

S'APPROPRIER LE LANGAGE

PETITE SECTION

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Échanger, s'exprimer				
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage, prendre la parole. - Se nommer, connaître son sexe. - Participer aux regroupements. - Évoquer des événements familiaux. - Évoquer les différents moments de la vie de la classe. - Nommer les enfants de son groupe. - Faire part de ses besoins. 	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. - S'exprimer par l'intermédiaire de marionnettes. - Nommer les enfants de la classe. - Lever son doigt pour demander la parole. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le pronom "je" pour parler de soi. - Décrire une image simple. - Participer à un échange collectif en restant dans la propos de l'échange du travail autour des albums. - Attendre son tour pour parler. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parler au téléphone. - Décrire un camarade. - Décrire les arbres des illustrateurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter les récits de vie de Mimi la souris. - Parler de l'année passée, parler de l'avenir. - Faire un bilan personnel et individuel sur l'année de PS.
Comprendre				
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne simple. - Reformuler une histoire racontée par la maîtresse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre à des questions simples sur un texte écouté. - Expliquer le travail effectué en atelier en reformulant la consigne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Poser des questions. - Distinguer une question. - Expliquer le fonctionnement de la classe aux TPS. 	<ul style="list-style-type: none"> - Commenter un livre avec ses propres mots. - Expliquer un travail au TPS 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter une histoire aux TPS. - Établir la chronologie de l'histoire d'un album.
Progresser vers la maîtrise de la langue				
<ul style="list-style-type: none"> - Nommer ses objets personnels. - Pouvoir dire « Je m'appelle..., je suis une fille / un garçon ». - Raconter la visite à la médiathèque. - Décrire des objets. - Commenter son album langage. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les termes de politesse. - Utiliser le cahier de vie pour parler de soi. - Raconter une séance d'EPS. - Commenter son album langage. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire une phrase courte et correcte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Évoquer ce que l'on ressent en observant des œuvres d'artistes. - Utiliser le connecteur de cause « parce que ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un nouvel outil linguistique (lexical ou syntaxique). - S'entraîner à être un messenger de l'oral. - Prêter sa voix à une marionnette. - Dire le poème de la fête des mères, de la fête des pères.
<u>Vocabulaire</u> : Matériel de la classe, hygiène.	<u>Vocabulaire</u> : Noël	<u>Vocabulaire</u> : les parties du corps, les couleurs.	<u>Vocabulaire</u> : l'arbre	<u>Vocabulaire</u> :

DECOUVRIR L'ECRIT

PETITE SECTION

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Découvrir les supports de l'écrit				
- Découvrir le cahier de vie et l'album langage. - Manipuler un album.	- Utiliser activement son cahier de vie et son album langage.	- Approcher le concept d'auteur. - Manipuler un livre correctement.	- Dire ce qu'est un auteur.	- Définir ce qu'est un titre, un auteur.
Découvrir la langue écrite				
- Utiliser les étiquettes-prénoms pour signer. - Utiliser son étiquette présence du matin. - Reconnaître et identifier le nom d'un personnage d'album.	- Commencer à reconnaître son prénom sur les étiquettes de présence. - Reconnaître un dessin identique, dans une approche de lecture.	- Prendre des indices pour reconnaître un album demandé. - Écouter une histoire jusqu'à la fin.	- Raconter un livre choisi.	- Raconter le livre de la semaine.
Contribuer à l'écriture de textes				
- Utiliser l'album langage.	- Utiliser l'album langage.	- Dictier à l'adulte pour l'album langage pour donner ses impressions sur les livres lus.	- Utiliser l'album langage.	- Lister les mots qui font peur. - Découvrir comment ce qui se dit s'écrit (récit de vie de Mimi).
Distinguer les sons de la parole				
- Dire des assonances.	- Dire des assonances.	- Dire des assonances.	- Ralentir son débit de paroles.	- Ralentir son débit de paroles.
Aborder le principe alphabétique				
	- Commencer à prendre des indices pour retrouver son prénom.	- Observer les lettres de son prénom. - Trouver son prénom parmi ceux de son groupe. - Distinguer les lettres des chiffres.	- Reconstitution des mots PAPA, MAMAN. - Reconnaître les lettres de son prénom, nommer son initiale. - Reconnaître des lettres dans d'autres mots (jours de la semaine...).	- Trier les prénoms de la classe. - Découper pour retrouver les lettres de son prénom.
Apprendre les gestes de l'écriture				
- Travailler le geste du rond. - Laisser des traces avec la main, avec le doigt. - Gribouiller sur le tableau.	- Utiliser différents outils pour laisser des traces : pinceaux, craies grasses, pastel...	Occuper toute la surface avec des traits dans tous les sens. - Joindre des points. - Tracer des lignes H et V.	- Graphisme et dessin des arbres. - Déplacements à partir d'un point.	- S'entraîner à écrire les lettres de son prénom. - Écrire d'autres prénoms, PAPA, MAMAN...

DEVENIR ELEVE

PETITE SECTION

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Vivre ensemble : apprendre les règles de civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale				
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer son porte-manteau, son casier - Repérer les différents coins jeux. - Suivre le groupe et ses déplacements. - Se dire « bonjour » le matin et « au revoir » le soir. - Mettre en œuvre quelques règles de vie simples élaborées ensemble. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dire "s'il te plaît", "merci". - Respecter le signal de rangement. - Respecter les règles de déplacements pour aller à la médiathèque de Donges ou à la bibliothèque de l'école. - Accepter de partager. 	<ul style="list-style-type: none"> - Partager la galette des rois. - Comprendre les règles de sécurité et les expliciter. - Travailler en respectant le travail des autres (silence...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de rendre service. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accueillir les enfants de la halte-garderie pour leur faire visiter la classe. - Rendre visite à la classe des moyens de Danièle.
Coopérer et devenir autonome				
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les prénoms des enfants de son groupe. - Discuter sur la capacité de chacun à se contrôler et à se défendre. - Travailler en groupe dans des projets communs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ranger son travail dans son casier. - Mettre son étiquette-prénom sur son travail. - Connaître les prénoms des enfants de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer les absents. - Connaître les différents intervenants de l'école (cantine, informatique, bibliothèque). - Apprendre à se déplacer deux par deux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Définir les tâches de la classe et définir les rôles de chacun. Mettre en place un tableau à double entrée des responsabilités. Aller chercher quelque chose à l'endroit indiqué. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser à deux un matériel (motricité). - Jouer à deux avec un dé (avancer sur les cases chacun son tour).
Comprendre ce qu'est l'école				
<ul style="list-style-type: none"> - Suivre le rythme d'une journée. - Accepter de participer aux regroupements. - Mettre en place un cahier de vie. - Vivre physiquement les nuisances occasionnées par le bruit. - Reconnaître et nommer les adultes de la classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ranger chaque jeu à sa place selon un code couleur. - Partager des jeux. - Suivre le règlement de la cour. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer en acceptant un rôle (rondes). - Utiliser de façon autonome les colliers qui régulent l'accès aux coins jeux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Signer systématiquement son travail (même les dessins libres). 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire le bilan de l'année passée, parler de l'année à venir.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

PETITE SECTION

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Activités physiques libres ou guidées				
<ul style="list-style-type: none"> - Verbes d'action travaillés : courir, marcher en équilibre, ramper, s'arrêter à un signal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbes d'action travaillés : lancer, lancer loin, lancer dans, lancer sur, sauter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbes d'action travaillés : courir, rouler, marcher en équilibre, "se déplacer sans marcher. - Course de vitesse, course d'endurance. 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbes d'action travaillés : sauter loin, sauter vite, rebondir, sauter avec du matériel divers. - Saut en longueur, marcher longtemps. 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbes d'action travaillés : marcher, courir. - Entraînement aux jeux de la kermesse.
Activités à règles				
<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer, s'opposer en jouant à des jeux collectifs. - Jouer à des jeux de ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer contre. - Apprendre à identifier le gagnant. - Apprendre à respecter les règles. - Comprendre les critères de réussite. - Lire un tableau de scores. - S'exercer à une action motrice essentielle au déroulement d'un jeu. - Mesurer le résultat de son action. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer à des jeux et faire des activités de lutte. 	<ul style="list-style-type: none"> Activités d'orientation : La chasse aux œufs 	<ul style="list-style-type: none"> Activités d'orientation : cartes prénoms, objets cachés, photos de lieux, parcours d'orientation; chasse aux trésors.
Activités d'expression à visée artistique				
<ul style="list-style-type: none"> - Rondes : Le Petit Caillou, Petit Lapin. - Connaître les différentes parties de son corps à travers différentes actions motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rondes : Tous les légumes, Gugus. - Connaître différentes positions (assis, debout, couché) et les exécuter selon la musique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rondes : J'aime la galette, J'ai vu le loup, le renard et la belette. - Participer à une action corporelle d'expression. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rondes : La p'tite hirondelle, La Toumba. - Participer à des actions corporelles d'expression collectives. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rondes : Un éléphant ça trompe, J'ai un pied qui remue. - Préparer la danse de la kermesse.

DECOUVRIR LE MONDE – OBJETS, MATIERE, VIVANT

PETITE SECTION

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Découvrir les objets				
<ul style="list-style-type: none"> - Travail sur la nuisance qu'est le bruit. - Jeu de reconnaissance tactile d'objets cachés dans un sac. - Manipuler une paire de ciseaux. - Apprendre à coller. - Apprendre à déchirer. - Trier par la couleur en associant des couleurs identiques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à tenir une paire de ciseaux de manière correcte. - Faire du « frangeage » (coups de ciseaux autour du papier). - Trier en fonction de la forme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Découper un morceau de papier en petits bouts. - S'entraîner avec différents types de fermeture de vêtements. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir une paire de ciseaux correctement. - Découper sur un trait épais. 	<ul style="list-style-type: none"> - Découper des formes (rond, carré, triangle...). - Utiliser un appareil photo.
Découvrir la matière				
<ul style="list-style-type: none"> - Travailler sur l'eau dans la maison : salle de bains et cuisine. - Découvrir la pâte à modeler. 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des propriétés de la matière : mou/dur, liquide/solide. - Nommer une matière « dorée » ou « argentée ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Le papier : toucher, froisser, mouiller, couper. 	<ul style="list-style-type: none"> - La lumière : jouer avec son ombre, faire des ombres chinoises. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'eau : faire des expériences aux coin eau : coule-flotte...
Découvrir le vivant				
<ul style="list-style-type: none"> - Se toiser. - Travailler autour de l'hygiène : se laver, passer aux toilettes, se laver les mains... - Différencier fille-garçon. - Nommer les parties de son corps. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer du corps humain et du visage. - Apprendre à se moucher. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître de la manifestation de la vie animale. - Reconstituer l'image d'animaux. - Reconnaître et nommer des animaux. - Nommer des sensations : froid-chaud. - Être conscient de l'action de son corps en avançant ou en reculant. - Observer et nommer les vêtements d'hiver. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observation et description de la nature : la croissance des plantes, des fleurs... - Reconnaître le cri de certains animaux. - Observer la vie animale : vers de terre, escargots, oiseaux... 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des fruits grâce à l'odorat. - Se toiser. - Organiser une visite.

DECOUVRIR LE MONDE – FORMES ET GRANDEURS, QUANTITES ET NOMBRES

PETITE SECTION

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Découvrir les formes et les grandeurs				
<ul style="list-style-type: none"> - Trier des objets selon leurs formes. - Verser et transvaser au coin eau. - Réaliser des puzzles de 4 pièces au moins - Jouer avec des jeux de construction. - Reconnaître le rond 	<ul style="list-style-type: none"> - Trier du matériel de la classe, classer par couleur, par forme. - Comparer des tailles : petit, grand. - Reconnaître le rond et le carré. - Ranger par emboîtement, par empilement. - Comparer des objets selon leur taille. - Réaliser des puzzles de 6 pièces au moins. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trier selon la forme et la couleur. - Reconnaître rond, carré, triangle. - Réaliser des puzzles de 8 pièces au moins. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ranger par ordre de taille : petit, moyen, grand. - Utiliser plus haut que, moins grand que... - Nommer rond, carré. - Réaliser des puzzles de 10 pièces au moins. - Verser et transvaser pour résoudre des problèmes de volumes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer triangle. - Réaliser des puzzles d'au moins 12 pièces. - Ranger des objets selon un critère de taille, de contenance. - Paver une surface.
Approcher les quantités et les nombres				
<ul style="list-style-type: none"> - Faire des jeux de doigts. - Réciter la comptine numérique. - Mettre en correspondance le nombre de présents et le comptage des absents. 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter le nombre d'enfants présents par groupe. - Dénombrer des petites quantités : 1 à 3. - Appairer des collections. - Réciter la comptine numérique. - Utiliser le calendrier de l'Avent. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre et faire des jeux de doigts. - Réciter la comptine numérique. - Mettre en correspondance (mettre la table). - Dénombrer sur les doigts de la main. - Reconnaître les constellation 1 et 2. - Construire des collections à partir d'une collection témoin de 1 à 4 éléments. 	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer le nombre d'absents par groupe en fonction du nombre de présents. - Reconnaître les constellations 3 et 4. - Écouter et exploiter le nombre dans les contes. - Comparer des collections (nombre de filles, de garçons). 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les constellations 5 et 6. - Compléter des collections pour atteindre un nombre donné (étiquettes présence du matin, par groupe). - Faire des rondes et des jeux (par deux, par trois).

DECOUVRIR LE MONDE – ESPACE ET TEMPS

PETITE SECTION

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Se repérer dans l'espace				
<ul style="list-style-type: none"> - Explorer l'espace classe, la récréation. - Investir les différents coins. - Faire des rondes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer l'école. - Associer coin et activité (peinture, livre, eau, motricité...). - Faire des rondes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer sur une feuille A4 sur un plan vertical (haut-bas de la feuille). - Situer les différents adultes de l'école (cantine, bibliothèque, informatique...). - Ranger les jeux au bon endroit. - Faire des rondes et des jeux dansés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Situer un objet dans un espace précis. - Faire des rondes, des jeux dansés en file. - Se déplacer dans des espaces définis. - Se repérer sur une feuille A4 sur le plan horizontal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Situer des objets par rapport à soi. - Découvrir des espaces moins familiers (sortie scolaire, parcours d'orientation...).
Se repérer dans le temps				
<ul style="list-style-type: none"> - Relever des repères dans la matinée. - Changer Mimi de wagon tous les jours. - Changer la robe de Mimi tous les jours. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer la notion "maintenant". - Lire le calendrier de l'Avent. 	<ul style="list-style-type: none"> - Retirer une feuille de l'éphéméride tous les jours. - S'approprier la succession des activités « avant-après ». - Maîtriser la succession des moments de la matinée (en exprimant ces moments par les mots qui désignent, en ordonnant des photos, en les situant verbalement dans leur rapport de succession et de simultanéité. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des photos de la matinée : avant, après. - Utiliser l'éphéméride de manière autonome. - Comprendre et utiliser le mot « après » oralisé lors de l'anticipation d'action. - Apprendre « avant » par opposition à « après » pour des actions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans le train de Mimi. - Jouer avec des sabliers, des minuteurs. - Classer des images d'une histoire connue dans l'ordre chronologique.

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, créer

PETITE SECTION

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Le dessin et les compositions plastiques				
<ul style="list-style-type: none"> - Illustrations des mois de septembre et octobre. - 2 dessins figuratifs : - 2 bricolages : - Fresque collective : - Dessin du bonhomme. - 1 coloriage. Décoration du cahier de vie « all over ». - Réalisations plastiques autour du changement de couleur, de la variété d'outils, des mélanges de couleur et de la gestuelle concentrique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Illustrations des mois de novembre et décembre. - 2 dessins figuratifs : - 2 bricolages : cadeau de Noël + - Fresque collective : - Dessin du bonhomme. - 1 coloriage. - Adapter son geste à l'expression de ses émotions : calme, colère ; aux contraintes établies : du haut jusqu'en bas. - Découvrir l'outil main et les effet qu'il peut produire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Illustrations des mois de janvier et février. - 2 dessins figuratifs : - 2 bricolages : Couronne des rois + - Fresque collective : - Dessin du bonhomme. - 1 coloriage. - Réaliser une carte de vœux pour les parents. - S'entraîner à dessiner le carré. 	<ul style="list-style-type: none"> - Illustrations des mois de mars et avril. - 2 dessins figuratifs : - 2 bricolages : bricolage de Pâques + - Fresque collective : - Dessin du bonhomme. - 1 coloriage. - S'entraîner à dessiner un arbre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Illustrations des mois de mai et juin. - 2 dessins figuratifs : - 2 bricolages : cadeau de fête des mères + cadeau de fête des pères. - Fresque collective : - Travail autour du bonhomme. - 1 coloriage.
La voix et l'écoute				
<ul style="list-style-type: none"> 2 chansons : - - 2 comptines ou jeux de doigts : - - - Explorer différentes émotions possibles. - Parler avec la voix du vent. - Explorer des objets sonores. - Travailler autour de l'écoute et du silence. - Contrôler l'oreille et le geste (bouger ou s'arrêter). 	<ul style="list-style-type: none"> 2 chansons : - - 2 comptines ou jeux de doigts : - - - Découvrir d'autres voix : le gros ours, l'escargot, le bébé... - Découvrir les familles d'instruments (gratter, frotter). - Réciter une comptine en frappant dans ses mains. - Définir pour faire la différence : le bruit, une chanson... 	<ul style="list-style-type: none"> 2 chansons : - - 2 comptines ou jeux de doigts : - - - Réciter avec les différentes voix en petit groupe. - Contrôler son geste pour jouer plus ou moins fort. - Découvrir les familles d'instruments (souffler, frapper). - Mettre en place la pulsation (avec la marche). 	<ul style="list-style-type: none"> 2 chansons : - - 2 comptines ou jeux de doigts : - - - Explorer la durée d'un son avec un instrument, sa voix. - Reproduire un rythme simple corporellement. - Utiliser un instrument pour accompagner un chant. - Accepter de partager une chanson (chacun son tour). 	<ul style="list-style-type: none"> 2 chansons : - - 2 comptines ou jeux de doigts : - - - Faire deviner l'émotion choisie à un autre groupe. - Prendre conscience des différentes hauteurs de sons. - Reproduire un rythme simple à l'aide d'un instrument. - Utiliser un instrument pour illustrer une histoire racontée.