1 à 9, jetons, tickets de mémoire			
	GS	Ateliers individuels : la table de Seguin2, système décimal (commande de quantités)			
	Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30)				
	PS/MS/GS	Activités collectives ritualisées : date, comptage des présents/absents, jeux mathématiques			
	PS				Ateliers individuels : file numérique, chiffres rugueux, barres numériques (association symboles/quantités), fuseaux
	MS	Ateliers individuels : file numérique, chiffres rugueux, barres numériques (association symboles/quantités), fuseaux, portique de perles de 1 à 9			
	GS	Ateliers individuels : file numérique, jetons, table de Seguin 1 et 2, portique de perles de 11 à 19			
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix				
	PS/MS/GS	Activités collectives ritualisées : date, jeux mathématiques			

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES
 DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

		Période 1	Période 2		Période 3	Période 4	Période 5	
er	PS						Ateliers individuels : chiffres rugueux, barres numériques (association symboles/quantités), fuseaux	
	MS	Ateliers individuels : file numérique, chiffres rugueux, barres numériques (association symboles/quantités), fuseaux, portique de perles de 1 à 9						
Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur	GS	Ateliers individuels : file numérique, table de Seguin 1 et 2, portique de perles de 11 à 19, tables d'addition, table de 100, symboles du système décimal, chaîne de 100, chaîne de 1000						
	Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10							
	MS/GS	Activités collectives ritualisées : date Ateliers individuels : tracé des chiffres dans le sable, sur une ardoise, sur feuille puis dans un livret (tables d'addition, maison des nombres) ou sur un cahier ligné						

**ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES
EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES**

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs et sur des suites organisées	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme				
	PS				
	MS				
	GS				
	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle), et ce dans toutes leurs orientations et configurations				
	PS	Ateliers individuels : formes à dessin géométriques			
	MS	Ateliers individuels : cabinet de géométrie, formes dans notre quotidien			
	GS	Ateliers individuels : cabinet de géométrie, triangles constructeurs			
	Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)				
	PS				
	MS/GS	Ateliers individuels : solides géométriques, solides dans notre quotidien, construction de solides (lokons)			
	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance				
	PS	Ateliers individuels : blocs de cylindres, tour rose, escalier marron, barres rouges, cylindres de couleur			
	MS/GS	Ateliers individuels : cylindres de couleur, figures superposées, mémo des masses			
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)				
	PS	Ateliers individuels : puzzles, jeux de pavage (attrimaths), jeux de construction, cube du binome			

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES
EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	MS/GS	Ateliers individuels : puzzles, puzzles de zoologie, botanique, géographie, jeux de pavage, tangram, jeux de construction, cube du binôme, cube du trinôme, arche romane				
Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs et sur des suites organisées	Identifier une organisation régulière et poursuivre son application					
	PS/MS/GS	Ateliers individuels : enfilage de perles avec modèles simples puis complexes				
	Reproduire, dessiner des formes planes					
	PS	Ateliers individuels : formes à dessin géométriques, géoplan				
	MS/GS	Ateliers individuels : cabinet de géométrie, formes à dessin géométriques, géoplan, reproduction des drapeaux de pays				

**EXPLORER LE MONDE
SE REPERER DANS L'ESPACE ET LE TEMPS**

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
LE TEMPS					
Stabiliser les premiers repères temporels Introduire les repères sociaux		Situer des évènements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison			
		PS/MS/GS	Activités collectives ritualisées : emploi du temps de la journée, poutre du temps, photo collective du mois Installation d’une table de saison rassemblant des livres documentaires, des photos, des reproductions d’œuvres d’art, des éléments naturels ou des figurines d’animaux à manipuler		
Consolider la notion de chronologie	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		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.		
		PS/MS/GS	Ateliers individuels : images séquentielles d’une situation quotidienne ou d’une histoire lue en classe		
		Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications			
		PS/MS/GS	Activités collectives : récit d’histoires lues ou racontées, avec ou sans l’aide de marottes ou de figurines Ateliers individuels : images séquentielles, mise à disposition de marottes ou de figurines pour raconter une histoire lue ou écoutée en classe, jeu des questions		
Sensibiliser à la notion de durée		Commencer à utiliser des instruments pour comparer des durées ou limiter le temps d’une activité (sabliers, horloges, chronomètres...)			
		PS/MS/GS	Ateliers individuels : manipulation de sabliers		
L’ESPACE					

**EXPLORER LE MONDE
SE REPERER DANS L'ESPACE ET LE TEMPS**

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Faire l'expérience de l'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères				
	PS/MS/GS	Rangement des différents ateliers, selon un agencement logique et ordonné, suivant le degré de difficulté de l'activité Ateliers individuels : mise en paire de matériel avec des objets de la classe (couleur, forme, lecture de mots...)			
	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères				
Faire l'expérience de l'espace	PS/MS/GS	S'installer en organisant son espace de travail sans gêner les autres : laisser des espaces entre les tapis, entre les tapis et les meubles pour permettre la circulation. Repérer les différents espaces de la classe et s'y rendre en sachant ce que l'on va y trouver.			
	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)				
	PS/MS/GS	Être capable de se rendre seul ou à deux aux toilettes, dans la salle des ASEM ou dans une autre classe			
Représenter l'espace	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).				
	MS/GS	Activités physiques : parcours, jeux Reproduction de modèles en binôme Ateliers individuels : reproduction des cartes de géographie en utilisant des formes des continents (tracé du contour ou poinçonnage)			
	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 objet précis				
	PS	Présentation individuelle pour apprendre à manipuler des ouvrages : livres, classeurs... Ateliers individuels : lecture de livres, dessin ou peinture libre, sur table ou chevalet, pliage du papier			

**EXPLORER LE MONDE
SE REPERER DANS L'ESPACE ET LE TEMPS**

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	MS/GS	Utilisation par l'élève d'un cahier individuel de suivi de sa progression dans certaines activités Ateliers individuels : lecture de livres, dessin ou peinture libre, sur table ou chevalet, pliage du papier et origami, écriture sur feuille libre ou cahier			
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, gauche, droite, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications				
	PS/MS/GS	Explicitation des consignes de rangement du matériel ou de déplacement en utilisant des marqueurs spatiaux adaptés			
	PS	Ateliers individuels : maison de poupée, jeux de reproduction de modèles			
	MS/GS	Ateliers individuels : jeux de reproduction de modèles, jeux de repérage dans l'espace (smartgames)			
Découvrir l'environnement	Parler d'espaces lointains en employant un vocabulaire adapté				
	PS	Thème annuel 2022-2023 autour des animaux et de leurs milieux de vie : - Description de milieux naturels et d'habitats variés au travers d'histoires lues, d'illustrations ou de photos. Mise à disposition de figurines en lien avec les milieux naturels étudiés - Introduction à la géographie : globe, animaux dans leur milieu de vie			
	MS/GS	Thème annuel autour des animaux et de leurs milieux de vie : -Descriptions de milieux naturels et d'habitats variés au travers d'histoires lues, d'illustrations ou de photos. Mise à disposition de figurines en lien avec les milieux naturels étudiés -Introduction à la géographie : globe, cartes-puzzles, drapeaux etc. Ateliers individuels : globe, puzzles des continents, drapeaux du monde, figurines des monuments du monde, maisons du monde (reproduction de modèle), animaux des continents, animaux dans leur milieu de vie			

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

Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5

LE MONDE DU VIVANT

Découvrir le monde
du vivant

Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image fixe ou animée

PS/MS/GS

Thème annuel 2022-2023 autour des animaux et de leurs milieux de vie.
Activités collectives :
- Observation de plantations (bulbes, champignons)
- Observation d'élevages (coccinelles, prévu en P5)

PS

Ateliers individuels : puzzles de zoologie et de botanique, images classifiées, classement d'animaux (images ou figurines) selon différents critères (mode de déplacement, enveloppe corporelle, milieux de vie...)

MS/GS

Ateliers individuels : puzzles de zoologie et de botanique, images classifiées, classement d'animaux (images ou figurines) selon différents critères (mode de déplacement, enveloppe corporelle, milieux de vie...), cycle de vie de différents animaux, cycle de vie de la graine de haricot

Connaître les besoins essentiels
de quelques animaux et végétaux

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.

PS/MS/GS

Thème annuel 2022-2023 autour des animaux et de leurs milieux de vie.
Activités collectives :
- Plantations (bulbes), pousse de champignons
- Elevage (coccinelles, prévu en P5)
Ateliers individuels : prendre soin des plantes

Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation

EXPLORER LE MONDE					
EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DE LA MATIERE, DES OBJETS					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	PS/MS/GS	Activités collectives : comptines sur le corps, yoga, dessin mensuel de bonhomme Ateliers individuels permettant de distinguer et d'affiner les sens : - La vue : boîte des 11 couleurs, boîte des nuances de couleur, matériel d'affinement de perception des formes et des longueurs - Le toucher : sacs stereognostiques, coussins sensoriels - L'ouïe : boîtes à sons			
Découvrir le monde du vivant	MS/GS	Ateliers individuels : puzzle du corps humain, images classifiées des organes du corps humain			
	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant				
	PS/MS/GS	Ateliers individuels : se laver les mains, laver la table, laver le linge, balayer, épousseter, prendre soin des plantes et/ou des élevages			
LA MATIERE ET LES OBJETS					
Explorer la matière	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)				
	PS/MS/GS	Activités collectives : découpe de fruits, réalisation de gâteaux			
	PS	Ateliers individuels : transvaser des graines avec une cuillère, verser (riz, sable, eau), presser une éponge, ouvrir et fermer des boîtes, des flacons, visse/dévisser, utiliser des pinces (pince pouce/index, à linge), ouvrir et fermer des cadenas, coller des gommettes, plier des tissus, du papier, découper, coller, poinçonner, cadres d'habillage (petits et gros boutons, pressions, fermeture à glissière), enfiler des gants, modeler (pâte à modeler, argile)			
	MS	Ateliers individuels : remplir une bouteille avec un entonnoir (sable, eau), servir avec une théière, utiliser un compte-goutte, fabriquer un pompon, tresser, coudre (points de couture), nettoyer un miroir, cadres d'habillage (agrafes, boucles de sac, de ceinture), tracer à la règle, utiliser une pince à épiler			

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

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	GS	Ateliers individuels : coudre un bouton, broder son initiale, tricoter avec un lucet, cadres d'habillage (nœuds, lacets), plier du papier (origami), ateliers d'expériences scientifiques (flotte/coule, magnétisme, électricité)			
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Réaliser des constructions : construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instruments de montage				
	MS/GS	Ateliers individuels : divers jeux de construction avec modèles, figures superposées (avec modèles), triangles bleus (avec modèles), tangram			
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)				
	PS/MS/GS	Echanges collectifs autour des risques domestiques, à la maison ou à l'école, en lien avec des lectures d'album. Identification des objets et comportements dangereux, des produits toxiques			
Utiliser des outils numériques	Utilisation d'appareils photos, d'ordinateurs, de tablettes...				
	MS/GS	A l'occasion de projets de classe, d'école... ou lors d'activités quotidiennes avec des applications éducatives dans les différents domaines d'activité			