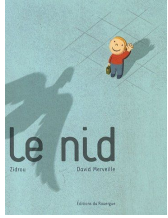

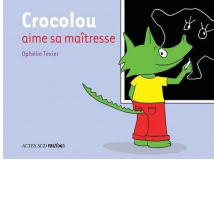
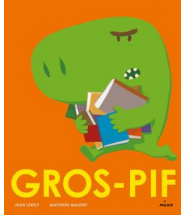
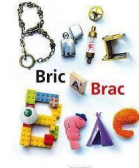




Progression  
par matière  
et par  
niveau pour  
la période  
1 : du Mardi  
2/09 au  
Vendredi  
17/10/14

S1 (3 jours) La rentrée 	S2 La rentrée 	S3 La rentrée 	S4 	S5 	S6 	S7 
---	---	---	---	---	--	--

**LE LANGAGUE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES**

<b>Situation</b>								
PS	Comprendre une consigne simple, expliquer ce que l'on fait			Vocabulaire autour du				
MS / GS	+ Vocabulaire sur l'école							
<b>Comptines et poésies</b>								
PS / MS / GS	Pour la rentrée des classes + Le lundi est gris			Dans le nid +				
<b>Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature</b>								
PS	Evoquer des moments vécus dans la classe avec un support visuel (photo) et avec l'aide de l'adulte						Albums échos	
MS	Commentaires d'images, de photos liées au vécu de la classe et des albums lus							
GS	Produire des textes cohérents en leur donnant du sens							
<b>Réalités sonores de la langue</b>								
PS	Jouer avec sa voix, varier ses intonations							
MS	Rythmer un mot							
GS		Apprendre à articuler 1 <b>Echauffement vocal</b> Am Stram Gram Accès p 46 et 48	Apprendre à écouter 1 <b>Lotos sonores</b> Accès p 32	Apprendre à écouter 2 <b>Lotos sonores</b> Accès p 32	Apprendre à articuler 2 <b>Articule quand tu joues !</b> Accès p50	Découvrir les mots 1 <b>Prendre conscience de la notion de mots</b> Accès p58-59	Découvrir les mots 2 <b>Segmenter une phrase en mots</b> Accès p60-62	
<b>Graphisme et écriture</b>								
PS	Traces et empreintes <b>Gestes avec déplacement vertical</b> Tamponner, perforer, tapoter, appuyer, trouver, poser		Traces et empreintes <b>Gestes avec déplacement horizontal</b> Glisser, gratter, étaler, frotter, essuyer, chatouiller, griffer, graver		Traces et empreintes <b>Mouvement dans l'espace</b> Tordre, froisser, déchirer, creuser, tourner, faire couler, secouer, faire rouler		Traces et empreintes <b>A distance</b> Souffler, verser, lancer, saupoudrer	En lien avec le regard et le geste
MS	Lignes verticales <b>Vertical limit,</b> Graphic'arts p38	Lignes verticales <b>Carton gondolé</b>	Lignes verticales et obliques <b>Ronds de couleur</b>	Lignes verticales et obliques <b>Bandes, ronds de couleur</b>	Lignes verticales et horizontales <b>Drawing gum, encres et feutre</b>	Lignes horizontales <b>Etiquettes adhésives et feutres</b>	Quadrillage <b>Encres et feutre noir</b>	
GS	Lignes verticales <b>Vertical limit,</b> Graphic'arts p38	Lignes horizontales <b>Bandes de papier</b>	Lignes discontinues <b>Voilà la pluie</b> Graphic'arts p50	Lignes brisées <b>Triangles et feutre noir</b>	Lignes obliques <b>Papier pelure, gommettes et stylo à bille</b>	Lignes brisées dans un espace restreint : <b>Petites bandes</b>	Quadrillages <b>Papier collé, Ronds blancs et stylos</b>	Quadrillages
Ecrire l'initiale de son prénom ou son prénom pour les plus avancés + Apprendre à écrire les lettres droites : <b>L, E, F, T, I, H</b>								
Ecrire son prénom en lettres majuscules sans modèle + lettres majuscules sur une ligne (même progression que le principe alphabétique)								
<b>Principe alphabétique</b>								
PS	Reconnaître son étiquette (prénom+ photo) + discrimination visuelle (tri d'images, repérer les similitudes, les différences)							
MS	Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie, reconnaître quelques prénoms de la classe + les lettres droites : <b>L, E, F, T, I, H</b>							
GS	Alphabet : Les lettres droites <b>L, E, F, T, I, H</b>			Alphabet : Les lettres obliques <b>A, V, N, M</b>		Alphabet : Les lettres ovales <b>O, C, Q, G, S</b>		
Reconnaître son prénom dans les 3 graphies			Reconnaître quelques prénoms de la classe					
<b>Fonctions de l'écrit</b>								
PS	Manifester de l'intérêt pour l'écrit							
MS	Manipuler correctement un livre, Se repérer dans un livre		Différencier illustration et texte			Reconnaître des textes écrits dans notre système alphabétique		
GS			Différencier quelques supports d'écrits à l'école			Journaux et revues		
<b>VIVRE ENSEMBLE</b>								
PS/MS/GS	Repérer ses affaires Trouver sa place	Respecter le matériel	Prendre des responsabilités dans la classe : <b>enfant de service</b>	Etablir le règlement	Accepter les règles de vie, les appliquer, Accepter de participer aux activités			

AGIR..... corps							
PS MS/GS	Réaliser une action à visée artistique Coopérer ou s'opposer...	Danse avec accessoires Jeux sans ballons (Transporter)		Réaliser une action ... Adapter ses déplacements	Courir vite Orientation		
Découvrir le monde							
Matières/objets							
PS /MS/ GS	« Flotte ou coule » + Transvasements avec de la semoule (à l'accueil du matin)						
Vivant, environnement, hygiène et santé							
PS /MS/ GS				Schéma corporel : dessin du bonhomme	Semaine du goût		
Structuration de l'espace							
PS	Explorer l'espace de la classe (Investir les coins jeux et les situer (Accès p12)			S'intéresser à d'autres espaces : l'école			
MS	Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi Accès p34 (4 séances minimum)			Intérieur/extérieur			
GS	Lignes fermées et ouvertes		Intérieur/extérieur		Se repérer dans l'espace d'une page		
Structuration du temps							
PS	Repérer la répétition des différents moments de la journée passée en classe			Différencier le jour et la nuit			
MS	Nommer les différents moments de la journée			Repérer les jours d'école			
GS	Utilisation du calendrier lors des rituels			Nommer les jours de la semaine, dire la date			
Formes et grandeurs							
PS		Différencier des objets selon leur forme <b>La main dans la boîte</b> p18	Apparier les objets selon leur forme <b>Touché, trouvé !</b> Accès p20	Construire une collection en fonction d'une propriété donnée <b>Faire le tri</b> (Accès p22)	Classer des objets selon un critère <b>Classement et désignation</b> Accès p24		
	Réaliser des encastrement						
MS		Différencier des formes simples <b>Constructions géométriques</b> Accès p28	Identifier et nommer des formes simples quelque soit leur taille et leur disposition <b>Jeux de formes</b> Accès p30				
	Réaliser des puzzles de 8 à 10 pièces						
GS	Différencier et classer des formes simples <b>le Flexo</b> (Accès p16)		Différencier et classer des formes simples ( <b>Combien de côtés ?</b> Accès p18)		Reproduire un assemblage de formes simples <b>Dessins des formes</b> (Accès p22)		
	Réaliser des puzzles de 10 pièces au moins						
Quantités et nombres							
PS			Estimer des quantités : beaucoup, pas beaucoup <b>Beaucoup de ...</b> Accès p14		Estimer des quantités <b>Trop ou pas assez</b> Accès p16		
MS	<b>Connaître la comptine numérique jusqu'à 3</b> Accès p16	Décomposer le nombre 3 <b>Collections de 3</b> Accès p18		Extraire d'une collection le nombre d'objets demandé <b>Le jeu du serpent</b> p22	Réaliser une collection <b>Autant que</b> Accès p26	Prendre 4 objets dans une collection <b>Collections de 4</b> Accès p36	<b>Course à la grenouille ? + écriture des chiffres 1 et 2</b>
		Reconnaître les constellations de 1 à 5 <b>Fabriquons un jeu de cartes</b> (Accès p24)	Les représentations des nombres de 1 à 5 <b>Le memory des nombres</b> (Accès p26)	Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée <b>A la ferme</b> p30	Décomposer le nombre 4 <b>4 feuilles sur un arbre</b> (Accès p32)	Partage équitable <b>Plantons des bulbes</b> (Accès p 38)	Les Mathoeufs <b>Les jumeaux</b> (Accès p40)
GS	Mémoriser les représentations des nombres de 1 à 5 <b>Jeux de doigts</b>		Dénombrer en coordonnant geste et récitation de la comptine jusqu'à 10 <b>La soupe à ma grand-mère</b>	Mémoriser les représentat° de 1 à 5 <b>Le jeu de kim</b>	Réciter la comptine jusqu'à 10 <b>La ronde des nombres</b>	Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée <b>Dictée de nombres</b>	
Sensibilisation, imagination, création							
Le regard et le geste							
PS	Couverture du cahier de vie	Illustration de la comptine	Illustration de la comptine			Bâton de pluie	
MS/GS							
La voix et l'écoute							
PS/MS/GS	A la découverte des sons mystères + Chant « « ? » »						