

Programmation 4^{ème} période : mars/avril.

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	<p>S'exprimer en grand groupe et petits groupes</p> <p>Rappeler des situations vécues</p> <p>Reformuler une consigne</p> <p>Répondre en faisant des phrases simples</p> <p>Communiquer spontanément les adultes en utilisant les formules usuelles de politesse (bonjour, s'il te plait, merci, excuse-moi...).</p> <p>Communiquer avec les autres en construisant une phrase syntaxiquement correcte.</p> <p>Produire des phrases de plus en plus longues.</p> <p>Dire ou chanter une comptine devant le groupe</p>	<p>Transmettre l'explication d'un jeu à un groupe de camarade.</p> <p>Relater des événements vécus</p> <p>Communiquer spontanément avec ses pairs et les adultes en utilisant les formules usuelles de politesse (bonjour, s'il te plait, merci, excuse-moi...).</p> <p>Communiquer avec les autres en construisant une phrase syntaxiquement correcte et compréhensible.</p> <p>Produire des phrases de plus en plus longues correctement construites.</p> <p>Dire ou chanter une comptine devant le groupe</p>
Comprendre et apprendre	<p>Comprendre des consignes complexes.</p> <p>Répondre à des questions.</p> <p>Répéter une consigne pour ses camarades.</p> <p>Décrire une image</p>	<p>Comprendre des consignes de plus en plus complexes.</p> <p>Poser des questions et répondre à des questions.</p> <p>Répéter/reformuler réexpliquer une consigne pour ses camarades.</p> <p>Décrire et commenter une ou plusieurs images</p> <p>Comprendre et acquérir un vocabulaire</p>
Échanger et réfléchir avec les autres	<p>Participer à des jeux de société.</p> <p>Utiliser la forme interrogative « est-ce que... ».</p>	<p>Participer à des jeux de société.</p> <p>Utiliser le connecteur de cause « parce que »</p> <p>Utiliser la forme interrogative « est-ce que... ».</p>
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	<p>Frapper et dénombrer les syllabes de mots simples (prénoms, couleurs, jours...)</p> <p>Retrouver des mots commençant par la même syllabe.</p>	<p>Retrouver des mots avec des syllabes identiques (début, milieu, fin) à partir des sons connus</p> <p>Connaître le son produit par les lettres : u, o,</p> <p>Identifier des sons dans des mots</p> <p>Commencer à produire des textes à rimes</p>
<u>L'écrit</u>		

Écouter de l'écrit et comprendre	La trame: les actions de l'histoire S'intéresser à l'histoire en posant/répondant à des questions. Connaître le titre de la plupart des albums travaillés en classe.	La trame: les actions de l'histoire S'intéresser à l'histoire en posant/répondant à des questions. Faire des hypothèses à partir de la couverture.
Découvrir la fonction de l'écrit	Distinguer et reconnaître un imagier, un album, un documentaire, une recette, une fiche technique, des bulles Approcher le concept d'auteur, d'illustrateur Savoir nommer un auteur	Distinguer et reconnaître un imagier, un album, un documentaire, une recette, une fiche technique, des bulles Approcher le concept d'auteur, d'illustrateur, d'éditeur Savoir nommer un auteur
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	Reconnaître des mots dans différentes écritures Participer à une dictée collective d'un texte à l'adulte, se mettre d'accord Découvrir et comprendre l'utilisation d'une grille de mots croisés	Reconnaître des mots dans différentes écritures Reconstituer un petit texte d'après un modèle Reconnaître le prénom de ses camarades en cursive Participer à une dictée collective d'un texte à l'adulte, se mettre d'accord Compléter des grilles de mots croisés et de mots mêlés plus complexes
Découvrir le principe alphabétique	Connaître les lettres de l'alphabet (à partir de jeux, de manipulations et de poésies)	Connaître les lettres de l'alphabet (à partir de jeux, de manipulations et de poésies) dans le désordre Phonologie: les oppositions phonologiques f/V (en attaque)
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 : ponts droits et envers Commencer à écrire les chiffres de 1 à 4 en respectant le sens du tracé	Écrire son prénom seul en cursive entre des lignes plus petites en respectant la taille des lettres et le sens d'écriture Tenir correctement les outils scripteurs Consolider des graphismes en respectant leur sens de tracer sur de grands puis de petits formats : boucles droits et envers Savoir écrire les lettres en cursive: l, b, y, k, j, g, f, Écrire quelques mots en cursive d'après un modèle sur 1 ligne puis entre 2 lignes (jours, mots simples avec lettres connues...)

		Écrire les nombres de 1 à 8 en respectant le sens du tracé
--	--	--

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 (en hauteur, au sol)</p>	
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Activités aquatiques	
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressives ou artistiques	Acrosport	
Collaborer, coopérer, s'opposer	Collaborer et s'opposer dans les jeux de relais	

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>
Les productions plastiques et visuelles		
Dessiner	Dessiner pour s'exprimer, se représenter Dessin libre dans le cahier de dessin	Dessiner pour s'exprimer, se représenter 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 droits et envers Utiliser les graphismes travaillés pour décorer la page de garde du mois Réinventer 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 droits et envers, boucles droits et envers Utiliser les graphismes travaillés pour décorer la page de garde du mois Réinventer des graphismes pour remplir une surface
Réaliser des compositions plastiques planes et en volumes	Utiliser différents outils, supports et matières Comprendre la formation des couleurs secondaires Réaliser un objet pour Pâques	Utiliser différents outils, supports et matières Comprendre la formation des couleurs secondaires Réaliser un objet pour Pâques
Observer comprendre et transformer des images	Pont du gard La tour Eiffel Vallon pont d'Arc	Miro Karla Gérard Chris Piascik
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	Manipulation des instruments à percussion de la classe. Savoir utiliser correctement ces instruments. (jeu à l'orchestre ratata) Jeux rythmique avec le corps : reproduction et production	
Affiner son écoute	Écouter des histoires, de la musique et en parler Jeux d'écoute : tonton tout ouïe Écoute de contes musicaux : le soldat rose	

Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

	Moyenne section	Grande section
Découvrir les nombres et leurs utilisations	<p>Connaître la comptine numérique jusqu'à 15</p> <p>Dénombrer et connaître toutes les représentations des nombres jusqu'à 9</p> <p>Savoir utiliser la bande numérique</p> <p>Connaître les notions le plus d'éléments, le moins d'éléments</p> <p>Compter à rebours de 5 à 0</p>	<p>Connaître la comptine numérique jusqu'à 25</p> <p>Dénombrer et connaître toutes les représentations des nombres jusqu'à 16</p> <p>Savoir utiliser la bande numérique</p> <p>Connaître les notions le plus d'éléments, le moins d'éléments</p> <p>Compter à rebours de 9 à 0</p> <p>Commencer des calculs additifs simples (jeux, manipulations)</p>
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	<p>Nommer et reconnaître le cercle, le disque,</p> <p>Réaliser des TANGRAMS (grands formats)</p> <p>Prolonger des algorithmes plus complexes.</p> <p>Trier selon 2 critères couleur et formes</p> <p>Utiliser des tableaux à double entrée</p>	<p>Nommer et reconnaître le cercle, le disque,</p> <p>Réaliser des TANGRAMS (petits formats)</p> <p>Prolonger des algorithmes plus complexes.</p> <p>Trier selon 2 critères couleur et formes</p> <p>Utiliser des tableaux à double entrée</p>

Domaine 5 : explorer le monde

	Moyenne section	Grande section
Se repérer dans le temps et l'espace		
Le temps	<p>Savoir utiliser tous les calendriers de la classe</p> <p>Mettre à jour la date : jour, date, mois.</p> <p>Ecrire la date : jour, mois, année en respectant l'ordre et le sens des chiffres</p> <p>Se repérer dans une journée (matin, midi et soir)</p> <p>Connaître la comptine des jours</p> <p>Commencer à reconnaître les jours sur sa fiche</p> <p>Retrouver l'ordre des images d'une histoire (5)</p> <p>Comparer été, automne ,hiver et printemps .</p> <p>Connaître les caractéristiques de ces</p>	<p>Se repérer dans une journée (matin, midi et soir) et sur une semaine</p> <p>Reconnaître les jours de la semaine (dans les différentes écritures et dans le désordre) et savoir les nommer</p> <p>Retrouver l'ordre des images d'une histoire (6)</p> <p>Comparer été, automne ,hiver et printemps .</p> <p>Connaître les caractéristiques de ces différentes saisons</p>

	différentes saisons	
l'espace	Se repérer dans un labyrinthe plus complexe Décoder un déplacement	Se déplacer sur un quadrillage avec un code Coder et décoder un déplacement Connaître les notions gauche/droite
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière		
Découvrir le monde du vivant	Les 5 sens Plantations en pleine terre	Les 5 sens Plantations en pleine terre
Explorer la matière	L'eau: changements d'état	L'eau: changements d'état
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Fabrications d'objets Jeux de construction	Fabrications d'objets Jeux de construction
Utiliser des outils numériques	Utiliser l'ordinateur, la tablette, le cadre numérique	