

Programmation 3^{ème} période : janvier/ février.

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

	<u>Moyenne section</u>	<u>Grande section</u>
<u>L' oral</u>		
Oser entrer en communication	S'exprimer en grand groupe et petits groupes	Transmettre l'explication d'un jeu à un groupe de camarade.
Comprendre et apprendre	Raconter une histoire lue, répondre à des questions de compréhension Reformuler une consigne Répondre en faisant des phrases simples	Raconter une histoire lue, répondre à des questions de compréhension Reformuler une consigne Répondre en faisant des phrases complexe
Échanger et réfléchir avec les autres	Sans support rappeler un événement récent Enchaîner sur ce qui vient d'être dit	Commencer à argumenter pour justifier ses choix Sans support rappeler un événement récent
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Scander et compter les syllabes La syllabe d'attaque : nommer la syllabe d'attaque et l'isoler	les sons i, o
<u>L'écrit</u>		
Écouter de l'écrit et comprendre	A partir d'une histoire lue: nommer les personnages	A partir d'une histoire lue: nommer les personnages, le lieu, repérer la situation initiale.
Découvrir la fonction de l'écrit	Distinguer et reconnaître un imagier, un album, un documentaire, une recette, une fiche technique	Distinguer et reconnaître un imagier, ul album, un documentaire, une recette, une fiche technique
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	Participer à une dictée collective d'un texte (dictée à l'adulte) se mettre d'accord Comprendre le fonctionnement d'une grille de mots croisés	Participer à une dictée collective d'un texte (écrire la suite d'une histoire) à l'adulte se mettre d'accord
Découvrir le principe alphabétique	Reconnaître son prénom dans différentes écritures Reconnaître des mots dans différentes écritures Reconnaître les jours sur sa fiche Commencer à connaître les lettres de l'alphabet (à partir de jeux, de manipulations et de poésies)	Reconnaître des mots dans différentes écritures Reconstituer une phrase d'après un modèle Reconnaître le prénom de ses camarades en cursive(GS)
Commencer à écrire tout seul	Tenir correctement les outils scripteurs Tracer des graphismes en respectant leur sens de tracer sur de grands puis de petits formats :spirales , lignes brisées	Tenir correctement les outils scripteurs Consolider des graphismes en respectant leur sens de tracer sur de grands puis de petits formats :ponts endroits et envers, cannes, vagues

	<p>Tracer les graphismes connus Savoir dessiner les 4 formes Écrire les chiffres de 1 à 5 en respectant le sens du tracé Reproduire en majuscules des lettres (bonnes fêtes...)</p>	<p>Écrire son prénom en cursive sur une ligne puis entre 2 lignes Savoir écrire des lettres en cursives : m, n, w, v, p,u,t, i Écrire des mots en cursives Écrire les chiffres de 1 à 7 en respectant le sens du tracé Utiliser et reconnaître : le, la, , un, une,</p>
--	--	---

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

	<u>Moyenne section</u>	<u>grande section</u>
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	<p>Le lancer : Lancer différents objets de différentes formes et matières. Passer du « jeter » au lancer avec intention. Expérimenter différents types de lancer. Ajuster le geste, la force, la direction au but visé : lancer loin Ajuster le geste, la force, la direction au but visé : lancer vers une cible Ajuster le geste, la force, la direction au but visé : lancer vers une cible.</p>	
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	<p>Parcours Créer un parcours en rapport avec une activité graphique</p>	
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressives ou artistiques	<p>acrosport</p>	
Collaborer, coopérer, s'opposer	<p>Jeux d'opposition</p>	

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

	<u>Moyenne section</u>	<u>grande section</u>
<u>Les productions plastiques et visuelles</u>		
Dessiner	Dessiner pour s'exprimer, se représenter	Dessiner pour s'exprimer, se représenter

	Dessin libre dans le cahier de dessin	Dessin libre dans le cahier de dessin
S'exercer au graphisme décoratif	Observer, reproduire, assembler, des motifs graphiques. Coordonner l'œil et la main et développer une habileté gestuelle. Utiliser les lignes obliques, horizontales, verticales, brisées ronds, spirales, ponts endroits et envers Utiliser les graphismes travaillés pour décorer la page de garde du mois Réinventir des graphismes pour remplir une surface	Observer, reproduire, assembler, des motifs graphiques. Coordonner l'œil et la main et développer une habileté gestuelle. Utiliser les lignes obliques, horizontales, verticales, brisées ronds, spirales, ponts endroits et envers Utiliser les graphismes travaillés pour décorer la page de garde du mois Réinventir des graphismes pour remplir une surface
Réaliser des compositions plastiques planes et en volumes	Utiliser différents outils, supports et matières crayons, feutres, peinture . tenir correctement différents outils scripteurs . pâte à modeler Pastels gras, secs . Couper . déchirer . dessin libre	Utiliser différents outils, supports et matières . crayons, feutres, peinture . tenir correctement différents outils scripteurs . pâte à modeler Pastels gras, secs . Couper . déchirer dessin libre
Observer comprendre et transformer des images	Sonia Delaunay : composition de couleurs Poisson rouge Klee Villa florentine Klee La pastorale klee La vis de Matisse	Sonia Delaunay : composition de couleurs Pont du Gard Poisson rouge Klee Villa florentine Klee La pastorale klee La vis de Matisse
Univers sonores		
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	Mémoriser des comptines et des chansons Participer à un chant collectif Jeux vocaux	
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	Connaître certains instruments de musique : savoir les nommer, les utiliser : les percussions Jeux rythmiques	
Affiner son écoute	Écouter des histoires, de la musique et en parler Prendre conscience des sons qui nous entourent : reconnaître les bruits humains, lieux Écoute de contes musicaux : Pierre et le loup Jeux d'écoute.	

Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

	<i>Moyenne section</i>	<i>Grande section</i>
Découvrir les nombres et leurs utilisations	<p>Connaître la comptine numérique jusqu'à 10 Dénombrer et connaître toutes les représentations des nombres jusqu'à 4 Chercher les décompositions du 4 Commencer à utiliser la bande numérique</p>	<p>Connaître la comptine numérique jusqu'à 20 Dénombrer et connaître toutes les représentations des nombres jusqu'à 8 Chercher les décompositions du 8 Savoir utiliser la bande numérique</p>
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	<p>Reconnaître les 4 formes géom. Réaliser des configurations à partir des formes géométriques Nommer et reconnaître le rond et la carré Connaître les notions de petit/moyen/grand tableau à doubles entrées (simples) Réaliser des rythmes (3)</p>	<p>Réaliser des configurations à partir des formes géométriques Nommer et reconnaître : rond, carré, rectangle, triangle Ordonner du plus petit au plus grand. tableau à doubles entrées (complexes) Réaliser des rythmes (4)</p>

Domaine 5 : explorer le monde

	<i>Moyenne section</i>	<i>Grande section</i>
Se repérer dans le temps et l'espace		
Le temps	<p>Savoir utiliser tous les calendriers de la classe Commencer à écrire la date (jour/mois/année) Commencer à mettre à jour la date : jour, date, mois. Se repérer dans une journée (matin, midi et soir) Connaître la comptine des jours Retrouver l'ordre des images d'une histoire (4) Comparer été, automne et hiver et connaître quelques caractéristiques de l'hiver</p>	<p>Mettre à jour la date : jour, date, mois. Écrire la date : jour, mois, année en respectant l'ordre et le sens des chiffres Se repérer dans une journée (matin, midi et soir) Connaître la comptine des jours Retrouver l'ordre des images d'une histoire (5) Comparer été, automne et hiver et connaître quelques caractéristiques de l'hiver</p>

l'espace	Résoudre des labyrinthes Vocabulaire spatial (suite et révision)	Résoudre des labyrinthes Vocabulaire spatial (suite et révision) Commencer à se repérer sur un quadrillage (jeux), repérer les cases Se déplacer sur un quadrillage avec un code (1 ^{ère} approche)
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière		
Découvrir le monde du vivant	Les 5 sens Les graines	Les 5 sens Les graines
Explorer la matière	Modelage L'eau: changements d'état	Modelage L'eau: changements d'état
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Se servir des ciseaux Jeux de construction Fabrication d'objets	Se servir des ciseaux (découpe plus complexes) Jeux de construction Fabrication d'objets
Utiliser des outils numériques	Jeux divers copie (traitement de texte)	Jeux divers copie (traitement de texte)