

Programmation 5^{ème} période : mai/juin.

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

	<u>Moyenne section</u>	<u>Grande section</u>
L'oral		
Oser entrer en communication	S'exprimer en grand groupe et petits groupes Être capable d'écouter pour répondre, demander et attendre son tour pour prendre la parole. Rester dans le sujet de l'échange. Dire ou chanter une comptine devant le groupe	S'exprimer en grand groupe et petits groupes Être capable d'écouter pour répondre, demander et attendre son tour pour prendre la parole. Rester dans le sujet de l'échange. Dire ou chanter une comptine devant le groupe
Comprendre et apprendre	Reformuler avec ses propres mots la trame narrative d'une histoire. Raconter une histoire connue, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images. Raconter/expliciter les activités de la journée Comprendre et acquérir un vocabulaire pertinent	Argumenter pour justifier ses choix Raconter une histoire connue, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images. Raconter/expliciter les activités de la journée Comprendre et acquérir un vocabulaire pertinent Réutiliser le vocabulaire appris à bon escient
Échanger et réfléchir avec les autres	Relater des événements inconnus des autres élèves Expliquer les activités de la classe pour le blog. Faire des hypothèses la suite d'une histoire connue. Participer à un échange collectif en écoutant les autres,	Expliquer les activités de la classe pour le blog. Faire des hypothèses la suite d'une histoire connue. Participer à un échange collectif en écoutant les autres, en donnant son point de vue, et en restant dans le sujet
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Retrouver et classer des mots selon leur nombre de syllabes Prendre conscience des rimes	Connaître et localiser le son produit par la lettre: m, Identifier des sons dans des mots Produire des comptines à rimes Commencer à comprendre la combinatoire Dictée muette
L'écrit		
Écouter de l'écrit et comprendre	Connaître le titre de quelques uns des albums travaillés en classe. Associer un personnage, une illustration, au livre dont il provient.	Connaître le titre de la plupart des albums travaillés en classe. Associer un personnage, une illustration, au livre dont il provient.

	Raconter une histoire connue à l'aide d'images	Raconter une histoire connue
Découvrir la fonction de l'écrit	Distinguer et reconnaître un album pour enfant , un calendrier, un imagier, documentaire , la recette, la fiche technique Approcher le concept d'auteur, d'illustrateur Savoir nommer un auteur	Distinguer et reconnaître un album pour enfant , un calendrier, un imagier, documentaire , la recette, la fiche technique Approcher le concept d'auteur, d'illustrateur, d'éditeur Savoir nommer un auteur
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	compléter des grilles de mots croisés plus complexes Participer à une dictée collective d'un texte à l'adulte se mettre d'accord	compléter des grilles de mots croisés plus complexes et de mots mêlés Participer à une dictée collective d'un texte à l'adulte se mettre d'accord
Découvrir le principe alphabétique	Connaître la plupart des lettres de l'alphabet Associer lettres en capitales et en scripts Reconnaître des mots dans différentes écritures	Reconnaître des mots dans les 3 écritures Savoir nommer les lettres de l'alphabet dans les 3 graphies
Commencer à écrire tout seul	Tracer des graphismes en respectant leur sens de tracer sur de grands puis de petits formats : les vagues, les créneaux... Revoir les graphismes travaillés en modifiant les formats Écrire des mots Écrire la plupart des lettres de l'alphabet en capitales Commencer à écrire son prénom en cursives Écrire les nombres de 1 à 5	Consolider quelques mots outils (le, la, les, un, une ...) réaliser des œuvres à partir des graphismes inventer de nouveaux graphismes réaliser des graphismes complexes Écrire des mots connus en cursives entre 2 lignes Lire les nombres de 0 à 9

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

	Moyenne section	grande section
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	battre son record, lancer, sauter, courir. Course de vitesse Relai	

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Activités aquatiques activités de glisse
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressives ou artistiques	Créer une danse collective
Collaborer, coopérer, s'opposer	relai

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

	Moyenne section	grande section
Les productions plastiques et visuelles		
Dessiner	Dessiner pour s'exprimer, se représenter	Dessiner pour s'exprimer, se représenter
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, boucles 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 Appréhender la notion de nuances des couleurs, utiliser les dégradés pour créer un camaïeu Réaliser un objet pour la fête des mères et/ou des pères	Utiliser différents outils, supports et matières Appréhender la notion de nuances des couleurs, utiliser les dégradés pour créer un camaïeu Réaliser un objet pour la fête des mères et/ou des pères
Observer comprendre et transformer des images	Miro Karla Gérard Chris Piascik	Picasso

Univers sonores		
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	Mémoriser des comptines et des chansons , les dire avec expression Participer à un chant collectif	Mémoriser des comptines et des chansons, les Participer à un chant collectif
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps		
Affiner son écoute	Reproduire des formules rythmiques simples	Reproduire des formules rythmiques, les prolonger, en trouver de nouvelles
	Écoute de contes musicaux : le soldat rose, sol en cirque	

Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

	Moyenne section	Grande section
Découvrir les nombres et leurs utilisations	Connaître la comptine numérique jusqu'à 20 Dénombrer et connaître toutes les représentations des nombres jusqu'à 6 Savoir utiliser la bande numérique	Connaître la comptine numérique jusqu'à 31 Dénombrer et connaître toutes les représentations des nombres jusqu'à 10 Savoir utiliser la bande numérique
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Réaliser des algorithmes plus complexe Les volumes	Réaliser des algorithmes de plus en plus complexes Les volumes

Domaine 5 : explorer le monde

	Moyenne section	Grande section
Se repérer dans le temps et l'espace		
Le temps	Savoir utiliser tous les calendriers de la classe	Savoir utiliser tous les calendriers de la classe

	<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 Reconnaître les jours de la semaine et savoir les nommer Retrouver l'ordre des images d'une histoire (5) Comparer été, automne ,hiver et printemps . Connaître les différentes saisons</p>	<p>Se repérer dans une journée et une semaine Reconnaître les jours de la semaine (dans les différentes écritures et dans le désordre) et savoir les nommer Retrouver l'ordre des images d'une histoire (6) Comparer été, automne ,hiver et printemps . Connaître les caractéristiques de ces différentes saisons, leur nom et les placer chronologiquement</p>
l'espace	<p>Se repérer dans un labyrinthe plus complexe Coder et décoder un déplacement_ Comprendre le principe de symétrie : créer une symétrie simple par pliage</p>	<p>Se repérer et se déplacer sur un quadrillage Coder et décoder des déplacements sur des quadrillages Recopier un dessin sur un quadrillage Joindre des points en respectant un codage Comprendre le principe de symétrie : créer une symétrie simple par pliage , puis par rapport à un axe Commencer à compléter des dessins par symétrie</p>
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière		
Découvrir le monde du vivant	<p>Observation des plantations, arrosage, désherbage, entretien La nutrition</p>	<p>Observation des plantations, arrosage, désherbage, entretien La nutrition</p>
Explorer la matière		
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<p>La balance lampe torche jeu de construction perforatrice pince à épiler</p>	
Utiliser des outils numériques	<p>Utiliser un ordinateur, une tablette</p>	