

PROGRAMMATION ANNUELLE 2008 Grande section

S'approprier le langage

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
Echanger – s'exprimer	*Dire ou chanter des comptines ou chansons avec une bonne prononciation *Relater un événement inconnu des autres élèves (exploitation du cahier de vie)					
	*Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible et intelligible en respectant l'articulation *Etre capable d'écouter pour répondre *Demander la parole	*Justifier un acte, un refus une préférence en utilisant correctement « parce que » *Utiliser des outils linguistiques plus complexes (connecteurs, phrases complexes, négation interrogation, concordance des temps)	* Participer à un échange collectif : -en acceptant d'écouter l'autre -en attendant son tour de parole *Prendre en compte se qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange : intervenir, questionner *Dire, écrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu *Exposer un projet , une idée			* Participer à un échange collectif : -en restant dans le propos -en commençant à argumenter son point de vue *Inventer une histoire (à partir d'images éventuellement)
Comprendre	*Ecouter et comprendre une consigne donnée collectivement *Comprendre une histoire lue par l'enseignant	*Comprendre et mémoriser une consigne donnée de façon collective *Comprendre et mettre en œuvre une règle de jeu *Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec ou sans support visuel (trame complexe : début/événement/ aventure/ résolution/fin)	*Comprendre un texte documentaire lu par l'enseignant *Restituer la trame narrative d'une histoire complexe sans support visuel *Identifier, caractériser moralement et physiquement les personnages.	*Planifier, organiser soi même son travail pour exécuter une consigne complexe * Reformuler une consigne même complexe * Interpréter ou transposer une histoire entendue (marionnette, théâtre, dessin) * Faire part de ses impressions et les exprimer (dessin, peinture, parole)	* Donner une consigne en fonction de la situation présentée. * Expliquer une consigne à un camarade *Dans un documentaire, faire le lien avec les questions qui se posaient ou ce qui avait été découvert en classe.	
Progresser dans la maîtrise de la langue française	*S'intéresser au sens des mots : répéter un mot nouveau – donner un synonyme. *Utiliser le vocabulaire lié à la classe : couleur, mots usuels, formule de politesse....					
		*S'intéresser aux nouveaux mots : essayer de comprendre un mot nouveau en fonction de son contexte. *Apprécier une poésie : y repérer des mots évocateurs ou amusants.	*Comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé *Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant les actes de la vie quotidienne et les relations avec les autres *Produire des phrases complexes correctement construites.	*Comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur * Comprendre et utiliser un vocabulaire pertinent dans le domaine des sentiments ou émotions ressenties ou prêtées aux autres		
				*Comprendre et utiliser un vocabulaire scolaire pertinent en particulier celui lié à l'univers de l'écrit. *Interroger l'enseignant sur le sens d'un mot	* Comprendre et utiliser un vocabulaire pertinent lié à des récits personnels ou des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînements logique et chronologique...)	

PROGRAMMATION ANNUELLE 2008 Grande section

Découvrir l'écrit

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se familiariser avec l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> *Ecouter des textes dits ou lus *Identifier le personnage d'une histoire *Le reconnaître dans les illustrations *Représenter des personnages plus complets réels ou fictifs *Se repérer dans un livre : couverture, page, image texte *Identifier différents supports écrits : livres, affichages, emballages, dépliants publicitaires, catalogue 	<ul style="list-style-type: none"> *Produire un énoncé cohérent en lui donnant du sens pour qu'il puisse être écrit (dictée à l'adulte) * Raconter un passage lu par l'enseignant sans support *Essayer d'anticiper la suite ou la fin d'une histoire *Dicter à l'adulte différents types de textes en commençant à contrôler son débit *Identifier différents types d'écrits : imagiers, albums, documentaires, recettes, journaux, publicités, lettres, factures, tickets de caisse.... 	<ul style="list-style-type: none"> *Donner son avis sur une histoire *Se construire une première culture littéraire par l'appropriation d'œuvres 		
			<ul style="list-style-type: none"> *Utiliser des outils linguistiques adaptés aux différents types d'écrits *Reformuler un passage lu par l'enseignant *Trier différents supports et types d'écrits pour en dégager les caractéristiques (critères) la fonction 	<ul style="list-style-type: none"> *Dicter à l'adulte des textes variés (recette, lettres, compte rendu...) en respectant les caractéristiques de chaque écrit *Identifier les fonctions de différents types d'écrits *Connaître un conte dans différentes versions *Etablir des comparaisons précises entre elles. 	<ul style="list-style-type: none"> *S'appuyer sur cette culture pour rentrer dans un débat : comparaison, interprétation.... *Reformuler pour enrichir ses productions (structure syntaxique, pronoms connecteurs logiques vocabulaire précis...) *Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums *Savoir utiliser les caractéristiques de certains écrits en situation de production
Se préparer à apprendre à lire et à écrire	<ul style="list-style-type: none"> *Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture 				
	<ul style="list-style-type: none"> *Reconnaître et nommer certaine lettre de l'alphabet : celle de son prénom *Elaborer un répertoire graphique *Ecrire son prénom en capital d'imprimerie avec ou sans référent *Reconnaître son prénom écrit <ul style="list-style-type: none"> -en capitale d'imprimerie -en script -en cursive *Reconnaître le prénom d'autres enfants écrit en capitale d'imprimerie *Rythmer les mots connus : prénom, comptines... *Pratiquer des comptines favorisant l'acquisition des sons *Prendre conscience de la structure syllabique des mots *Distinguer mot et syllabes 	<ul style="list-style-type: none"> *Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet en capitale *Représenter un motif graphique en expliquant sa façon de procéder *Distinguer des sons constitutifs du langage en particulier les voyelles et quelques consonnes en position initiale ou finale (f,s,ch,v,z) *Utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire son prénom *Respecter les trajectoires des lettres en capital d'imprimerie *Copier des mots en capital d'imprimerie dans un contexte ayant du sens *Ecrire son prénom en capital sans référence *Reconnaître le prénom d'autres enfants écrit <ul style="list-style-type: none"> -en script -en cursive *Jouer à répéter des syllabes en début et en fin de mot a l'occasion de l'apprentissage de chants, comptines ou poésies *Localiser une syllabe dans un mot (début ou fin) *Localiser un son dans un mot (début – fin) 	<ul style="list-style-type: none"> *Utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire de courts messages *Connaître le nom des lettres de l'alphabet dans une situation ayant du sens *Reconnaître des mots qui appartiennent au rituel de la classe *Epeler un mot *Ecrire son prénom en cursive avec l'aide de l'enseignant en situation individuelle *Reconnaître une même syllabe dans des mots avec support d'image (début ou fin) *Produire des assonances, des rimes avec l'aide d'un support visuel représentant les mots *Ajouter ou retirer une syllabe dans un mot 	<ul style="list-style-type: none"> *Utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire de courts textes (pour le cahier de vie ou le blog de classe) *Mettre en relation des sons et des lettres pour quelques voyelles et consonnes dont la forme sonore est bien repérée. 	<ul style="list-style-type: none"> *Copier des mots en cursives avec l'aide de l'adulte en situation individuelle *Ecrire son prénom en cursive avec ou sans modèle *Ecrire en contrôlant la tenue du crayon et la position de la page *Pouvoir dire où sont les mots dans une phrase après lecture par l'adulte *Jouer avec les syllabes (inversion, ajout, retrait...)

PROGRAMMATION ANNUELLE 2008 Grande section

Devenir élève

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Devenir élève	*Utiliser les règles de politesse et de convivialité *Participer activement à la vie de la classe (rituels, responsabilités, activités collectives...) *Etre autonome dans les gestes de la vie quotidienne				
	*Ranger son matériel personnel et le matériel de la classe		*Etre autonome dans son travail : installation, réalisation, rangement *Accepter les règles de sécurité expliquées et imposées par l'adulte		
	*Elaborer les règles de vie	*Respecter les règles de vie			
		*Aider un camarade (atelier, habillage, goûter...)			
		*Participer à des jeux à règles avec le concours d'un adulte		*Participer à des jeux à règles	
		*S'engager dans un projet collectif à court terme proposé par l'adulte	*S'engager dans des projets proposés par l'adulte *Acquérir des comportements appropriés sans solliciter l'adulte avec pertinence et à bon escient *Participer à l'élaboration d'un projet		
				*Résoudre une situation conflictuelle par la parole *Rendre visite aux enfants de Cp *Inviter les parents à une fête ou à une expo	

PROGRAMMATION ANNUELLE 2008 Grande section

Découvrir le monde

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Domaine sensoriel	<p>*Nommer quelques qualités sensorielles d'un aliment ou d'un objet : couleur, forme, texture, saveur</p> <p>*Classer des objets en fonction d'un critère sensoriel</p>	<p>*Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception</p> <p>*Associer :</p> <ul style="list-style-type: none"> -organe (yeux) -perception (vue) -action (voir) -handicap (aveugle) <p>*Nommer l'origine d'un bruit de l'environnement</p>	<p>*Utiliser des objets techniques qui permettent d'affiner sa perception (ex la loupe)</p> <p>*Maîtriser un vocabulaire précis et simple lié aux différentes perceptions</p>	<p>*Déterminer la qualité d'un objet en utilisant ses différents sens</p>	<p>*Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui leur correspondent.</p>
La matière et les objets	<p>*Agir sur la matière en la transformant : modeler, déchirer, découper.....</p>	<p>*Utiliser des objets techniques dans les situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage (en rapport avec l'air) : moulin, sèche-cheveux.....</p>	<p>*Choisir des outils adaptés en fonction de son projet</p> <p>*Classer des matières connues en fonction de leurs qualités, leurs usages, leur origine</p>	<p>*Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation</p> <p>*Utiliser une fiche technique simple pour fabriquer (décodage)</p>	<p>*Sérier des matières</p> <p>*Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet (encodage)</p>
Le vivant	<p>*Observer le monde du vivant en situation : transformations dans le temps, déplacements, besoins....</p> <p>Affiner la perception de son corps : dos, face, articulations...</p>	<p>*Manipuler : planter, soigner</p> <p>*Faire des expériences sur un végétal :</p> <ul style="list-style-type: none"> +/- eau +/- lumière +/- air..... <p>*Connaître les différentes parties d'une plante : tige, racine, feuilles</p> <p>*Donner une représentation de son corps</p>	<p>*Reconstituer l'image du corps humain, d'un animal, d'un végétal à partir d'éléments séparés</p>	<p>*Verbaliser les observations</p> <p>*Garder une trace des observations faites : photos, dictée à l'adulte, dessins...</p> <p>*Retracer la chronologie de l'évolution : croissance, reproduction</p> <ul style="list-style-type: none"> -à l'aide d'images séquentielles -par le dessin 	<p>*Respecter la vie animale et végétale</p> <p>*A partir des observations faites, des échanges, construire des connaissances concernant le vivant</p> <p>*Découvrir la notion de cycle du vivant après observation</p> <p>*Différencier vivant et non vivant.</p>
Environnement, hygiène, santé	<p>*Observer l'environnement proche : école, quartier.</p> <p>*Le décrire</p> <p>*Distinguer dans l'environnement les éléments naturels des constructions humaines</p>	<p>*Comprendre et respecter des règles de sécurité en relation avec les risques : école, maison, rue</p>	<p>*Connaître et appliquer les principales règles d'hygiène et de respect du corps : propreté, alimentation, soins, sommeil, intégrité du corps....</p> <p>*Repérer une situation inhabituelle ou de danger : fumée, porte ouverte, enfant blessé, attitude inhabituelle d'un adulte....</p>	<p>*Observer un environnement plus varié, plus éloigné</p> <p>*Comparer des milieux différents pour dégager des caractéristiques</p>	<p>*Respecter l'environnement : les lieux, le vivant, soin aux animaux, entretien du jardin, tri des déchets....</p> <p>*Comprendre (à partir d'un travail sur photos, des odeurs, des documentaires....) les effets du respect (ou du non respect) de l'environnement et accéder ainsi à une attitude citoyenne.</p>

PROGRAMMATION ANNUELLE 2008 Grande section

Structuration de l'espace	<ul style="list-style-type: none"> *Reconstituer sur le plan à l'aide d'éléments découpés, le parcours de motricité vécu précédemment *Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté ou un quadrillage 	<ul style="list-style-type: none"> *Suivre un parcours décrit oralement *Décrire un parcours simple à l'adulte ou à un camarade 	<ul style="list-style-type: none"> *Coder un déplacement, un parcours 	<ul style="list-style-type: none"> *Effectuer un parcours en le décodant 	<ul style="list-style-type: none"> *Représenter l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets *Décrire à partir de photos, de documents, des espaces plus ou moins familiers
Structuration du temps	<ul style="list-style-type: none"> *Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise chronologique ou d'un emploi du temps illustré (photos) *Situer les événements les uns par rapport aux autres avec support visuel (cahier de vie) 	<ul style="list-style-type: none"> *Comprendre puis exprimer l'opposition présent / passé en utilisant les marques temporelles adaptées : connecteurs, temps de l'énonciation... *Prendre des repères sur le mois, l'année : événements, calendriers saisons 	<ul style="list-style-type: none"> *Situer des événements les uns par rapport aux autres sans support visuel *Appréhender la notion de temps qui passe à travers des objets à manipuler : calendrier cyclique, sablier, boîte à musique moulins à eau.... *Comparer avec ces objets des événements en fonction de leur durée (ex cuisson crêpes et gâteau...) 	<ul style="list-style-type: none"> *Comprendre et exprimer l'opposition présent / futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexicale, conjugaison, connecteurs... *Distinguer succession et simultanéité des événements 	<ul style="list-style-type: none"> *Utiliser des repères relatifs au rythme de <ul style="list-style-type: none"> -la journée : emploi du temps -la semaine et du mois : calendrier -l'année : saison, événements calendaires en utilisant la frise chronologique *Appréhender leur caractère cyclique
Formes et grandeurs	<ul style="list-style-type: none"> *Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme *Reproduire un assemblage de forme simple à partir de modèle 	<ul style="list-style-type: none"> *Comparer des objets selon leur contenance leur taille leur masse *Trier et classer selon différents critères 	<ul style="list-style-type: none"> *Trouver des critères de classement, un codage puis le respecter 	<ul style="list-style-type: none"> *Classer et ranger des objets selon leur taille, leur contenance, leur masse. 	<ul style="list-style-type: none"> *Reconnaître, classer et nommer des formes simples : rond, carré, triangle
Quantité et nombres	<ul style="list-style-type: none"> *Apprendre des comptines mathématiques *Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus *Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts, dés, cartes à points) 	<ul style="list-style-type: none"> *Etendre la connaissance de la comptine numérique 			
	<ul style="list-style-type: none"> *Jouer à des jeux mathématique : jeu de l'oie, de dés, de cartes, de chevaux *Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée sur une bande numérique *Reproduire un algorithme complexe 	<ul style="list-style-type: none"> *Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non *Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection visible et proche en utilisant des procédures numériques ou non 	<ul style="list-style-type: none"> *Résoudre des problèmes portant sur des quantités : partage, distribution *Dire des comptines numériques en utilisant l'ordre : le 1^{er}, le 2^{ième} *Identifier des variantes d'un algorithme pour le reproduire *Associer le nom des nombres connus à leur écriture chiffrée 	<ul style="list-style-type: none"> *Dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus *Connaître la comptine orale jusqu'à 30 au moins *Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures numériques ou non *Résoudre des problèmes portant sur des quantités : augmentation, diminution. 	

PROGRAMMATION ANNUELLE 2008 Grande section

Percevoir, sentir, imaginer, créer

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Dessin et compositions plastiques	*Expérimenter différents outils, matériaux, gestes, supports *Dire ce que l'on ressent, ce que l'on pense *Adapter son geste aux contraintes matérielles *Surmonter une difficulté rencontrée	*Construire sa culture : -par la connaissance de certaines œuvres d'arts -par la mise en place d'un musée de la classe... *Agir en coopération avec ses camarades dans une situation de production collective			
		*Tirer partie des ressources d'un procédé ou d'un matériau donné *Utiliser le dessin comme moyen de représentation et d'expression *Retrouver les principaux constituant d'un objet plastique : support, composant	*Dessiner pour inventer : imaginer une histoire, des personnages... *Reconnaître des images de nature et d'origine différente *Comparer des images -avec la préoccupation d'aller vers l'interprétation -pour établir des rapprochement entre deux objets plastiques : forme, couleur, thème, procédé de réalisation		*Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés dans l'intention de produire un effet
La voix et l'écoute	*Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons *Jouer avec sa voix pour explorer des variantes : intensité, hauteur, durée, timbre *Reproduire une formule rythmique simple corporellement ou avec un instrument	*Interpréter avec des variantes expressives un chant ou une comptine en petit groupe *Jouer avec un instrument selon des rythmes différents *Frapper le rythme d'une comptine (corps ou instrument)	*Tenir sa place dans des activités collectives -chanter ensemble -respecter un dialogue chanté -attendre son tour pour jouer d'un instrument *Ecouter des extraits musicaux variés puis s'exprimer pour donner ses impressions	*Repérer les caractéristiques d'un extrait musical : rythme, caractère, instrument *Reproduire et créer des rythmes différents *Coordonner texte parlé ou chanté et accompagnement musical *Apporter une réponse corporelle, vocale ou instrumentale différentes selon la musique	*Varier les réponses corporelles, vocales ou instrumentales : -sur une même musique -sur des musiques différentes *Mettre en place un code graphique simple et l'utiliser pour représenter le déroulement d'une phrase musicale simple

PROGRAMMATION ANNUELLE 2008 Grande section

Agir et s'exprimer avec son corps

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se déplacer	Se déplacer dans des environnements proches et connus puis progressivement de plus en plus lointains et incertains : marcher, courir, s'arrêter	*Décrire ou représenter un parcours simple			
		*Se déplacer avec ou sur des engins ou sur des montures présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers, poneys...)	*Se repérer et se déplacer dans l'espace *Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles (remettant en cause l'équilibre) : sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à 4 pattes, se renverser... (parcours avec prise de risque)		*Se déplacer dans des environnements proches et connus puis progressivement de plus en plus lointains et incertains (activités d'orientation)
Réaliser une action que l'on peut mesurer	*Lancer/attraper	*Sauter	*Sauter de plus en plus loin et plus en plus haut	*Courir vite en ligne droite	*Lancer loin, Augmenter la précision de lancer (sur cible)
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	*Coopérer avec des partenaires dans un jeu collectif (jeux de tradition)	*Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer... (jeux de lutte)	*Coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, tirer, lancer (des objets, des balles, des ballons etc.), courir pour attraper, pour se sauver... (jeux collectifs) *Accepter les contraintes collectives , accepter de perdre		
Actions à visée artistique esthétique et expressive	*S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme musical simple sans matériel.	*S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel.			*S'exprimer en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel.
	*Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états... (mimes, rondes, jeux chantés)		*Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions		