

Lycée Franco Mexicain

Programmation de cycle 1 – Programmes de 2015

MS

DOMAINE 1 : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

L'ORAL

Objectifs cycle 1 :

- Permettre à chacun de pouvoir dire, exprimer un avis ou un besoin, questionner, annoncer une nouvelle.
 - Oser entrer en communication
 - Comprendre et apprendre
 - Echanger et réfléchir avec les autres
 - Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique
 - Eveil à la diversité linguistique

L'inventaire ci-dessous est progressif. Les compétences sont travaillées tout au long de l'année.
Seules les nouvelles compétences apparaissent pour chaque période.

PERIODE 1 Septembre Octobre	PERIODE 2 Novembre Décembre	PERIODE 3 Janvier Février	PERIODE 4 Mars Avril	PERIODE 5 Mai Juin
<p>➤ Echanger, s'exprimer et Comprendre</p> <p>Langage de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Oser parler spontanément -Etre capable d'écouter -Répondre aux sollicitations verbales par un mot, une phrase <p>Langage en situation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nommer des objets de la classe, les catégoriser, dire à quoi ils servent -Ecouter et comprendre une consigne simple <p>Langage d'évocation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Restituer les différents moments de la journée avec support visuel (photo puis représentation symbolique) -Comprendre une histoire adaptée à son âge -Dire et mémoriser des textes courts 	<p>➤ Echanger, s'exprimer et Comprendre</p> <p>Langage de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mémoriser vocabulaire et structures syntaxiques de la vie quotidienne -Réinvestir vocabulaire et structures syntaxiques simples <p>Langage en situation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mémoriser et exécuter une consigne simple -Comprendre une règle de jeu -Décrire des actions simples <p>Langage d'évocation</p> <ul style="list-style-type: none"> -restituer les différents moments de la journée à l'aide d'un support matériel quelconque (visuel, tactile, auditif) -Raconter une histoire connue en s'appuyant sur la succession des illustrations 	<p>➤ Echanger, s'exprimer et Comprendre</p> <p>Langage de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible -Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation <p>Langage en situation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nommer des actions, des objets en liaison avec les projets et activités de la classe -Mettre en œuvre une règle de jeu -Comprendre les consignes des activités scolaires (face à face avec l'adulte) <p>Langage d'évocation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel (trame simple) 	<p>➤ Echanger, s'exprimer et Comprendre</p> <p>Langage de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible -Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation <p>Langage en situation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nommer des actions, des objets en liaison avec les projets et activités de la classe -Mettre en œuvre une règle de jeu -Comprendre les consignes des activités scolaires (face à face avec l'adulte) <p>Langage d'évocation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel (trame simple) 	<p>➤ Echanger, s'exprimer et Comprendre</p> <p>Langage de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Moduler sa voix en fonction de la situation -Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole <p>Langage en situation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expliquer l'utilisation d'un objet, d'un jeu, d'une technique -Formuler une demande en situation <p>Langage d'évocation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans support -Nommer les personnages, les lieux d'une histoire connue

(comptines, poésies)		-relater un évènement inconnu des autres	-relater un évènement inconnu des autres		
Des outils pour y parvenir :					
MOYENNE SECTION	PERIODE 1 Septembre Octobre	PERIODE 2 Novembre Décembre	PERIODE 3 Janvier Février	PERIODE 4 Mars Avril	PERIODE 5 Mai Juin
SYNTAXE Pronoms Temps Prépositions Complexité	Je Présent En haut de/en bas de	Je/tu on Futur proche Parce que Devant/derrière Avant/après Intérieur extérieur	On Passé composé Qui (relatif) Avec/sans Chez An milieu	Il/elle Passé composé Pour + INF A côté de Près de/loin de	Il/ elle Reprise des temps Infinitif <i>Je veux partir</i> Au-dessus/au-dessous
VOCABULAIRE Les consignes et la motricité : toute l'année Thèmes retenus :	L'école La maison Les habits La famille	Le corps Noël Les aliments	Le temps L'eau La cuisine Les animaux	Le jardin La nature, les saisons L'air	L'environnement (mer, ville, campagne)
Supports : Imagiers, domino, Lotos, Kim, memory, boîte secrète, Albums Echos	Albums de littérature dans les deux langues pour doublettes	Albums de littérature dans les deux langues pour doublettes	Albums de littérature dans les deux langues pour doublettes	Albums de littérature dans les deux langues pour doublettes	Albums de littérature dans les deux langues pour doublettes
PHONOLOGIE : Voyelles et sons Consonnes	pratiquer des comptines pour la rime et l'articulation. « i »/ « a » « ou » P-T-M-F	pratiquer des comptines pour la rime et l'articulation. Segmentation de phrases puis de mots en syllabes (prénoms de la classe) « é »/ « è » « in » T-K-F-S-M-N-	pratiquer des comptines pour la rime et l'articulation. Combinaison de phonèmes (forme de la syllabe) « an »/ « on » F-V-S-Z	pratiquer des comptines pour la rime et l'articulation. Combinaison de phonèmes (forme de la syllabe) « in »/ « an »/ on » P-B-T-D-K-J	pratiquer des comptines pour la rime et l'articulation. Combinaison de phonèmes (forme de la syllabe) « é »/ « è »/ « o » fermé ou ouvert S-Z-C-H- G

L'ÉCRIT

Objectifs cycle 1 :

- Ecouter de l'écrit et comprendre
- découvrir la fonction de l'écrit
- commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement
- découvrir le principe alphabétique.
- commencer à écrire tout seul

Des activités à privilégier : l'inventaire ci-dessous est progressif. Les activités sont travaillées tout au long de l'année.
Seules les nouvelles activités apparaissent pour chaque période.

PERIODE 1 Septembre Octobre	PERIODE 2 Novembre Décembre	PERIODE 3 Janvier Février	PERIODE 4 Mars Avril	PERIODE 5 Mai Juin
<p>- l'écriture : posture, tenue de l'outil scripteur, sens d'écriture (gauche à droite, de haut en bas, tenue de la ligne).</p> <p>- graphisme : Traits verticaux, horizontaux, le point, le quadrillage</p> <p>- produire un tracé continu</p> <p>- maîtriser son geste dans le coloriage</p> <p>- représenter un personnage structuré : le bonhomme</p> <p>- décorer l'initiale de son prénom</p> <p>- tracer des lettres de son prénom en repassant dans des modèles creux</p> <p>Activités possibles au service du geste graphique :</p> <p>- apprendre à utiliser des ciseaux</p> <p>- enfiler des perles</p> <p>- laisser des traces : décorer les couvertures des cahiers</p> <p>- découvrir et utiliser le cahier de graphisme</p> <p>- adopter une position adéquate pour travailler (assise) – <i>A travailler toute l'année</i></p>	<p>- l'écriture : posture, tenue de l'outil scripteur, sens d'écriture (gauche à droite, de haut en bas, tenue de la ligne).</p> <p>- graphisme : boucles libres, boucles normées vers le haut (le et elle). Taille des boucles (e, l). Coupes libres, coupes normés vers le haut (tu).</p> <p>- apprendre à tracer des lignes obliques, des lignes brisées, des croix, des étoiles, et des spirales.</p> <p>- maîtrise du geste (freinages).</p> <p>Activités possibles au service du geste graphique :</p> <p>- constituer un dictionnaire référentiel des signes graphiques</p> <p>- imiter des dessins stylisés</p> <p>- utiliser correctement des ciseaux</p> <p>- apprendre à coller</p>	<p>- l'écriture : posture, tenue de l'outil scripteur, sens d'écriture (gauche à droite, de haut en bas, tenue de la ligne). alignement régulier (notion d'espace) et horizontal, présence de toute les lettres, ordre des lettres.</p> <p>- écrire son prénom en majuscule d'imprimerie avec modèle</p> <p>- graphisme : boucles libres, ronds</p> <p>- renforcer l'acquisition des lignes obliques, spirales</p> <p>- dessiner un rond fermé</p> <p>- reproduire et combiner des formes</p> <p>Activités possibles au service du geste graphique :</p> <p>- imiter des dessins stylisés</p> <p>- découper sur une ligne droite</p> <p>- écrire son prénom en majuscule (avec modèle) en respectant le sens de la trajectoire</p> <p>- écrire une phrase courte (4 mots) en majuscule (avec modèle)</p>	<p>- l'écriture : posture, tenue de l'outil scripteur, sens d'écriture (gauche à droite, de haut en bas, tenue de la ligne). alignement régulier (notion d'espace) et horizontal, présence de toute les lettres, ordre des lettres.</p> <p>- affinement du geste graphique (espace de + en + réduit avec limites)</p> <p>- graphisme : tracer des ponts, des coupes et des cannes.</p> <p>Coupes libres, coupes normés vers le haut (tu).</p> <p>Activités possibles au service du geste graphique :</p> <p>- utiliser aiguilles et laine pour lacer des formes diverses</p> <p>- utiliser le graphisme pour s'exprimer librement</p> <p>- imiter des dessins stylisés</p> <p>- découper sur une ligne courbe</p> <p>- écrire des mots en majuscule (avec modèle) sur une ligne</p>	<p>- l'écriture : posture, tenue de l'outil scripteur, sens d'écriture (gauche à droite, de haut en bas, tenue de la ligne), alignement régulier (notion d'espace) et horizontal, présence de toute les lettres, ordre des lettres.</p> <p>- affinement du geste graphique (espace de + en + réduit avec limites)</p> <p>- graphisme : tracer des boucles et des vagues.</p> <p>- réviser tout le répertoire graphique de l'année</p> <p>Activités possibles au service du geste graphique :</p> <p>- utiliser le graphisme pour s'exprimer librement</p> <p>- découper des formes complexes</p> <p>- dessiner un carré, un triangle, un rond</p> <p>- écrire son prénom en (sans modèle) en respectant le sens de</p>

			- écrire une phrase courte (4 mots) en majuscule (avec modèle)	la trajectoire - écrire des mots connus en majuscule entre deux lignes - écrire une phrase courte (4 mots) en majuscule (avec modèle) - séparer les mots dans l'écriture d'une phrase avec modèle
--	--	--	--	--

LEXIQUE franco-espagnol

MOYENNE SECTION

L'ECOLE		LE CORPS ET L'HYGIENE	LE CORPS ET LES 5 SENS	NOËL	LA FAMILLE
LE MATERIEL	LES CONSIGNES ET VERBES D' ACTIONS				
Pâte à modeler / plastilina Ciseaux / tijeras Colle / pegamento Pinceau / pincel Crayon pastel / crayola Ardoise / pizarra Peinture / pintura Tablier ou tee shirt / bata Feutre / plumón Rouleau / rollo Tableau / pizarra Chaise / silla Table / mesa Casier / casillero Tapis / tapete Banc / banca Perles / perlas Puzzle / rompecabeza Jeux de construction / jugos de construcción Boîte à goûter / lonchera Salle de motricité / sala de motricidad	Je m'assois / me siento J'écoute / escucho Je lève la main / levanto la mano Je me lave les mains / me lavo las manos Je me range / me formo Je mange / como Je peins / pinto Je colorie / coloreo Je découpe / corto Je colle / pego Je déchire / rasgo Je dessine / dibujo Je repasse sur le trait / repaso en la linea je gomme / borro je taille le crayon / saco punta je plie la feuille / doblo la hoja je barre / tacho Ecouter / escuchar	Tête / cabeza Cheveux / cabello Yeux / ojos Nez / nariz Oreille / orejas Bouche / boca Cou / cuello Tronc / tronco Ventre / pansa Dos / espalda Bras / brazo Main / mano Doigt / dedo Coude / codo Jambe / pierna Pied / pie Genou / rodilla Joue / mejilla Langue / lengua Cil / pestaña Sourcil / cejas Paupière / parpados Dent / diente	L'œil , la vue, voir El ojo , la vista, ver L'oreille , l'ouïe, entendre grave, aigu La oreja , el oído, escuchar grave, agudo le nez , l'odorat, sentir La nariz , el olfato, oler la bouche , le goût, goûter sucré, acide, amer la boca , el sabor, probar douce, acide, amer la main , le toucher, toucher chaud, froid, lisse,	Père Noël / Santa Claus Lutin / duende Traîneau / trineo Renne / reno Cadeau / regalo Bonhomme de neige / muñequito de nieve Sapin / árbol de navidad Guirlande / Boule / esfera Etoile / estrella Couronne / corona Cheminée / chimenea Bougie / vela Bonnet / gorro Neige / nieve Cloche / campana Jouets / juguetes Hotte / costal	Papa / papá Maman / mamá Frère / hermano Sœur / hermana Grand-père / abuelo Grand-mère / abuela Enfant / niño Adulte / adulto Bébé / bebé Cousin / primo Cousine / prima Oncle / tío Tante / tía

Médiathèque / mediateca Récréation / recreo La classe / salón Les toilettes / los baños La cuisine / la cocina Crayon à papier / lápiz Feuille / hoja Crayons de couleur / colores Cahier de chansons / cuaderno de canciones Gomme / goma Gommettes / etiquetas Taille crayon / sacapuntas Bouteille d'eau / botella de agua		S'asseoir / sentarse Lever la main / levantar la mano Ranger / guardar Peindre / pintar Découper / cortar Déchirer / rasgar Repasser / repasar Tailler / sacar punta Colorier / colorear Plier / doblar Barrer / tachar Coller / pegar Dessiner / dibujar Gommer / borrar Manger / comer		HYGIENE Se laver les mains / Lavarse las manos Aller aux toilettes / Ir al baño Se brosser les dents / Cepillarse los dientes		rugueux, dur, mou la mano , el tacto, tocar caliente, frío, liso, rugoso, duro, blando			
L'AIR	PÂQUES	LES PLANTATIONS	LES FRUITS ET LEGUMES	LES ANIMAUX DE LA FERME	MOTRICITE	MOTRICITE			
Vent / viento Cerf-volant / papalote Ballon de Baudruche / globo Souffler / soplar	Lapin / conejo Chocolat / chocolate Œufs / huevos Panier / canasta Poule / gallina Jardin / jardín Confettis / confeti	Terre / tierra Eau / agua Vase / florero Pelle / pala Graine / semilla Feuille / hoja Tige / tallo	Poire / pera Pomme / manzana Raisin / uva Orange / naranja Citron / limón Melon / melón Pastèque / sandía	Chien / perro Chat / gato Cheval / caballo Vache / vaca Cochon / cerdo Canard / pato Oie / ganso	LE MATERIEL Tapis / tapete Ballon / pelota Ruban / listón Trampoline / trampolín Cerceau / aro	LES VERBES Sauter / saltar Monter / subir Descendre / bajar Ramper / arrastrarse Lancer / lanzar Attraper / atrapar			
L'EAU									

<p>Eau / agua Mer / mar Paille / popote Bulle de savon / burbuja Serviette de Bain / toalla Maillot / traje de baño</p> <p>Se sécher / secarse Flotter / flotar Couler / hundir-hundirse Eclabousser / salpicar Mélanger / mezclar Fondre / derretir</p>	<p>Bonbons /dulces Cloche / campana</p>	<p>Racine / ríiz Pousser / crecer Grandir / crecer</p>	<p>Mangue / mango Banane / plátano Ananas / piña Fraise / fresa Kiwi / kiwi Mandarine /mandarina Grenade / granada Pêche / durazno Noix de coco / coco Cerise / cereza Pamplemousse / toronja Carambole / carambola Goyave / guayaba Avocat / aguacate Tomate / jitomate Aubergine / berenjena Brocoli / brocoli Carotte / zanahoria Haricot vert / ejote Pomme de terre / papa Oignon / cebolla Courgette / calabacita</p>	<p>Dindon / guajolote Souris / ratón Poussin / pollito Mouton / borrego Lapin / conejo Ane / burro Coq / gallo Chèvre / cabra Hamster / hamster</p>	<p>Coffre / baúl Plot / cono Bâton / palo Toboggan / resbaladilla Anneau / arito Carton / cartón</p>	<p>Rouler / rodar Courir / correr Marcher / caminar Tirer / jalar Pousser / empujar Se cacher / esconderse Danser / bailar Glisser / deslizarse Escalader / escalar Soulever / levantar Retourner /voltagear (un camarade)</p>
---	--	--	---	---	--	--

LA CUISINE

LES USTENSILES	LES INGREDIENTS	LES VERBES D'ACTION
<p>Couteau / cuchillo Fourchette / tenedor Cuillère / cuchara Assiette / plato Cuisinière / estufa Réfrigérateur / refrigerador Casserole / cacerola Verre / vaso Passoire / colador Four / horno Evier / fregadero Robinet / llave de agua Râpe à fromage / rallador de queso Tasse / taza Plat / Platillo Table / mesa Chaise / silla</p>	<p>Œuf / huevo Farine / harina Huile / aceite Eau / agua Pain de mie / pan de caja Sel / sal Sucre / azúcar Lait / leche Beurre / mantequilla</p>	<p>Cuisiner / cocinar Cuire / cocer Couper / cortar Peler / pelar Etaler / extender Laver / lavar Sécher / secar Mélanger / revolver Saupoudrer / espolvorear Ecraser / apachurrar</p>

DOMAINE 2 : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Compétences cycle 1 :

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
- Collaborer, coopérer, s'opposer

Des compétences transversales:

- Comprendre un message et répondre ou agir de façon pertinente
- Découvrir du matériel
- Respecter les autres et les règles de vie communes
- Formuler une question en se faisant comprendre une description ou une question

Les actions motrices en jeu :

- Locomotions (parcours gymniques, natation, engins roulants...)
- Equilibre (jeux de prises de risques, escalade...)
- Dissociation (danse, activités d'expression...)
- Coordination (rondes, danses, jeux de ballon, rubans...)

PERIODE 1 Septembre Octobre	PERIODE 2 Novembre Décembre	PERIODE 3 Janvier Février	PERIODE 4 Mars Avril	PERIODE 5 Mai Juin
--------------------------------	--------------------------------	------------------------------	-------------------------	-----------------------

La programmation s'établit en fonction de l'occupation des espaces intérieur et extérieur de l'école.

Voici, ci-dessous des suggestions d'activités :

➤ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

- courir en transportant des objets par équipe, découvrir le besoin de s'entraider (jeux des déménageurs).
- lancer de différentes façons : ajuster son tir pour atteindre une cible, lancer loin, lancer près, lancer haut, jeux collectif avec lancer (les balles brûlantes).
- lancer différents objets
- jeux de coopération : prendre et maintenir des appuis au sol, Accepter le contact et la chute
- adapter son comportement à l'adversaire et anticiper.
- jeux collectifs
- se déplacer sur un parcours de différentes manières : courir, sauter, ramper, grimper, enjamber
- se déplacer dans ou sur des obstacles en respectant des contraintes. Accepter la prise de risque
- sauter (franchissements horizontaux, verticaux) en marchant, en courant, parcours d'obstacles.
- savoir se placer par rapport à un objet : en haut, en bas, dans.

➤ **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées**

- se déplacer dans des formes inhabituelles remettant en cause l'équilibre (jeu des sans bras, jeu des sans bras à 4 pattes)
- danse avec objet (ballon, foulard, ruban, cerceau...) sur un rythme musical
- trottinette, draisienne : trouver l'équilibre, suivre un parcours avec pentes, tourner, zigzaguer, respecter des signalisations simples.
- activité gymniques / activités motrice en situation inhabituelle : roulade, ramper sur le dos, ramper sur le ventre, sauter à 4 pattes, sauter vers l'arrière, faire la brouette...
- se déplacer dans l'eau, nager

➤ **Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique**

- rondes traditionnelles, mime...
- occuper l'espace de différentes manières : en file, par deux, en ligne sur un rythme musical.
- savoir se placer devant, derrière, à côté
- course d'orientation
- manipulation du petit matériel: découvrir les caractéristiques du cerceau, diversifier les activités motrices avec le cerceau.
- différencier reconnaître : intérieur extérieur, lignes fermées/ lignes ouvertes (jeu des chats et des souris).
- comprendre le vocabulaire du repérage.

➤ **Collaborer, coopérer, s'opposer**

- jeux collectifs : apprendre à respecter les règles d'un jeu, gérer ses émotions (balle au prisonnier, déménageurs, la rivière aux crocodiles, grand-mère de glace, filet des pêcheurs, le furet...)
- orientation: observer et prendre des repères, se déplacer à l'aide d'indices verbaux.
- suivre un parcours, donner des indications à un camarade pour trouver des objets cachés, s'orienter à l'aide d'un plan simplifié ou photos
- jeux d'opposition : résister aux attaques de l'adversaire, être tour à tour défenseur puis attaquant

DOMAINE 3 : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Compétences cycle 1 :

➤ **LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES**

- Dessiner
- S'exercer au graphisme décoratif
- Réaliser des compositions plastiques, planes et en volumes
- Observer, comprendre et transformer des images

➤ **UNIVERS SONORES**

- Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons
- Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps
- Affiner son écoute

➤ **LE SPECTACLE VIVANT**

- Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

PERIODE 1 Septembre Octobre	PERIODE 2 Novembre Décembre	PERIODE 3 Janvier Février	PERIODE 4 Mars Avril	PERIODE 5 Mai Juin
<p><i>Les productions plastiques et visuelles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation correcte du matériel et adaptation du geste : encre de chine, peinture acrylique, peinture à eau, feutres, crayons de couleur, craies grasses, pinceaux, éponges, doigts, ciseaux. - savoir faire des collages - utiliser la pâte à modeler et la pâte à sel - maîtriser le découpage sans contrainte 	<p><i>Les productions plastiques et visuelles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation correcte du matériel et adaptation du geste - expérimenter divers instruments et supports (encre de chine, peinture acrylique, peinture à eau, feutres, crayons de couleur, craies grasses, pinceaux, éponges, doigts, ciseaux, bois, carton...) - utiliser divers matériaux pour faire une production (papier, graine, coton...) - construire des objets (décoration de Noël : réalisation de guirlandes, de petits objets en pâte à sel, de mobile simple) - dessin : un sapin, le père-Noël - observer des œuvres d'artistes : (transversalité avec le graphisme) - observer des œuvres et essayer de les reproduire. - savoir faire des collages de formes géométriques 	<p><i>Les productions plastiques et visuelles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation correcte du matériel et adaptation du geste - expérimenter divers instruments et supports (encre de chine, peinture acrylique, peinture à eau, feutres, crayons de couleur, craies grasses, pinceaux, éponges, doigts, ciseaux, bois, carton...) - utiliser divers matériaux pour faire une production (papier, graine, coton...) - réalisation d'une couronne pour la fête des rois -dessin : la maison, le château - mélanger les peintures primaires - agir en coopération dans une situation de production collective (fresque) 	<p><i>Les productions plastiques et visuelles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation correcte du matériel et adaptation du geste - expérimenter divers instruments et supports (encre de chine, peinture acrylique, peinture à eau, feutres, crayons de couleur, craies grasses, pinceaux, éponges, doigts, ciseaux, bois, carton...) - utiliser divers matériaux pour faire une production (papier, graine, coton...) - dessin : animaux 	<p><i>Les productions plastiques et visuelles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation correcte du matériel et adaptation du geste - expérimenter divers instruments et supports (encre de chine, peinture acrylique, peinture à eau, feutres, crayons de couleur, craies grasses, pinceaux, éponges, doigts, ciseaux, bois, carton...) - utiliser divers matériaux pour faire une production (papier, graine, coton...) - réalisation du cadeau de la fête des mères et des pères - dessin : arbre, fleur - s'exprimer sur une œuvre d'art
<p><i>Univers sonores :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendre des comptines (faire varier le timbre, l'intensité, la hauteur) par imitation d'animaux ou de sentiments. - jeux de doigts - frapper des rythmes simples avec différentes parties du corps 	<p><i>Univers sonores :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - mémoriser des comptines et des chants traditionnels, contemporains de Noël (faire varier le timbre, l'intensité, la hauteur) -jouer avec les rythmes (lent , rapide), reproduire des rythmes simples. -accepter de chanter seul devant les autres - écoute de bruits et sons - écouter des œuvres du patrimoine 	<p><i>Univers sonores :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - mémoriser des comptines et des chants traditionnels, contemporains (faire varier le timbre, l'intensité, la hauteur) -accepter de chanter seul devant les autres - utiliser des instruments (claves, clochettes, tambourins) pour produire des rythmes ou accompagner une musique ou chanson. 	<p><i>Univers sonores :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - mémoriser des comptines, chants traditionnels et contemporains. -jouer avec la voix (faire varier le timbre, l'intensité, la hauteur) - marquer une pulsation avec ses doigts, mains, pieds - frapper le rythme d'une comptine 	<p><i>Univers sonores :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - mémoriser des comptines, chants traditionnels et contemporains. -jouer avec la voix (faire varier le timbre, l'intensité, la hauteur) -écouter des œuvres musicales variées - reproduire une formule rythmique simple corporellement ou avec un instrument

DOMAINE 4 : CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Compétences de cycle 1 :

➤ Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Construire le nombre pour exprimer les quantités
- Stabiliser la connaissance des petits nombres
- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position
- Construire des premiers savoirs et savoir-faire (acquérir la suite orale des mots-nombres, écrire les nombres avec les chiffres, dénombrer)

➤ Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Des activités à privilégier : l'inventaire ci-dessous est progressif. Les activités sont travaillées tout au long de l'année. Seules les nouvelles activités apparaissent pour chaque période.

PERIODE 1 Septembre Octobre	PERIODE 2 Novembre Décembre	PERIODE 3 Janvier Février	PERIODE 4 Mars Avril	PERIODE 5 Mai Juin
<p><u>Découvrir les nombres et leur utilisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconnaître des collections jusqu'à 3. ➤ faire des collections (3) ➤ algorithme binaire ➤ suite de nombres (5) ➤ reconnaître les écritures chiffrées de nombres (4) ➤ dénombrement (problème de comparaison de quantités) (4) ➤ Constellation de doigts et dé (4) ➤ Dénombrer jusqu'à 5 ➤ aborder les notions « autant que ; un peu ; beaucoup... » ➤ Premières décompositions 	<p><u>Découvrir les nombres et leur utilisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconnaître des collections jusqu'à 4. ➤ faire des collections (4) ➤ algorithme binaire ➤ suite de nombres (8) ➤ reconnaître les écritures chiffrées de nombres (5) ➤ dénombrement (problème de comparaison de quantités) (4) ➤ décomposer un nombre (5) ➤ constellation de doigts et dé (5) 	<p><u>Découvrir les nombres et leur utilisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ faire des collections (6) ➤ algorithme (4) ➤ suite de nombres (10) ➤ reconnaître les écritures chiffrées de nombres (6) ➤ dénombrement (problème de comparaison de quantités) (6) ➤ constellations, chiffres et doigts) ➤ décomposer un nombre (6) ➤ constellation de doigts et dé (6) ➤ utiliser des opérations simples ➤ se déplacer sur des pistes de jeux (avant, arrière) ➤ utiliser un code pour colorier 	<p><u>Découvrir les nombres et leur utilisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconnaître des collections jusqu'à 7. ➤ faire des collections (7) ➤ algorithme ➤ suite de nombres (13) ➤ reconnaître les écritures chiffrées de nombres (7) ➤ dénombrement (problème de comparaison de quantités) ➤ décomposer un nombre (7) ➤ constellation de doigts et dé (7) ➤ grouper par (3) 	<p><u>Découvrir les nombres et leur utilisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconnaître des collections jusqu'à 8/10. ➤ faire des collections (8/10) ➤ algorithme complexes ➤ suite de nombres (15) ➤ reconnaître les écritures chiffrées de nombres (8/10) ➤ dénombrement (8/10) ➤ décomposer un nombre (8) ➤ constellation de doigts (8/10)

<p><u>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconstruction de puzzles ➤ algorithmes binaires ➤ Comparer et classer 3 objets selon leur taille 	<p><u>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconnaître des formes simples (rond, carré, triangle) et être capable les nommer ➤ ranger en ordre croissant des objets, des images de différentes tailles (4 max) ➤ reconstruction de puzzles 	<p><u>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconstruction de puzzles plus complexes. 12 pièces ➤ réaliser des algorithmes 1/3 ➤ catégoriser des objets par leurs formes ➤ ranger par taille 4/5 objets 	<p><u>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle : les kaplas ➤ ranger par ordre croissant ou décroissant 5 images 	<p><u>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ranger 6 objets par ordre croissant ou décroissant ➤ reconnaître et nommer 3 formes géométriques ➤ réaliser un puzzle de 20 pièces et +
---	---	--	--	---

DOMAINE 5 : EXPLORER LE MONDE

Compétences cycle 1 :

- **Se repérer dans le temps et l'espace**
 - Temps : Stabiliser les premiers repères temporels, introduire les repères sociaux, consolider la notion de chronologie, sensibiliser à la notion de durée
 - Espace : Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace, découvrir différents milieux.
- **Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière**
 - Découvrir le monde vivant
 - Explorer la matière
 - Utiliser, fabriquer, manipuler des objets
 - Utiliser des outils numériques

Des activités à privilégier : l'inventaire ci-dessous est progressif. Les activités sont travaillées tout au long de l'année. Seules les nouvelles activités apparaissent pour chaque période.

PERIODE 1 Septembre Octobre	PERIODE 2 Novembre Décembre	PERIODE 3 Janvier Février	PERIODE 4 Mars Avril	PERIODE 5 Mai Juin
<p>Le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ se repérer dans les différents moments e la journée (notion avant/après) ➤ tableau des anniversaires avec la photo des enfants. ➤ comprendre l'utilisation du calendrier linéaire (les jours de la semaine) 	<p>Le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ prendre conscience du déroulement du temps : anniversaires, fêtes (fête nationale mexicaine, fête des morts et Noël, calendrier de l'avant) ➤ ordonner des images séquentielles représentant une histoire courte (albums vus en classe) ➤ se repérer dans les différents moments de la journée en utilisant les marqueurs temporels adaptés (avant, après...) 	<p>Le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ vocabulaire temporel à partir des jours de la semaine : hier, aujourd'hui, demain ➤ se repérer dans le déroulement de la journée : identifier la succession d'activité (avant, après) ➤ ordonner des images séquentielles à partir des recettes réalisées en classe ➤ lire des repères sur les calendriers de la classe ➤ utiliser des indicateurs temporels (hier, aujourd'hui, demain) ➤ connaître la comptine des jours de la semaine 	<p>Le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ se repérer dans une journée, une semaine ➤ renforcer les notions d'hier/aujourd'hui et demain ➤ classer des photos liées à des projets scientifiques ➤ ordonner 5 images séquentielles 	<p>Le temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ordonner 6 images séquentielles ➤ révision lexicale ➤ se souvenir de l'année scolaire à l'aide du cahier de vie
<p>L'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ trouver ses repères dans la classe (coins et matériel) et dans l'école (cour maternelle, des grands, salle motricité/polyvalente, BCD, bureau du directeur, l'infirmerie etc.). ➤ se repérer par rapport à un objet/personne (devant, derrière, à côté). ➤ notion ouvert fermé 	<p>L'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ se situer par rapport à un objet (escaliers, maison...): en haut, en bas, dans ➤ repérer le haut et le bas d'une page. ➤ en sport, suivre un parcours en repérant le début et la fin ➤ continuer à se repérer dans l'école 	<p>L'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ savoir se placer par rapport à un objet ou une personne : entre, loin de, sur, sous, devant, derrière ➤ se repérer dans un labyrinthe ➤ parcours de courses d'orientation ➤ se repérer sur une scène (danse) 	<p>L'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ notions sur/sous/devant/derrrière/dans/dehors ➤ se repérer par rapport à un objet ou une personne (en dessous de, au dessus de) ➤ se repérer dans un quadrillage ➤ décoder un déplacement en motricité 	<p>L'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ décrire à partir de photos et documents des espaces familiaux ➤ Elaborer de premiers essais de représentations planes communicables (notion de code commun)

<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets de la matière</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ reconnaître et nommer les différentes parties du corps et visage (cheveux, front, yeux, cils/sourcils, nez, joue, bouche menton, oreille, cou, ventre, bras, mains, jambe, pied). Et croissance de l'enfant ➤ prendre conscience des différences entre les êtres humains par le tri (grand, petit, gros, maigre, brun, blond etc.), différencier garçons filles ➤ se laver les mains avant de manger et après le passage aux toilettes. ➤ prise de connaissance du matériel de classe par le biais des catégorisations et rangement dans la salle de classe. ➤ sensibilisation aux dangers (objets dangereux : ex. ciseaux, actions dangereuses : ex. courir dans petits espaces) et aux comportements à adopter. 	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets de la matière</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ travail sur l'hygiène dentaire ➤ se brosser les dents après le goûter ➤ reconnaître et nommer les outils du brossage dentaire ➤ tri des objets selon un critère (couleur, forme...) ➤ repérer les produits toxiques et objets dangereux de la maison (selon projet) 	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets de la matière</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ connaître les manifestations de la vie animale (croissance, nutrition, locomotion) ➤ connaître les parties du corps d'un animal ➤ objets liés à la cuisine (la galette des rois) ➤ fabrication de couronnes ➤ découverte de l'aimant et de ses propriétés, classer des objets (attirés ou non par l'aimant) ➤ associer un outil à son utilisation ➤ repérer les produits toxiques et objets dangereux de la maison suite. 	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets de la matière</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ observer les étapes de développement de quelques animaux (croissance, nourriture, reproduction, locomotion) ➤ connaître différents petits objets utilisés lors des activités manuelles, les comparer et les classer (ciseaux, pinceau, pinceau éponge, rouleau, règles, gommes, taille-crayons, feutres, craie grasse...) ➤ atelier de construction pour fabriquer un objet avec une notice de montage 	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets de la matière</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ observer la croissance d'une plante et ses besoins (eau, lumière) ➤ découvrir les propriétés de quelques matières ➤ identifier les objets servant ou non au transport de l'eau et les ranger (selon projet) ➤ production d'objets en volume ➤ Expérimenter une fiche technique
<p><u>Utiliser des outils numériques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ utiliser un ordinateur 	<p><u>Utiliser des outils numériques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ utiliser la souris : cliquer et déplacer ➤ Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette... 	<p><u>Utiliser des outils numériques :</u></p>	<p><u>utiliser des outils numériques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ utiliser des appareils enregistreurs de sons et de voix ➤ utilisation de tablettes : présentation de sa classe à une autre classe par exemple, avec enregistrement et prise d'images. ➤ Utilisation de tablettes et ordinateurs en autonomie. 	<p><u>Utiliser des outils numériques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ utilisation de tablettes. présentation de sa classe à une autre classe par exemple, avec enregistrement et prise d'images. ➤ Utilisation de tablettes et ordinateurs en autonomie.