

Espace modulable					
Période 1		Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique (programmation des éditions Accès Vers la phono MS et GS)					
MS	Apprendre à écouter - Identifier la provenance d'un son + associer à sa représentation - Reproduire un rythme - Identifier des sons d'instruments et varier les intensités - Réaliser collectivement un loto sonore - Identifier différents passages d'un extrait musical - Localiser un son	Apprendre à articuler - Répéter un mot dans une phrase entendue - Prononcer directement les sons d'un mot Distinguer et prononcer des mots à consonance proche - Répéter en articulant - Dire une liste de mot en articulant - Dire une comptine en articulant - Inventer des pseudo-mots et articuler - Prononcer distinctement les syllabes d'un mot - Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot	Découvrir les syllabes - Scander les syllabes d'un mot - Dénombrer les syllabes d'un mot	Découvrir les syllabes d'attaque - Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques - Repérer une syllabe répétée en début de mot - Identifier la syllabe d'attaque d'un mot - Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque	Repérer les syllabes finales et les rimes - Repérer des syllabes finales répétées - Identifier la syllabe finale d'un mot - Repérer des mots ayant la même syllabe finale - Prendre conscience des rimes - Associer des mots qui riment

<p>GS</p>	<p>Apprendre à écouter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter une histoire et retrouver les illustrations correspondantes - Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation - Réaliser collectivement un loto sonore - Reconnaître le son d'un instrument de musique - Associer un personnage à un instrument de musique <p>Apprendre à articuler</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prononcer distinctement des phonèmes, des syllabes, des mots - Prononcer distinctement des pseudo-mots - Répéter des virelangues - Prononcer des mots complexes <p>Découvrir les mots</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience de la notion de mot - Segmenter une phrase en mots - Retrouver un mot manquant dans une phrase - Dénombrer les mots d'un titre 	<p>Découvrir les syllabes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scander les syllabes d'un mot - Dénombrer les syllabes d'un mot - Comparer le nombre de syllabes de différents mots -Dénombrer et coder les syllabes d'un mot <p>Etudier les syllabes d'un mot</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier des phrases, des mots, des syllabes identiques - Identifier la syllabe d'attaque d'un mot - Identifier la syllabe finale d'un mot - Identifier la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot 	<p>Manipuler et jouer avec les syllabes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier une syllabe donnée dans un mot - Localiser et coder les syllabes d'un mot - Fusionner deux syllabes - Ajouter une syllabe pour former un mot - Supprimer des syllabes dans un mot - Retrouver un mot dont les syllabes ont été mélangées - Inverser les syllabes d'un mot <p>Découvrir les rimes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entendre et répéter une rime - Repérer une rime dans un mot - Entendre une rime - Repérer des mots qui riment 	<p>Découvrir les attaques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier l'attaque d'un mot - Associer des mots ayant la même attaque - Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque - Associer des mots ayant la même attaque <p>Découvrir les phonèmes-voyelles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier un phonème-voyelle répété - Identifier un phonème-voyelle dans un mot 	<p>Découvrir les phonèmes-consonnes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier un phonème-consonne dans un mot - Distinguer des phonèmes proches <p>Manipuler et jouer avec les phonèmes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche - Localiser et coder un phonème dans un mot - Segmenter un mot en phonèmes -Fusionner des phonèmes - Associer un phonème à un graphème
-----------	---	---	--	---	--

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

Espace littérature					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Ecouter de l'écrit et comprendre Découvrir la fonction de l'écrit					
PS	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier le personnage d'une histoire - Différencier le personnage et ses actions - Travailler sur la permanence du personnage 	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter des histoires adaptées à son âge - Comprendre des histoires adaptées à son âge - Redire avec ses propres mots une histoire en la jouant - Comprendre du langage écrit, se représenter l'acte de lire 	<ul style="list-style-type: none"> - Reformuler dans ses propres mots une histoire connue avec un support visuel 	<ul style="list-style-type: none"> - Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel (trame simple : début, événement (s), résolution, fin) 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les personnages d'une histoire connue
MS	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les personnages principaux d'une histoire - Différencier les personnages et leurs actions - Travailler sur la permanence du personnage à travers des albums différents 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des histoires adaptées à son âge - Reformuler dans ses propres mots une histoire connue ou un passage d'une avec un support visuel 	<ul style="list-style-type: none"> - Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel, (trame simple) 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les personnages d'une histoire connue - Nommer les lieux d'une histoire connue 	<ul style="list-style-type: none"> - Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans un support visuel, (trame simple)

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

3	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les personnages principaux et secondaires d'une histoire - Différencier les personnages, leurs actions, les lieux - Travailler sur l'archétype d'un personnage (le loup, l'ogre, la sorcière...) - La permanence du personnage à travers des albums différents 	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter, comprendre, interpréter des histoires de plus en plus complexes, le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative - Présenter à la classe après s'y être préparé, un album 	<ul style="list-style-type: none"> - Formuler dans ses propres mots l'idée principale d'un paragraphe dans un texte narratif entendu - Raconter une histoire connue en s'appuyant sur une suite d'illustrations 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les personnages d'une histoire connue, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner - Présenter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction 	<ul style="list-style-type: none"> - Dégager le thème d'un texte littéraire - Extraire d'un texte littéraire les informations explicites permettant de répondre à des questions simples
---	--	---	---	---	---

Espace graphisme et dessin (programmation Accès Trace à suivre, Vers l'écriture (MS et GS))					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	Commencer à écrire tout(e) seul(e) - S'exercer au graphisme décoratif				
PS	Laisser des traces - Laisser des traces avec ses mains - Laisser des traces avec ses doigts - Laisser des traces avec des objets - Associer un objet à sa trace - Produire des traces dans un espace ou une direction donnée	Réaliser des tracés à partir de gestes continus : la ligne continue - Découvrir et tracer des lignes continues - Découvrir et prendre conscience du sens du tracé des lignes verticales - Découvrir et tracer des lignes horizontales	Réaliser des tracés à partir de gestes continus : le quadrillage Découvrir et tracer un quadrillage Réaliser des tracés en freinant son geste - Découvrir et tracer des points - Découvrir et tracer des traits	Réaliser un tracé circulaire - Découvrir et effectuer le geste circulaire - Réaliser un tracé circulaire sans freiner son geste - Découvrir et tracer des cercles fermés	Coupler deux motifs graphiques - Découvrir et tracer des échelles - Découvrir, réaliser et tracer des soleils - Découvrir et tracer des croix
MS	Les lignes verticales - Tracer des lignes verticales Les lignes horizontales - Tracer des lignes horizontales Tracer des lignes verticales et horizontales et les combiner Les cercles Tracer des cercles fermés	Les lignes obliques - Découvrir et tracer des lignes obliques - Découvrir et tracer des cercles concentriques	Les lignes brisées - Découvrir et tracer des lignes brisées Les ponts - Découvrir et tracer des ponts	Les spirales - Découvrir et tracer des spirales Les lignes - Découvrir et tracer des lignes sinueuses	Les boucles - Découvrir et tracer des boucles Contourner des obstacles Suivre un contour Revoir les différents types de lignes

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

GS	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des traits dans différentes directions - Tracer des traits rayonnants - Tracer des lignes brisées - Décorer une lettre avec des graphismes (en capitales) - Inventer des graphismes à partir de traits 	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des cercles concentriques - Tracer des lignes sinueuses - Tracer des spirales - Tracer des traits rayonnants - Tracer des graphismes à l'aide de nuancier graphique - Décorer une lettre avec des graphismes (en script) 	<p>Les ponts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des ponts dans différentes directions - Tracer des ponts enchainés <p>Les boucles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Redécouvrir les boucles - Tracer des boucles ascendantes <p>Varier l'amplitude d'un tracé</p> <p>Décorer une lettre avec des graphismes (en cursive)</p>	<p>Les boucles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des boucles descendantes et les enchaîner - Tracer des doubles cycloïdes <p>Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale</p> <p>Prendre conscience des tracés continus et discontinus</p> <p>Décorer une lettre avec des graphismes (abécédaire collectif)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale - Contourner - Combiner et inventer des graphismes - Respecter des alternances complexes
Dessiner					
PS	Dessin et peinture libre Dessiner un bonhomme				
MS	Dessiner avec des graphismes connus	Dessiner à partir de manipulation : le sapin	Dessiner un paysage d'hiver à partir de modèles de dessin Dessiner à partir d'une observation	Dessiner à partir de modèles et d'explication	Compléter un dessin
GS	Illustrer une phrase Illustrer une comptine Représenter ses camarades - Le camion - La trottinette - L'école - Le château	Enrichir son dessin avec du graphisme - Le lion - Le caméléon - Le sapin - Le traîneau	Dessiner à partir d'une observation Dessiner à partir de formes - La tenue du prince - La robe de princesse - Le palais - Le clown - La maison - La chouette	Dessiner à l'aide d'un graphisme Représenter des fruits et des légumes Dessiner à partir d'une observation Représenter des objets - L'œillet - Le lys - Le dahlia - Le tournesol - La pensée - La jonquille	Dessiner des personnages habillés Représenter des animaux Illustrer une action - La jupe et le tee-shirt - Le pantalon et le teeshirt - La robe de soirée - La salopette

Espace écriture (programmation des éditions Accès, Vers l'écriture (MS et GS))					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement - Découvrir le principe alphabétique Commencer à écrire tout(e) seul(e)					
MS	Donner du sens à l'écriture Distinguer une lettre d'un graphisme ou d'un dessin Le prénom - Reconnaître son prénom - Reconstituer son prénom Ecrire les lettres droites E F H I L T	- Prendre conscience de l'importance de l'ordre des lettres dans un mot - Créer et utiliser la boîte à mots - Ecrire les lettres ovales en capitales d'imprimerie C G O Q - Ecrire les lettres obliques en capitales d'imprimerie W Z X Y K - Ecrire le mot NOËL en capitales d'imprimerie	- Ecrire BONNE ANNEE en capitales d'imprimerie - Ecrire les lettres combinées en capitales d'imprimerie - Ecrire la lettre S - Ecrire son prénom en capitale d'imprimerie	- Former les lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie - Réaliser un livre de devinettes - Ecrire une phrase en capitales d'imprimerie - Découvrir les lettres scriptes - S'approprier son prénom en lettres scriptes	-Ecrire un GN en capitales d'imprimerie et l'illustrer - Ecrire une phrase en capitales d'imprimerie et l'illustrer - Créer un album collectivement - Ecrire les chiffres de 0 à 5

<p>GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alphabet : Ecrire les lettres en capitales d'imprimerie Reconnaitre les lettres en capitales - Le prénom : Ecrire son prénom en capitales d'imprimerie Reconnaitre son prénom et les lettres qui le constituent Reconnaitre et nommer les lettres en capitales - Les chiffres : Ecrire les chiffres de 0 à 5 - Copier : <ul style="list-style-type: none"> → une phrase en capitales d'imprimerie → un groupe de mots en capitales entre deux lignes → des mots en capitales - Taper une phrase en capitales - Dicter une phrase Trouver les mots appartenant au champ lexical de la rentrée scolaire - Inventer une strophe de chanson : Dans mon école il y a - Commencer à écrire seul un mot 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer des mots en script à partir d'un modèle en capitales - Copier une phrase en capitales entre deux lignes - Taper son prénom en script - Taper des mots écrits en script sur un clavier en capitales - Ecrire une carte de vœux - Ecrire seul(e) un mot de deux à quatre sons - Reconnaitre et reconstituer son prénom en script - Reconstituer l'alphabet en script - Associer les lettres de l'alphabet en script et en capitales - Associer des lettres en script à des lettres en capitales - Reconstituer un message en script à partir d'un modèle en capitales 	<ul style="list-style-type: none"> - L'écriture cursive <ul style="list-style-type: none"> → Ecrire les lettres rondes → Ecrire les lettres à pointe - Ecrire les chiffres de 6 à 9 - Copier un groupe de mots en capitales d'imprimerie entre deux lignes - Taper des mots écrits en script avec un clavier en capitales - Ecrire seul(e) un mot de deux syllabes, de deux ou trois sons - Reconnaitre et reconstituer son prénom en cursive - Reconnaitre et nommer les lettres en cursive - Associer des mots en capitales et en script - Associer des lettres en cursive à des lettres en capitales 	<ul style="list-style-type: none"> - L'écriture cursive : <ul style="list-style-type: none"> → Ecrire les lettres à boucle ascendante → Ecrire les lettres à pont → Ecrire les lettres à boucle descendante → Ecrire les lettres combinées → Ecrire son prénom → Tracer des lettres - Copier des mots en cursive - Taper des mots écrits en cursive sur un clavier en capitales - Ecrire seul(e) un mot de deux ou trois syllabes - Associer des lettres en cursive à des lettres en capitales 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire avec des écritures anciennes - Ecrire avec d'autres alphabets - Ecrire son prénom 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 une phrase écrite en script - Inventer des groupes de mots - Inventer une phrase en respectant un modèle syntaxique - Inventer et dicter une histoire de randonnée - Ecrire seul un groupe de mots - Associer des mots dans les trois écritures - Reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en capitales
-----------	--	---	--	---	--

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités physiques					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets					
PS	Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, foulards) afin de se l'approprier	Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, foulards) afin de se l'approprier	<ul style="list-style-type: none">- Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, foulards) afin de se l'approprier- Manipuler des objets plus grands afin de découvrir les termes de localisation dans l'espace	<ul style="list-style-type: none">- Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, foulards) afin de se l'approprier- Enchaîner des actions dans un but déterminé- Manipuler des ballons pour apprendre à lancer et à jouer à plusieurs	
MS/GS	<ul style="list-style-type: none">- Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, foulards) afin de se l'approprier	<ul style="list-style-type: none">- Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, foulards) afin de se l'approprier	<ul style="list-style-type: none">- Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, foulards) afin de se l'approprier- Manipuler des objets plus grands afin de découvrir les termes de localisation dans l'espace	<ul style="list-style-type: none">- Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, foulards) afin de se l'approprier- Enchaîner des actions dans un but déterminé- Manipuler des ballons pour apprendre à lancer et à jouer à plusieurs	
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées					
PS	<ul style="list-style-type: none">- Découvrir plusieurs verbes d'action : marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, grimper- Découvrir et utiliser différents engins roulants (pendant la récréation)	<ul style="list-style-type: none">- Marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, grimper de différentes façons avec le matériel de l'Algeco et en faisant évoluer les difficultés (hauteur, quadrupédie...)			

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

MS/GS	<ul style="list-style-type: none">- Marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, grimper de différentes façons avec le matériel de l'Algeco et en faisant évoluer les difficultés (hauteur, quadrupédie...)- Découvrir et utiliser différents engins roulants (pendant la récréation)	<ul style="list-style-type: none">- Marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, grimper de différentes façons avec le matériel de l'Algeco et en faisant évoluer les difficultés (hauteur, quadrupédie...)- Suivre un parcours mêlant plusieurs verbes d'action			
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique					
PS	<ul style="list-style-type: none">- Marcher, s'arrêter à un signal- Jeux dansés pour maîtriser les actions globales et les différents rythmes de déplacement	Rondes et jeux dansés pour améliorer sa maîtrise de l'espace	Rondes et jeux dansés avec un objet	Rondes en duo pour établir une relation à l'autre danseur	Rondes et jeux dansés
MS/GS					
Collaborer, coopérer, s'opposer					
PS	Jeux collectifs : pour construire les notions d'espace, puis de règles	Jeux collectifs : pour construire les notions de règles, puis de gain	Jeux collectifs : pour travailler autour des règles et de leurs variantes	Jeux collectifs : pour prendre conscience des rôles	Jeux collectifs : pour des actions collectives dans un but de participation ou de gain
MS/GS					

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

L'espace artistique et culturel					
Période 1		Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Les productions plastiques et visuelles					
PS	<ul style="list-style-type: none">- Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres : Piet Mondrian- L'automne	<ul style="list-style-type: none">- Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres : Andy Warhol- Noël	<ul style="list-style-type: none">- Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres : Joan Miro- L'hiver	<ul style="list-style-type: none">- Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres : Jean Dubuffet- Le printemps	<ul style="list-style-type: none">- Se créer une première culture artistique autour des artistes et de leurs œuvres : Paul Klee- L'été
MS					
GS					
Univers sonore					
PS/MS/GS	<ul style="list-style-type: none">- Mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons- Jouer avec sa voix (moduler intensité, hauteur, durée, timbre)- Reproduire, inventer des sons- Reproduire une formule rythmique simple- Localiser les sources sonores	<ul style="list-style-type: none">- Mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons- Loto sonore- Marquer la pulsation avec son corps- Se déplacer en respectant la pulsation	<ul style="list-style-type: none">- Mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons- Tenir sa place dans des activités collectives- Ecouter des extraits d'œuvres musicales variées- Découvrir des composantes rythmiques	<ul style="list-style-type: none">- Mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons- Repérer des phrases musicales, couplets, refrains- Repérer certains instruments utilisés- Fabriquer des instruments	<ul style="list-style-type: none">- Mémoriser des comptines, jeux de doigts, formulettes, chansons- Coder une phrase musicale- Sonoriser des poèmes
Le spectacle vivant					
PS	<ul style="list-style-type: none">- Raconter à l'aide d'une marionnette une histoire connue, un événement passé- Assister à un spectacle				
MS	<ul style="list-style-type: none">- Raconter à l'aide d'une marionnette une histoire connue, un événement passé- Assister à un spectacle				
GS	<ul style="list-style-type: none">- Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine en groupe- Mémoriser et dire un court dialogue- Rechercher les possibilités sonores de son corps, d'objets variés (instruments, percussions)- Exprimer un sentiment avec son corps- Mimer- Combiner percussions corporelles et instrumentales avec des comptines et des jeux chantés				

Espace mathématiques (programmation Accès Vers les maths)					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	Utiliser les nombres Etudier les nombres				
PS	<ul style="list-style-type: none"> - Estimer des quantités : beaucoup/pas beaucoup - Comparer des quantités par estimation visuelle : trop / pas assez 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer de petite quantité (1 et 2) - Comparer des collections - Réaliser une distribution 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer de petite quantité (1, 2 et 3) 	<ul style="list-style-type: none"> - Associer différentes représentations des nombres : de 1 à 3 - Décomposer le nombre 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser les petites quantités - Dénombrer de petite quantité (1 à 4)
MS	<ul style="list-style-type: none"> - Dire la suite des nombres : de 1 à 3 - Composer et décomposer des collections : Collection de 3 - Réaliser des collections dont le cardinal est donné - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer ne collections d'une taille donnée ou réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée : autant que - Lire les nombres écrits : jusqu'à 10 	<ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser des symboles pour communiquer des infos sur une quantité - Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition - Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins - Lire les nombres écrits jusqu'à 10 - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection de taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée 	<ul style="list-style-type: none"> - Quantifier des collections jusqu'à 10 - Dire la suite des nombres - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée - Composer et décomposer des collections 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins 	<ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser les symboles pour communiquer des informations sur une quantité - Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10 - Composer et décomposer des collections

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

GS	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une collection dont le cardinal est donné - Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité - Composer et décomposer des collections 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 - Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins - Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments 	<ul style="list-style-type: none"> - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition - Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques 	<ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité - Dire la suite des nombres jusqu'à 30 - Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne ou pour comparer des positions - Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition 	<ul style="list-style-type: none"> - Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10
Explorer les formes, les grandeurs et les suites organisées					
PS	<ul style="list-style-type: none"> - Apparier des objets selon leur forme - Trier, classer des objets 	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier des solides 	<ul style="list-style-type: none"> - Ranger les objets selon la taille - Résoudre des problèmes de rangement - Apparier un solide avec une ou plusieurs de ses faces 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire une suite d'objets - Reconnaître des formes géométriques 	<ul style="list-style-type: none"> - Poursuivre une suite répétitive
MS	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir nommer quelques figures planes 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme - Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire, dessiner des formes planes - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer, ranger des objets selon un critère de masse

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

GS	<ul style="list-style-type: none">- Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme- Reproduire, dessiner des formes planes	<ul style="list-style-type: none">- Classer et ranger selon un critère de longueur	<ul style="list-style-type: none">- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle	<ul style="list-style-type: none">- Reproduire, dessiner des formes planes- Savoir nommer quelques formes planes	<ul style="list-style-type: none">- Classer, ranger des objets selon un critère de masse
----	---	--	---	---	--

ESPACE EXPLORATION DU MONDE					
	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	Le temps et l'espace				
PS	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec le déroulement de la matinée : Mise en place de l'affichage chronologique. A partir de photos des différents temps de travail et des images de l'album <i>La rentrée de P'tit Loup</i> - Ordonner des images séquentielles. Repérer 1 image du début de l'histoire ou 1 image de la fin de l'histoire extraites des albums <i>La rentrée de P'tit Loup</i> puis <i>Bébés chouettes</i>. - Observer le changement des saisons : transition été/automne - Repérer les coins de la classe. Découverte de la classe (p12 Vers les Maths Accès) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec le déroulement de la matinée. Appropriation l'affichage chronologique avec les illustrations génériques. - Ordonner des images séquentielles. Remise en ordre de 2 illustrations extraites d'albums - Utiliser les jours pour déterminer une durée (calendrier de Noël) - Observer le changement des saisons : Transition automne/ hiver. - Observer la croissance d'une plante - Repérer le début et la fin d'un parcours (La rivière p32) - Déplacer un personnage sur un parcours (Le jeu du sapin p 34) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles. Raconter l'histoire avec le support des images en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 3 illustrations extraites d'albums - Observer le changement des saisons : l'hiver - Reconnaître les termes de localisation : sur, sous, dans, devant, derrière (Les cartons p 54) - Déplacer un personnage sur un parcours orienté. (Ludanimo p 56) 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer le changement des saisons : le printemps - Découvrir la notion d'ordre (le train des poupées p78) - Connaître le lexique topologique sur/sous/entre/devant/derrière/ dos à dos/ face à face... - Réalisation d'un imagier des positions 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 3/4 illustrations extraites des albums - Observer le changement des saisons : l'été - Expérimenter des positions dans l'espace : dedans dehors. - Reconnaître une ligne ouverte et une ligne fermée (Espaces fermés p108) - Connaître les termes de localisation : sur, sous, dans, devant, derrière (Cache-cache à l'école p110)

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

MS	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles. Remise en ordre de 3/4 illustrations extraites des albums - Observer le changement des saisons : Transition été/automne - Situer des objets par rapport à soi : sur, sous, devant, derrière (Jacques a dit p35, <i>Vers les maths</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles. Remise en ordre de 3/4 illustrations extraites d'albums - Utiliser les jours pour déterminer une durée (calendrier de Noël) - Observer le changement des saisons : Transition automne/ hiver - Observer la croissance d'une plante - Situer des objets les uns par rapport aux autres (Le château p 48) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles. Raconter l'histoire avec le support des images en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 5/6 illustrations extraites d'albums - Observer le changement des saisons : l'hiver - Mettre en relation des informations spatiales pour reproduire une configuration de trois formes géométriques et utiliser à bon escient le vocabulaire topologique (Le jeu du portrait p 118) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 5/6 illustrations extraites d'albums - Observer le changement des saisons : Le printemps - Coder et décoder un déplacement (Le parcours de l'escargot p146) - Connaître le lexique topologique sur/sous/entre/devant/derrière/ dos à dos/ face à face... - Réalisation d'un imagier des positions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels. Remise en ordre de 6/7 illustrations extraites d'albums - Observer le changement des saisons : l'été - Utiliser des indicateurs spatiaux (la maison p171) - Se repérer en utilisant les lignes et les colonnes (Lignes et colonnes p172) - Se repérer dans un tableau à double entrée : lignes, colonnes, pavages - Puzzles en classe
----	---	--	---	--	---

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

GS	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles - Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise chronologique, d'un emploi du temps, en se servant des rituels - Repérer la répétition des différents moments de la journée, de la semaine (caractère cyclique) - Observer le changement des saisons : Transition été/automne - Se repérer dans l'espace d'une page (Le livre des nombres p36 <i>Vers les maths</i>) - Réaliser des puzzles, des pavages, des constructions en 3D - Utiliser à bon escient les termes sur et sous, dessus, dessous, droite et gauche 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles - Observer le changement des saisons : Transition automne/ hiver - Observer la croissance d'une plante - Prendre des repères sur le mois, l'année : événements - Situer des objets par rapport à soi (Les tableaux à picots p66) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles - Observer le changement des saisons : l'hiver - Identifier des repères propres aux différentes saisons (aspect de la nature proche, météo, habillement, activités spécifiques) et aux mois de l'année : nom, caractéristiques (fêtes, vacances, saisons...) - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (la chasse au trésor p116) 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer le changement des saisons : Le printemps - Ordonner des images séquentielles - Comprendre les notions de durées, la simultanéité des actions - Comparer le déroulement d'une journée, d'un mois - Situer présent, passé, futur, utiliser : hier, aujourd'hui, demain - Se situer par rapport à d'autres par rapport à d'autres objets (p.116/p.168/p.172) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des images séquentielles - Observer le changement des saisons : l'été - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (Tic Tac Toé p.196, Quadrillages p198)
----	--	--	--	---	---

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

Le monde du vivant, des objets et de la matière					
PS	<ul style="list-style-type: none"> - Ombres et lumières - Les cinq sens (semaine du goût) 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer les animaux en 3 groupes : vole, nage, marche - Plantations : bulbes d'amaryllis, de tulipes, graines de haricots 	<p>Le schéma corporel : tête, cou, bras, ventre, mains, pieds, visage (yeux, nez, bouche, oreilles, dents, langue)</p> <p>Je grandis : élaborer une frise, comparer les tailles</p>	<p>Les matériaux</p> <p>Les objets mécaniques</p> <p>Les objets magnétiques</p>	<p>L'eau : Jeux de transvasement, découvrir ses caractéristiques (transparente, coule, mouille), trier des objets permettant de transporter l'eau</p> <p>L'air : capture d'air dans des sacs plastiques Observer les manifestations de l'air (nuages, feuilles...) le vent</p>
MS	<ul style="list-style-type: none"> - Ombres et lumières - Les cinq sens (semaine du goût) 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer les animaux en 5 groupes : vole, marche, saute, rampe, nage - Observation d'un animal : décrire, ranger des photos dans l'ordre du développement - Plantations : bulbes de crocus, de jacinthes, germination (lentilles, haricots) Besoins : eau, lumière 	<p>Le schéma corporel : articulations (épaules, coudes, poignets, genoux, chevilles), visage (front, menton, joues) Expression du visage, réalisation d'un pantin.</p>	<p>Les matériaux</p> <p>les objets mécaniques</p> <p>Les objets magnétiques</p>	<p>L'eau : changement d'état (liquide/ solide) Flotte/ coule, découverte avec des objets de la classe, trier différentes matières imperméables, en les mouillant</p> <p>L'air : Gonfler, dégonfler des ballons de baudruche, exercer son souffle pour faire voler un objet léger, pour faire des bulles</p>

3	<p>- Ombres et lumières - Les cinq sens (semaine du goût)</p>	<p>- Chaîne alimentaire : qui mange quoi? Classer par étapes de développement (têtard) Les animaux qui pondent et ceux qui portent les bébés Connaître les noms des femelles, des mâles et des petits - Observation, description et représentation d'un arbre à différentes époques de l'année Associer arbre, feuille et fruit - Plantations: graine, bulbe, tubercule Observer, décrire et mesurer la croissance des pousses avec des bandelettes</p>	<p>Le schéma corporel : Cuisses (mollet, orteils, nuque, poitrine, abdomen) Organes principaux et fonctions Composition des menus, le poids, la taille, les générations</p>	<p>Les matériaux les objets mécaniques Les objets magnétiques</p>	<p>L'eau : liquide/solide, neige, glace. Elle est incolore, inodore et miscible. Elle est essentielle à la vie (plantes, être vivant) Flotte/coule: comment faire couler un objet qui flotte et inversement, L'air : utiliser, manipuler des objets qui produisent du vent Comparer l'eau (lourd, froid, incolore) à l'air (tiède, léger, invisible)</p>
---	---	---	--	---	--

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

ESPACE ATELIERS AUTONOMES (15 ateliers par période)					
Période 1		Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Mathématiques					
PS - MS - GS	<ul style="list-style-type: none"> - Tri de cartes peu/ beaucoup - Reproduire un pavage à l'aide d'un modèle - Reproduire un ensemble de formes à l'aide d'un modèle - Former les modèles avec les pièces de mosaïque - Reproduire le modèle en empilant les pièces de bas en haut (picots) - Ordonner les 5 premiers chiffres, y associer les quantités et différentes représentations - Ordonner des réglettes selon la longueur - Ordonner des cartes en respectant les couleurs de 1 à 6 - Reproduire les suites de perles en suivant le modèle choisi - Trier des figures selon la forme - Boîte à compter : mettre autant de haricots que le nombre indiqué dans la case 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un collier selon le modèle - Le chiffre manquant : Placer un bouchon numéroté à la place du chiffre manquant - Reformuler une image en suivant une suite numérique de 1 à 10 - Enfiler le nombre de perles indiqué sur le drapeau - Mini sudoku : placer les boules cotillon de façon à avoir qu'une seule couleur par ligne et par colonne 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer le modèle avec des formes 	<ul style="list-style-type: none"> - Tangram : Recomposer le modèle - Du plus grand au plus petit : ordonner chaque série d'images - Mosaïque : reproduire le modèle 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer l'image en associant les nombres (de 2 en 2) - Picfil : reproduire le modèle

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

Motricité fine					
PS-MS - GS	<ul style="list-style-type: none"> - Placer des élastiques le long d'un tube - Visser des bouteilles identiques - Enfiler des perles sur une tige librement - Tri les graines de haricot/ tournesol à la main - Découper de la PAM au couteau - Déplacer avec une pince des pâtes d'un bol à l'autre - Déplacer d'un bol à l'autre des graines avec cuillère - Distribuer une perle (marron, gland...) dans chaque emplacement à œuf à l'aide de la cuillère - Piquer chaque punaise dans chaque bouchon - Découper une image le long d'un trait, puis coller le puzzle sur la feuille blanche - Trier des graines une par une avec les doigts - Le jeu du marteau : reproduire le modèle donné en photo à l'aide du marteau, des clous et des formes 	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacer des marrons dans les alvéoles avec une pince - Découper de la PAM aux ciseaux - Faire des franges avec les ciseaux dans une bande de papier - Sortir des perles cachées dans du sable - Accrocher la lessive sur le fil - Couper soigneusement - Tracer le contour intérieur des formes - Trier les perles par couleur - Disposer des trombones - Associer écrous et vis - Jeu du marteau - Transvaser les marrons avec la pince à glaçons 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un modèle avec de la pâte à modeler - Le formographe : tracer le contour des formes pour faire une composition - Abaque de couleur : Suivre le modèle pour compléter des abaques - Jeu des gouttes d'eau - Distribuer des perles dans les bacs à glace avec une pince 	- Couper sur les traits	<ul style="list-style-type: none"> - Dévisser et reboucher chaque contenant avec le bon bouchon

Programmation annuelle par espaces d'apprentissage, PS/MS/GS, année scolaire 2017/2018, Magali SCHNEIDER, circonscription de Thann (68)

Explorer le monde					
PS			- Associer les ballons avec la photo de leur contenu en les touchant - Les paires sonores : associer les boîtes qui font le même bruit en les secouant et en se fiant à son ouïe - Les paires olfactives : associer les pots en les sentant et se fier à son odorat		
MS / GS	- Tri les cotillons par couleur - Tri les perles par couleur - Tri les filles/les garçons - Puzzles - Jeu de construction	- Puzzles - Jeu de construction		- Puzzles - Jeu de construction	- Puzzles - Jeu de construction
Lecture					
MS/GS				- Associer chaque image avec l'article « le » ou « la » qui convient - La chenille des voyelles : placer les images sur la chenille correspondant à la voyelle qu'on entend - Trier les images selon qu'on entend ou pas la voyelle indiquée dans le mot - Associer les cartes par 2 quand elles commencent par la même syllabe	- Associer les lettres en capitales et en script - Trouver l'initiale de chaque mot