



# Programmation annuelle



2022-2023

## Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Entrée dans l'écrit	J'acquiers et je développe une conscience phonologique	<p><b>Étape 1 : En découvrant les syllabes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je scande et je compte les syllabes des prénoms.</li> <li>-Je scande et je compte les syllabes de mots référents.</li> <li>-Je repère la syllabe d'attaque de mon prénom.</li> <li>-Je repère la syllabe d'attaque de différents prénoms.</li> <li>-Je repère la syllabe d'attaque de mots référents.</li> <li>-Je double la syllabe d'attaque d'un mot pour en faire un nouveau.</li> </ul>	<p><b>Étape 2 : En manipulant les syllabes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je repère la syllabe finale des prénoms.</li> <li>-Je repère la syllabe finale de mots référents.</li> <li>-Je repère une syllabe dans un mot.</li> <li>-J'identifie la même syllabe dans des mots différents.</li> <li>-Je supprime une syllabe dans un mot pour en former un nouveau.</li> <li>-J'ajoute une syllabe dans un mot pour en former un nouveau.</li> </ul>	<p><b>Étape 3 : En jouant avec les sons</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-J'identifie les sons-voyelles en début de mot.</li> <li>-J'identifie les sons-voyelles en fin de mot.</li> <li>-J'identifie des sons-consonnes en début de mot (F, J, L, M, N, R, S, V, Z).</li> <li>-J'identifie des sons-consonnes en fin de mot (F, J, L, M, N, R, S, V, Z).</li> </ul>	<p><b>Étape 3 : En jouant avec les sons</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je classe des mots commençant par le même son-voyelle.</li> <li>-Je classe des mots commençant par le même son-consonne.</li> </ul> <p><b>Étape 4 : En discriminant les phonèmes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je classe des mots qui riment.</li> <li>-Je remplace la consonne initiale d'un mot pour en former un nouveau.</li> <li>-Je trie des mots comportant le même son voyelle.</li> <li>-Je trie des mots avec le même son consonne.</li> </ul>
	Je reconnais les lettres dans les trois graphies	<p><b>Étape 1 : particulièrement avec les lettres capitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je joue à la pêche à la ligne</li> <li>-Je reconstitue un mot avec des lettres capitales</li> <li>-Je joue au jeu du record</li> <li>-Je joue au bingo</li> <li>-Je joue à la pêche à la ligne</li> <li>-Je joue au jeu de l'oie</li> </ul>	<p><b>Étape 2 : particulièrement avec les lettres scriptes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je joue à la pêche à la ligne</li> <li>-Je joue au jeu du record</li> <li>-Je joue au bingo</li> <li>-Je joue à la pêche à la ligne</li> <li>-Je joue au jeu de l'oie</li> <li>-Je joue au mémory</li> </ul>	<p><b>Étape 3 : particulièrement avec les lettres cursives</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je joue à la pêche à la ligne</li> <li>-Je joue au jeu du record</li> <li>-Je joue au bingo</li> <li>-Je joue à la pêche à la ligne</li> </ul> <p><b>Étape 4 : En mixant lettres capitales / lettre scriptes / lettres cursives</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Je joue au jeu de l'oie</li> <li>-Je joue au bingo</li> <li>-Je joue au mémory</li> <li>-Je joue au mémory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Je joue à la pêche à la ligne</li> <li>- Je joue au jeu du record</li> </ul>

# Programmation annuelle

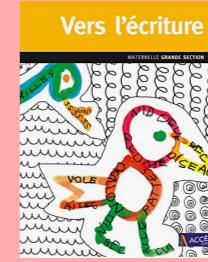


2022-2023

Entrée dans l'écrit	J'écris	<b>Étape 1 : à partir d'une phrase de référence</b> -J'écris comment je m'appelle. -J'écris si je suis un garçon ou une fille. -Zoé est fâché. -Imran et Loan sont contents. -Le loup mange de la soupe. -La sorcière prépare une potion.	<b>Étape 2 : avec des syllabes</b> -J'écris un mot en doublant une syllabe. -J'écris un mot monosyllabique à partir d'autres mots. -J'écris un mot bisyllabique à partir de mots monosyllabiques. -J'écris un mot avec des syllabes d'attaque. -J'écris un mot bisyllabique avec les syllabes d'un autre mot. -J'écris un mot trisyllabique avec les syllabes d'autres mots.	<b>Étape 3 : en décodant</b> -J'encode le début d'un mot avec une voyelle. -J'encode des mots d'une syllabe. -J'encode une syllabe dans des mots de deux syllabes. -J'encode une syllabe dans des mots de plusieurs syllabes.	<b>Étape 3 : en décodant</b> -J'encode un mot de deux syllabes. -J'encode un mot de trois syllabes. <b>Étape 4 : en légendant une image</b> -Je légende une image de fruits et de légumes. -Je légende une image de jouets. -Je légende une image de personnes avec des vêtements. -Je légende une image de la classe.	<b>Étape 4 : en légendant une image</b> -Je légende une image de la cour d'école. -Je légende une image de la ferme.
	La planète des alphas + ateliers	<b>Chapitre 1 :</b> Bien connaître et bien comprendre l'histoire	<b>Chapitre 2 :</b> Comprendre le principe alphabétique et acquérir les correspondances « phonème-graphème » simples	<b>Chapitre 3 :</b> Savoir segmenter des mots simples composés de trois phonèmes et comportant exclusivement des voyelles et des consonnes « longues »	<b>Chapitre 4 :</b> Acquérir de nouvelles correspondances « phonème-graphème » simples impliquant des consonnes « courtes », puis s'approprier l'écriture minuscule scripte	<b>Chapitre 6 :</b> Savoir segmenter des mots plus longs de 4 phonèmes et plus. Être capable de lire des petites histoires simples constituées exclusivement de correspondances « phonème-graphème » élémentaires



# Programmation annuelle



2022-2023

<u>L'écrit</u>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Le geste graphique* *domaine 3	Apprendre à tracer des graphismes isolés  Combiner, alterner, organiser et inventer des graphismes	-tracer des traits dans différentes directions -tracer des traits rayonnants -tracer des lignes brisées  -décorer une lettre avec des graphismes -inventer des graphismes à partir de traits	-tracer des cercles concentriques -tracer des lignes sinuées -tracer des spirales -tracer des traits rayonnants	-tracer des ponts dans différentes directions -tracer des ponts enchaînés -redécouvrir les boucles -tracer des boucles ascendantes	
	Représenter et illustrer  Dessiner à partir de modèles dessin	-illustrer une phrase -illustrer une comptine -représenter ses camarades	-enrichir son dessin avec un graphisme	-varier l'amplitude d'un tracé -décorer une lettre avec des graphismes  <u>Apprendre à maîtriser son geste :</u> - les compositions - les yeux de chat - les pelotes	-tracer un graphisme en respectant une organisation spatiale -prendre conscience des tracés continus et discontinus -décorer une lettre avec des graphismes
Le dessin structuré* *domaine 3	Représenter et illustrer  Dessiner à partir de modèles dessin	-illustre une phrase -illustrer une comptine -représenter ses camarades	-enrichir son dessin avec un graphisme	-dessiner à partir d'une observation -dessiner à partir de formes	-dessiner à l'aide d'un graphisme -représenter des fruits et des légumes -dessiner à partir d'une observation -représenter des objets
	Dessiner à partir de modèles dessin	-le camion -la trottinette -l'école -le château	-le lion -le caméléon -le sapin -le traineau	-la tenue du prince -la robe de princesse -le palais -le clown -la maison -la chouette	-l'œillet -le lys -le dahlia -le tournesol -la pensée -la jonquille
L'entrée dans l'écriture	Apprendre à s'entraîner à écrire les lettres et les chiffres  <u>Apprendre à maîtriser son geste : Tracés préparatoire à l'écriture</u>  <u>Apprendre à tenir son crayon :</u> -comptines -1,2,3 soleil -Lever le doigt avec le crayon -La fléchette  <u>Apprendre à bouger les doigts :</u> -Les comptines et jeux de doigts -La gym des doigts des moyens	-écrire les lettres en capitale d'imprimerie -écrire son prénom en capitale d'imprimerie -écrire les chiffres 1,4,7	<u>Apprendre à écrire en cursive : les boucles</u>  <u>Apprendre à déplacer son bras :</u> -Le pousse-caillou -Relier -Le grand circuit -Le petit circuit -Surligner -Le bulldozer  <u>Apprendre à bouger les doigts :</u> -La gym des doigts des grands	-écrire les chiffres 6 à 9 -écrire les lettres à boucles et les pointes : e, l, i, u, t  <u>Apprendre à écrire en cursive : les boucles (7, 8)</u>  <u>Apprendre à écrire en cursive : minuscules cursives (1, 2, 3)</u> - les lettres rugueuses  <u>Apprendre à bouger les doigts :</u> -La chenille qui oublie tout	-écrire les lettres à forme ronde et à ponts : c, o, a, d, m, n , r, s  -revoir les chiffres à 1 à 5  <u>Apprendre à écrire en cursive : minuscules cursives (4, 5, 6)</u>  <u>Apprendre à écrire en cursive : Prénom (3)</u>
					-écrire des lettres en cursive : r, j, h, b, f, k, y, q, g, v, w, z, w -écrire avec des écritures anciennes -écrire son prénom en cursive sans modèle  <u>Apprendre à écrire en cursive : minuscules cursives (7, 8, 9, 10)</u>  <u>Apprendre à écrire en cursive : L'écriture du prénom en cursive (4)</u>



# Programmation annuelle

2022-2023

L'entrée dans l'écriture	Copier	-copier une phrase en capitales d'imprimerie -copier un groupe de mots en capitales entre deux lignes -copier des mots en capitales d'imprimerie entre deux lignes -copier des mots en capitales	-copier une phrase en capitales entre deux lignes -reconstituer des mots en script à partir d'un modèle en capitales	-copier des mots en capitales d'imprimerie -copier des mots en capitales d'imprimerie entre deux lignes	-copier des mots en cursive	-copier des mots en cursive -copier des groupes de mots en cursive -reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en capitales -copier en suivant une ligne courbe
	Taper	-taper une phrase en capitales d'imprimerie	-taper son prénom en script -taper des mots écrits en script avec un clavier en capitales	-taper des mots écrits en script avec un clavier en capitales	-taper des mots écrits en cursive avec un clavier en capitales	-taper une phrase écrite en script
	Dictée à l'adulte	-dictée une phrase -trouver des mots appartenant au champ lexical de la rentrée scolaire -inventer une strophe de chanson	-concevoir et rédiger une invitation -concevoir et rédiger une lettre -écrire une carte de vœux	<b>Découvrir le fonctionnement de la langue écrite :</b> <b>Réaliser un mini-livre collectif</b> <b>Les lettres mobiles</b>		-dictée collectivement une recette -inventer des groupes de mots -inventer collectivement un poème -trouver des mots appartenant au champ lexical d'un animal -inventer une phrase en respectant un modèle syntaxique -inventer et dicter collectivement une histoire en randonnée <b>Découvrir le fonctionnement de la langue écrite :</b> <b>Réaliser un mini livre individuel</b>
	Écrire seul	-commencer à écrire seul un mot	-écrire seul un mot de deux à quatre sons	-écrire seul un mot de deux syllabes, de deux ou trois sons	-écrire seul un mot de deux ou trois syllabes	-écrire seul un groupe de mots
	Discriminer les lettres dans les 3 écritures	-reconnaitre son prénom et les lettres qui le constituent -reconnaitre les lettres en capitales -reconnaitre et nommer les lettres en capitales	-reconnaitre et reconstituer son prénom en script -reconstituer l'alphabet en script	-reconnaitre et nommer les lettres en script -reconnaitre et reconstituer son prénom en cursive -reconnaitre et nommer les lettres en cursive		
	Associer les lettres dans les 3 écritures	<b>Découvrir le fonctionnement de la langue écrite :</b> <b>Le prénom (1)</b>	-associer les lettres de l'alphabet en script et en capitales -associer des lettres en script à des lettres en capitales -reconstituer des mots en script à partir d'un modèle en capitales  <b>Découvrir le fonctionnement de la langue écrite :</b> <b>Le prénom (1)</b>	-associer des mots en capitales d'imprimerie et en script -associer des lettres cursives à des lettres en capitales	-associer des lettres cursives à des lettres en capitales d'imprimerie	-associer des mots dans les trois écritures -reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en capitales

# Programmation annuelle

2022-2023

L'oral	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'écrit					
Narramus		La chasse au caribou			Le jour où le loup gris est devenu bleu
Pédagogie de l'écoute			Hansel et Gretel	Jack et le haricot magique	
Autour des livres* *domaine 3	<b>Les règles de vie</b> Têtu comme un cochon ! <u>Projet</u> : Mettre en place les règles de vie à l'école  <b>L'objet livre</b> La rentrée des livres <u>Projet</u> : Mettre en place un système de classification des livres de la classe	<b>Le kamishibaï</b> Le vilain petit canard <u>Projet</u> : Réaliser le kamishibaï d'un conte  <b>La princesse</b> La princesse au petit pois <u>Projet</u> : Fabriquer le sac à raconter d'un conte	<b>L'hiver</b> Le loup et le renard <u>Projet</u> : Imaginer, écrire, illustrer la suite d'une histoire	<b>Les graines</b> Jack et le haricot magique <u>Projet</u> : Semer des graines de haricot et élaborer un carnet d'observation de leur croissance	<b>Les contes avec un loup</b> Le loup et les 7 cheveaux <u>Projet</u> : Fabriquer un jeu littéraire grandeur nature et y jouer  <b>Les contes codés</b> Les trois petits cochons, Le Petit Chaperon rouge, La petite galette ronde, Le loup et les 7 cheveaux <u>Projet</u> : Coder collectivement un conte
Lectures en réseaux	Moi j'adore, la maîtresse déteste, Élisabeth Brami et Lionel Le Néouanic La brouille, Claude Boujon Mademoiselle Sauve qui peut, Philippe Corentin  Tu lis quoi ? Géraldine Collet et Mylène Rigaudie Un livre, ça sert à quoi ? Chloé Legeay Un beau livre, Claude Boujon Après la récré, Christophe Loupy Le loup qui voulait aller à l'école, Orianne Lallemand	Différentes versions de la princesse aux petits pois Cendrillon, Marion Billet Princesse, Anne Wilsdorf Un roi et une Rei., Philippe Jalbert Le roi est occupé, Mario Ramos Le roi, sa femme et le petit prince, Mario Ramos  Différentes versions du vilain petit canard <u>Kamishibaï</u> : Maman, Vincent Wagner Sushi, Thierry Chapeau La mouche au ventre rebondi, Florence Jenner-Metz et Anne Mahler  Tous pareils, Édouard Manceau Le loup vert, René Gouichoux et Éric Gasté	La moufle, accès La moufle, Florence Desnouveaux et Cécile Hudrisier Quatre amis dans la neige, Praline Gay-Para et Andrée Prigent Hiver, Christina Dorner et Nathalie Minne, Accès Bien au chaud pour l'hiver, Tomoko Ohmura	Une si petite graine, Éric Carle Mon imagier des fruits et légumes, Léa Schneide et Bénédicte Sieffert, accès Le jardin, Christina Dorner Ça pousse, Léa Schneider et Anne Crausaz, accès Graine de carotte, Claire Garralon et Cecile Hudrisier Toujours rien, Christian Voltz Autres versions de Jack et le haricot magique	Loup gris la terreur Loup gris et louvette Loup gris se déguise La bonne humeur de loup gris Loup gris et la mouche Loup gris part à l'aventure  Petit bleu, petit jaune, Léo Lionni Dans la cour de l'école, Christophe Loupy Les trois petits cochons, Rascal Le petit chaperon rouge, Rascal Raconte à ta façon, les trois petits cochons, le petit chaperon rouge  Le loup, Léa Schneider accès Pierre et le loup, accès Le petit chaperon rouge, accès Les trois petits cochons, accès D'autres versions du loup et les 7 cheveaux

# Programmation annuelle



2022-2023

Enrichir le vocabulaire

Acquérir et développer la syntaxe

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
THÈMES	L'école	La grande motricité	Le corps humain	Le jardin	Les émotions

**Au début de chaque thème :** Remue-méninges

**Objectif :** Faire émerger le lexique lié au thème abordé connu des élèves.

**De la semaine 1 à 4 :** Rituel journalier (découverte de devinettes : 2 mots par jour)

**Objectifs :**

- se familiariser avec les diaporamas ;
- développer le lexique lié au thème abordé;
- sensibiliser les élèves à la correspondance oral/écrit.

**De la semaine 2 à 4 :** Production d'écrit à partir d'un texte de référence

**Objectifs :**

- Réinvestir le lexique découvert lors de l'activité de devinettes
- Écrire un texte en « reparamétrant » un texte court sur le thème abordé

**Semaine 5 et 6 :** Révision, fluence, synonymes et familles de mots

**Objectif :** consolider les apprentissages des 4 semaines précédentes

## Les espaces à scénario :

Période 1 : Le glacier

Période 2 : Le pressing, l'atelier des lutins

Période 3 : /

Période 4 : Le docteur

Période 5 : L'espace gentillesse

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions





# Programmation annuelle



2022-2023

Éveiller à la diversité linguistique

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Séquences	<p><b>Module 1 :</b> Entrée dans la langue vivante étrangère  <u>Objectifs :</u>  - repérer ce que les élèves connaissent déjà en anglais.  - leur faire prendre conscience de la trace de la culture anglo-saxonne dans leur environnement immédiat.  - installer quelques éléments de phonologie.  - dédramatiser l'apprentissage d'une langue vivante étrangère.  - apprendre un chant qui servira de déclencheur des séances d'anglais.</p> <p><b>Module 2 :</b> Hello, goodbye, good morning, good night  <u>Objectifs :</u>  - saluer son camarade.  - prendre congé, saluer le matin.  - comprendre quelques verbes d'action et agir en conséquence.  - connaître le nom de quelques animaux sauvages.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.  - jouer une saynète.</p> <p><b>Module 3 :</b> What's your name ?  <u>Objectifs :</u>  - se présenter et dire son nom à un camarade.  - connaître quelques prénoms anglo-saxons.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.</p>	<p><b>Module 4 :</b> Halloween &amp; feelings  <u>Objectifs :</u>  - avoir quelques connaissance sur Halloween et ses personnages  - comprendre quelques consignes de classe  - dire comment on va, demander à un camarade comment il va.  - prononcer et accentuer correctement les mots.</p> <p><b>Module 5 :</b> Numbers &amp; Christmas  <u>Objectifs :</u>  - réciter en anglais la comptine numérique jusqu'à 10.  - compter (dénombrer) jusqu'à 7.  - comprendre les nombres de 1 à 10.  - demander « combien de doigts » ?  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.</p>	<p><b>Module 6 :</b> Colours  <u>Objectifs :</u>  - dire et comprendre les noms des couleurs.  - demander de quelle couleur est quelque chose.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.  - utiliser l'adjectif de couleur avant le nom de manière implicite.  - connaître quelques éléments typiques de Londres.  - jouer à un jeu de plateau.</p> <p><b>Module 7 :</b> Animals &amp; pets  <u>Objectifs :</u>  - dire les noms de quelques animaux de compagnie.  - demander ce que c'est (comme animal, sur une carte).  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.  - jouer à un jeu de plateau.  - utiliser l'adjectif de couleur avant le nom de manière implicite.</p>	<p><b>Module 8 :</b> Happy birthday  <u>Objectifs :</u>  - revoir la comptine numérique jusqu'à 10 en anglais.  - connaître des traditions anglaises concernant les anniversaires.  - avoir quelques connaissances sur l'anniversaire de la Reine d'Angleterre.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.  - installer un rituel en anglais pour les anniversaires des élèves.</p> <p><b>Module 9 :</b> Food  <u>Objectifs :</u>  - poser des questions sur la nourriture et y répondre.  - dire le nom de quelques aliments.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.  - avoir quelques connaissances sur les parcs londoniens et le fish and chips.</p> <p><b>Module 10 :</b> Family  <u>Objectifs :</u>  - dire le nom de quelques membres de la famille.  - présenter les membres de la famille.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.  - avoir quelques connaissances sur la famille royale.</p>	<p><b>Module 11 :</b> Face &amp; body  <u>Objectifs :</u>  - dire le nom de quelques parties du visage, du corps.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.  - jouer au jeu Simon says  - connaître l'histoire du Teddy Bear anglais.</p> <p><b>Module 12 :</b> Please, thank you, sorry  <u>Objectifs :</u>  - dire quelques formules de politesse.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.</p> <p><b>Module 13 :</b> The weather  <u>Objectifs :</u>  - dire le temps qu'il fait.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.</p> <p><b>Module 14 :</b> Days of the week  <u>Objectifs :</u>  - connaître la comptine des jours de la semaine.  - prononcer et accentuer correctement les mots.  - reproduire un modèle oral.</p>
Chants / Comptines	Peekaboo Hi, Hello Goodbye Hello, Goodbye Good morning Hello, What's your name ? Good night Gorilla	Can you make a happy face ? How are you today ? Seven steps Hello reindeer How many fingers ?	Red balloon What color is it ? What is it ?	Happy birthday to you Ten little presents Do you like spaghetti ? Monkey banana	Stand up, sit down My Teddy bear Yes, no, please, thank you How's the weather The days of the week
Projets	Mise en scène d'une histoire Portraits animés et sonorisés	Un clip chanté et une carte Jeu de cour et carte	Jeu de cour et jeu de plateau Jouer au « pet shop »	Fêter les anniversaires de la classe Faire un pique nique Jeu des happy families et chorégraphie (EPS)	Présenter sa peluche Le jeu du labyrinthe Jeu du chat : Chase Tag (EPS) Jeu de cour (EPS) : le facteur



# Programmation annuelle

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

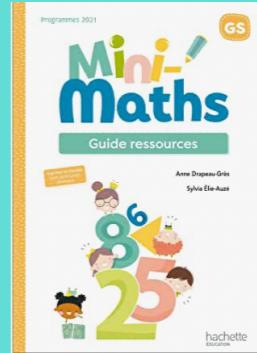


2022-2023

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Séquences	<p><b>Course rapide : À vos marques, prêts, partez !</b></p> <p><b>Enjeux</b> : persévérer pour réussir, tenir différents rôles</p> <p><b>Objectifs</b> : Agir dans l'espace, dans la durée, sur les objets.</p> <p><b>Attendus</b> : Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériaux variés, dans un but précis.</p> <p><b>Ce que les élèves vont apprendre</b> : Courir vite selon un temps donné : s'organiser pour partir rapidement.</p>	<p><b>Jeu collectif : jeu de l'horloge</b></p> <p><b>Enjeux</b> : Adapter ses actions à celles de ses partenaires pour atteindre un but commun.</p> <p><b>Objectifs</b> : collaborer, coopérer, s'opposer</p> <p><b>Attendus</b> : Coopérer, exercer des rôles différents, complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser. Un but ou un effet commun.</p> <p><b>Ce que les élèves vont apprendre</b> : Manipuler un ballon en contrôlant ses actions et en s'adaptant à ses partenaires : lancer, attraper et faire rebondir</p>	<p><b>Jeux collectifs avec engins</b></p> <p><b>Enjeux</b> : Adapter ses actions à celles de ses partenaires pour atteindre un but commun.</p> <p><b>Objectifs</b> : collaborer, coopérer, s'opposer</p> <p><b>Attendus</b> : Coopérer, exercer des rôles différents, complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser. Un but ou un effet commun.</p> <p><b>Ce que les élèves vont apprendre</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-réaliser une action individuelle simple.</li> <li>-réaliser une action individuelle avec opposition progressive.</li> <li>-comprendre le résultat d'un jeu et connaître celui de son équipe.</li> <li>-évoluer dans un espace orienté selon un seul sens.</li> <li>-découvrir progressivement la notion d'équipe.</li> <li>-s'opposer directement plus ou moins fortement.</li> <li>-prendre connaissance d'un espace de jeu orienté et repérage des espaces différenciés.</li> <li>-prendre conscience d'un projet commun à tous.</li> <li>-représenter et coder les gains de chaque équipe, sur plusieurs parties, afin de les comparer.</li> <li>-notion de coopération avec les partenaires et règles communes.</li> <li>-découverte de la notion d'équipe.</li> <li>-accepter de plus en plus de contacts.</li> </ul>	<p><b>P'tit tennis</b></p> <p><b>Enjeux</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Coordonner des actions motrices en utilisant une raquette pour renvoyer la balle</li> <li>-Reconnaitre les rôles et utiliser les règles</li> <li>-Maîtriser ses choix d'actions</li> <li>-Analyser les résultats de son action</li> <li>-Projet tactique : faire des choix</li> </ul> <p><b>Objectifs</b> : collaborer, coopérer, s'opposer</p> <p><b>Attendus</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-s'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu ;</li> <li>-contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;</li> <li>-connaître le but du jeu ;</li> <li>-reconnaitre son (ses) partenaire (s) et/ou son adversaire.</li> </ul> <p><b>Ce que les élèves vont apprendre</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-coordonner des actions motrices simples.</li> <li>-s'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</li> <li>-comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</li> <li>-respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</li> <li>-accepter la coopération.</li> <li>-accepter l'opposition.</li> <li>-rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</li> </ul>	<p><b>Danse : création de la danse du sculpteur</b></p> <p><b>Enjeux</b> : Coopérer et entrer en contact avec ses camarades pour produire des actions expressives</p> <p><b>Objectifs</b> : Communiquer avec les autres au travers d'actions à vidée expressive ou artistique.</p> <p><b>Attendus</b> : Construire et conserver une séquences d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical</p> <p><b>Ce que les élèves vont apprendre</b> : Construire une séquence d'actions en reproduisant des formes observées et en utilisant des ratios entre danseurs avec et sans contact.</p>

# Programmation annuelle

## Domaine 4 : Acquérir les premiers outils mathématiques



2022-2023

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Situations ritualisées	<p><b>Utiliser les différentes procédures pour dénombrer une collection</b>  <b>Comprendre le principe de cardinalité</b>  -dénombrer des éléments</p> <p><b>Tracer des chiffres</b>  -Ecrire les nombres en chiffres</p> <p><b>Choisir et placer des formes planes pour recouvrir une surface à partir d'un modèle et pour reconstituer une image</b>  -Encastrements et puzzles</p>				
Découvrir les nombres et leurs utilisations	<p><b>Construire les quantités « six » à « dix »</b>  -Construire les nombres « six » à « dix »</p> <p><b>Comparer des quantités avec une procédure numérique</b>  -Comparer avec une procédure numérique (plus que/moins que)</p> <p><b>Trouver toutes les décompositions d'un nombre avec des éléments déplaçables</b>  -Chercher toutes les décompositions d'un nombre</p> <p><b>Associer un mot-nombre, l'écriture chiffrée correspondante</b>  -Trouver l'écriture chiffrée</p>	<p><b>Traiter tous les éléments d'une collection, une seule fois</b>  -prendre en compte tous les éléments, une seule fois</p> <p><b>Construire les quantités « six » à « dix »</b>  -Construire les nombres « six » à « dix »</p> <p><b>Résoudre un problème en ayant recours au nombre</b>  -Aller chercher « juste ce qu'il faut »</p> <p><b>Chercher les décompositions d'un nombre avec des éléments non déplaçables</b>  -Décomposer/recomposer des nombres</p>	<p><b>Construire les quantités « six » à « dix »</b>  -Construire les nombres « six » à « dix »</p> <p><b>Ajuster le nombre d'éléments d'un collection pour atteindre une quantité donnée</b>  -Compléter une collection par ajouts</p> <p><b>Associer un nombre écrit en chiffres, un mot-nombre</b>  -Lire l'écriture chiffrée</p> <p><b>Construire la notion des premiers nombres dans leur aspect ordinal</b>  -repérer dans un rang la position d'un élément</p>	<p><b>Construire les quantités « six » à « dix »</b>  -Construire les nombres « six » à « dix »</p> <p><b>Comparer des quantités avec une procédure numérique</b>  -Comparer avec une procédure numérique (plus que/moins que)</p> <p><b>Composer/décomposer les nombres avec des éléments déplaçables; puis non déplaçables</b>  -Recomposer avec l'écriture chiffrée</p> <p><b>Constituer, anticiper une collection contenant deux fois plus d'éléments que la collection de référence</b>  -constituer une collection deux fois plus grande qu'une autre</p> <p><b>Communiquer une quantité à l'écrit en utilisant des symboles conventionnels ou non</b>  -Communiquer une quantité à l'écrit</p>	<p><b>Comparer des quantités avec une procédure numérique</b>  <b>Exprimer un surplus</b>  -Exprimer un surplus</p> <p><b>Ajuster le nombre d'éléments d'un collection pour atteindre une quantité donnée</b>  -Compléter une collection par ajouts  -Ajuster une collection par retraits</p> <p><b>Partager une collection, de façon équitable</b>  -Partager de façon équitable</p> <p><b>Mémoriser la suite ordonnée des écritures chiffrées</b>  -mémoriser la suite écrite des nombres</p> <p><b>Trouver un élément en connaissant sa position</b>  <b>Verbaliser un rang</b>  -Indiquer dans un rang la position d'un élément</p>

# Programmation annuelle

2022-2023

## Domaine 4 : Acquérir les premiers outils mathématiques

<p>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</p>	<p><b>Associer des objets (ou représentations) en fonction de leur forme</b> -Associer deux à deux</p> <p><b>Reconnaitre des solides par la vue et le toucher (cube et pyramide).</b> <b>Reproduire des assemblages de solides</b> -Identifier et assembler des solides : cube et pyramide</p> <p><b>Comparer des objets selon un critère de longueur, de façon directe</b> -comparer des longueurs de façon directe</p>	<p><b>Reconnaitre et nommer des triangles</b> -Explorer des formes : les triangles</p> <p><b>Choisir et placer des formes pour recouvrir une surface</b> -reproduire des assemblages de formes planes : pavages</p> <p><b>Identifier et mémoriser le rythme dans une suite organisée, puis le reproduire pour poursuivre cette suite</b> -poursuivre une suite organisée</p>	<p><b>Reconnaitre des solides par la vue et le toucher (cylindre).</b> <b>Reproduire des assemblages de solides</b> -Identifier et assembler des solides : cylindre</p> <p><b>Reproduire, tracer des triangles</b> -reproduire des triangles</p>	<p><b>Reconnaitre et nommer des rectangles</b> -Explorer des formes : les rectangles</p> <p><b>Comparer des longueurs en ayant recours à un objet de référence</b> -Comparer des longueurs de façon indirecte</p>	<p><b>Reproduire, tracer des rectangles</b> -reproduire des rectangles</p> <p><b>Choisir et placer des formes pour recouvrir une surface</b> -reproduire des assemblages de formes planes : pavages</p>
--	--	--	--	---	---

### Les espaces à scénario :

- Période 1 : Le fleuriste
- Période 2 : Le pressing
- Période 3 : La pizzeria, la confiserie
- Période 4 : Le salon de thé
- Période 5 : Le magasin de vêtements



<h1>Programmation annuelle</h1> <p><u>Domaine 5 : Explorer le monde</u></p>				
Situations ritualisées	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4
	<p><b>Explorons notre quartier</b>  <u>Objectif</u> : découvrir l'environnement  <u>Projets</u> : créer une frise murale des saisons (exposition de fin d'année), Land Art  6 explorations du quartier en 30 minutes</p> <p><u>Attendus</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant</li> <li>-Utiliser des objets numériques</li> <li>-Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison</li> </ul> <p><u>Ce que les élèves vont apprendre</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifier les changements liés aux saisons</li> <li>-Connaitre les besoins essentiels de certaines espèces</li> <li>-Utiliser un thermomètre pour mesurer la température extérieure</li> </ul>	<p><b>Cultivons des champignons</b>  <u>Projet</u> : réaliser une exposition artistique</p> <p><u>Attendus</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconnaitre et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées.</li> <li>-Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</li> </ul> <p><u>Ce que les élèves vont apprendre</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Connaitre les besoins essentiels des champignons.</li> <li>-Prendre soin d'une culture.</li> <li>-Reconnaitre et décrire le cycle de vie du champignon.</li> </ul>	<p><b>Enquêtons sur les dents</b>  <u>Projet</u> : Participer à un rallye en équipe</p> <p><u>Attendus</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</li> <li>-Connaitre et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène et d'une vie saine.</li> </ul> <p><u>Ce que les élèves vont apprendre</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pratiquer les gestes d'hygiène au bon moment.</li> <li>-Comprendre les fonctions des différentes dents.</li> </ul>	<p><b>Élevons des chenilles</b>  <u>Projet</u> : Écrire un album documentaire</p> <p><u>Attendus</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconnaitre et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées.</li> <li>-Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</li> </ul> <p><u>Ce que les élèves vont apprendre</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Prendre soin d'un élevage.</li> <li>-Savoir remettre dans l'ordre chronologique les photos du développement de la chenille et notamment les stades.</li> <li>-Mesurer les différentes tailles au fur et à mesure des stades.</li> <li>-Utiliser un thermomètre pour mesure la température.</li> </ul>
Découvrir le monde vivant				

Programmation annuelle					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Explorer la matière					<p><b>Réalisons des glaces</b>  <u>Projet :</u> Écrire une recette de glace</p> <p><u>Attendus :</u>  -Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques.</p> <p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u>  -Identifier les deux états de l'eau, solides et liquide, et comment passer de l'un à l'autre.  -Utiliser des objets pour expérimenter.  -Confectionner des glaces et rédiger une recette.</p>
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<p><b>Construisons des objets roulants</b>  <u>Projet :</u> rédiger une notice de fabrication</p> <p><u>Attendus :</u>  -Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)  -Réaliser des constructions</p> <p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u>  -Comprendre le mécanisme permettant à un objet de rouler  -Aborder des notions de frottement  -Dépasser et résoudre un problème par tâtonnement, essais, erreurs et échanges avec les autres  -Savoir analyser ses erreurs, établir des liens de cause à effet</p>	<p><b>Fabriquons des savons</b>  <u>Projet :</u> rédiger une notice de fabrication</p> <p><u>Attendus :</u>  -Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène et d'une vie saine.</p> <p><u>Ce que les élèves vont apprendre :</u>  -Pratiquer les gestes d'hygiène.  -Confectionner des savons et savoir expliquer comment ils sont réalisés.  -Trier, comparer, classer les savons réalisés selon une propriété commune en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les sens.</p>			

# Programmation annuelle

Tous domaines

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Situations ritualisées	Contact : connexion avec l'enseignant Le perroquet : répéter la consigne dans sa tête Le photographe : rangement La poutre et les 3 A : avant chaque activité Les 4 R : quand un élève se laisse distraire Découpage en minimissions : avant de résoudre une tâche Le code visuel mmmmmm Le signal de départ : avant de réaliser une minimission				
Les séquences	Le cerveau => découverte  Les apprentissages du cerveau Découverte de l'attention	Les apprentissages du cerveau L'équilibre attentionnel L'inhibition La flexibilité L'attrape-piège Les mécanismes de la distraction	Maximoi et Minimoi		
Appropriation nouveau jeu 2 séances	À partir de la semaine 4 Le chant - le furet - les rythmes	Jacques à dit Tête ou pieds	L'âne tête Le tri mystère Partir en voyage L'animal muet	Les drôles d'animaux 1,2,3 soleil Anibataille Les formes emboitées	Anitaille Les parcours piégés Déménager Les visages  À la ferme La course arrêtée
Entrainement 4 séances		Jacques à dit Tête ou pieds L'âne tête Le tri mystère	Partir en voyage L'animal muet Les drôles d'animaux 1,2,3 soleil	Anibataille Les formes emboitées Anitaille Les parcours piégés	Déménager Les visages À la ferme La course arrêtée
Reprise 2 séances			Jacques à dit Tête ou pieds L'âne tête Le tri mystère	Partir en voyage L'animal muet Les drôles d'animaux 1,2,3 soleil	Anibataille Les formes emboitées Anitaille Les parcours piégés

