



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Programmation annuelle : 2024-2025



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

L'oral

Oser entrer en communication

- Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage, prendre la parole avec justesse et précision
- Utiliser les termes de politesse Demander la parole avant de s'exprimer , accepter les tours de paroles, écouter ses pairs
- Nommer les enfants de la classe et les adultes de l'école
- Participer à un échange collectif en respectant le sujet
- Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange (intervenir, questionner, argumenter)
- Faire des phrases de plus en plus complexes en s'exprimant dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.

Comprendre et apprendre

- Expliquer comment réaliser quelque chose après l'avoir effectué en s'appuyant sur des traces de l'activité
- Interpréter une réussite/un échec en expliquant les causes ou les conséquences d'une activité, de l'utilisation d'un outil.
- Relater, décrire une succession d'événements organisés.
- Enchaîner les actions et les émotions des personnages pour retracer tout le scénario et l'intrigue de l'histoire
- Raconter en faisant parler les personnages, en utilisant des marottes ou des marionnettes.

Echanger et réfléchir avec les autres

- Evoquer un événement vécu à l'aide de photos
- Expliquer ce qu'on a fait en atelier
- Décrire ce que l'on ressent
- Comprendre et répondre à une question

- Expliquer le travail effectué en reformulant la consigne, expliquer une procédure employée lors d'une activité
- Comprendre et reformuler une histoire lue complexe (plusieurs personnages, lieux et actions) racontée par la maîtresse sans support visuel.

Enrichir le vocabulaire

- Comprendre et mémoriser des mots et des expressions (l'école, la motricité, le corps humain, le jardin, les émotions)
- Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée

Acquérir et développer la syntaxe

- Produire des phrases simples et courtes en les complexifiant sur chaque période.
- Employer et utiliser des structures de phrases différentes (forme négative, phrases de types interrogatif ou impératif, etc.)

Acquérir et développer une conscience phonologique

- Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot
- Découvrir les phonèmes a, o, i, u, é et e avec des comptines
- Discriminer et coder des syllabes
- Pratiquer des opérations sur les syllabes (isoler, puis inverser ou doubler)

- Jouer avec les syllabes d'attaque et syllabes finales.
- Discriminer, associer et coder des syllabes d'attaque et syllabes finales.
- Pratiquer des opérations sur les syllabes (doubler, inverser, supprimer et isoler)

- Découvrir des phonèmes voyelles, des digrammes (ch, in, on, ou, an et oi) et des phonèmes consonnes avec des comptines.
- Pratiquer des opérations sur les phonèmes (remplacer, coder, manipuler, discriminer)
- Associer des mots ayant la même rime.

- Pratiquer des opérations sur les phonèmes (discriminer, localiser, coder, classer)
- Manipuler les phonèmes et les syllabes pour construire des mots
- Ecrire la syllabe d'un mot puis le mot entier
- Lire des petites syllabes.

Eveiller à la diversité linguistique

- Découvrir des langues différentes par des jeux ou comptines

- Découvrir des histoires connues dans une langue différente

- Découvrir la langue des signes via l'aide de comptines



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Ecouter de l'écrit et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre un texte lu • Participer aux échanges qui suivent l'écoute • Répondre à des questions simples sur un texte entendu (héros, personnages, lieux...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des histoires sans images et associer textes et images • Reformuler des passages d'une histoire écoutée • Identifier une ou plusieurs images intruses • Trier des informations 	<ul style="list-style-type: none"> • Remettre l'histoire dans l'ordre • Trouver l'image qui correspond à la phrase • A partir d'un texte documentaire dessiner l'animal décrit 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter une histoire, trouver le titre et justifier • Raconter une histoire en restituant les enchaînements logiques et chronologiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir le meilleur résumé de l'histoire parmi plusieurs et justifier • Résumer les informations d'un documentaire
Découvrir la fonction de l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et trier les caractéristiques et fonctions de différents supports d'écrits : livre, dépliant, pub, affiche • Se repérer dans un livre : s'orienter dans l'espace de la page, couverture, titre, auteur, illustration 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et trier les caractéristiques et fonctions de différents supports d'écrits : fiche technique, recette, règle du jeu, ... 		
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> • Observer l'adulte écrire • Commenter ses dessins (dictée à l'adulte) • Dictier à l'adulte une histoire connue en s'aidant des images • Formuler, reformuler son propos pour respecter les règles de l'écrit • Utiliser les outils de la classe pour participer aux essais d'écriture spontanés 				
Découvrir le principe alphabétique	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son prénom ainsi que ceux des élèves de la classe en capitale • Reconnaître et nommer de nombreuses lettres de l'alphabet en capitale • Reconstituer un mot en capitale • Reconnaître des mots quotidiens (jours de la semaine, mois...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son prénom en script • Reconnaître et nommer toutes les lettres de l'alphabet en capitale • Commencer à reconnaître quelques lettres scriptes • Commencer la correspondance entre capitale et script 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son prénom ainsi que ceux des élèves de la classe en script • Distinguer le nom de la lettre de son phonème • Prononcer le son de certains phonèmes. • Reconnaître et nommer beaucoup de lettres scriptes • Faire la correspondance entre capitale et script 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et nommer toutes les lettres de l'alphabet en script • Faire la correspondance entre capitale et script • Commencer à reconnaître quelques cursives • Distinguer le nom de la lettre de son phonème. • Prononcer le son de certains phonèmes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures • Trouver comment on écrit un mot simple en utilisant les syllabes connues ou celles des supports de la classe. • Distinguer le nom de la lettre de son phonème • Prononcer le son de la plupart des phonèmes.
Commencer à écrire tout seul	<ul style="list-style-type: none"> • Muscler les doigts et le poignet par des jeux. • Utiliser de façon coordonnée les 4 articulations qui servent à tenir et guider l'outil d'écriture (épaule, coude, poignet, doigts) • Tenir son outil scripteur correctement et contrôler les tracés (freiner son geste) • Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle • Faire le cahier d'écriture chaque semaine pour arriver à copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu • Écrire des syllabes en discriminant les phonèmes entendus, puis des mots simples. 				



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Programmation annuelle : 2024-2025



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets	<ul style="list-style-type: none">• Découvrir des objets de tailles, de formes ou de poids différents : ballons, cerceaux, cordes/rubans, sacs de graines, anneaux• Expérimenter les différentes actions possibles : lancer, attraper, faire rouler, faire glisser, faire tourner• Répondre à un signal• Agir dans un temps limité				
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées.	<ul style="list-style-type: none">• Expérimenter différents modes de déplacement : marcher, courir, ramper, sauter, rouler, grimper, glisser...• Reproduire un mode de déplacement• Sauter de différentes façons : loin, haut, par-dessus, dans, rebondir avec du matériel divers• Ramper de différentes façons : sur le ventre, sur le dos, avec ou sans les bras• Ramper en s'adaptant aux contraintes proposées : sur, sous, dans...• Découvrir et utiliser les tricycles, vélos, draisiennes, trottinettes...• Adapter ses déplacements à des contraintes et des environnements variés				
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	<ul style="list-style-type: none">• Connaître les différentes positions : assis, à genoux, debout, couché... et les exécuter en musique• Expérimenter différentes actions motrices : avancer, reculer, tourner sur soi-même, sauter sur place, taper des pieds, taper des mains...• Participer à des actions corporelles d'expression avec les différentes parties du corps et différents outils (chaises, rubans, ballons, cordes...)• Danser à deux, danser avec du petit matériel• Faire des rondes et jeux dansés				
Collaborer, coopérer, s'opposer	<ul style="list-style-type: none">• Apprendre à respecter les règles• Découvrir des jeux moteurs vécus en collectif : vider la maison, déménageurs• Comprendre et s'approprier un rôle• Comprendre et s'approprier deux rôles différents dans un jeu d'opposition• Coopérer et s'opposer dans des jeux de poursuite : loup...				



Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Programmation annuelle : 2024-2025



		PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Productions plastiques et visuelles	Dessiner	<ul style="list-style-type: none"> Enrichir son dessin avec un graphisme 	<ul style="list-style-type: none"> Illustrer une phrase Illustrer une comptine Représenter ses camarades 	<ul style="list-style-type: none"> Dessiner à partir d'une observation Dessiner à partir de formes 	<ul style="list-style-type: none"> Représenter des objets Réaliser un dessin d'observation Dessiner quelque chose d'identifiable 	<ul style="list-style-type: none"> Dessiner des personnages habillés Représenter des animaux Illustrer une action Réaliser un dessin d'observation
	S'exercer au graphisme décoratif	<ul style="list-style-type: none"> Tracer des traits dans différentes directions Tracer des traits rayonnants 	<ul style="list-style-type: none"> Tracer des lignes sinueuses, brisées Tracer des boucles Tracer des ponts 	<ul style="list-style-type: none"> Tracer des spirales Tracer des cerces concentriques 	<ul style="list-style-type: none"> Tracer des graphismes sur différents formats 	<ul style="list-style-type: none"> Combiner et inventer des graphismes
	Réaliser des compositions plastiques planes et en volume	<ul style="list-style-type: none"> Colorier sans dépasser et de manière structurée, en suivant un code Découper et coller pour composer Plier en suivant une ligne Modeler à l'aide d'un modèle 				
	Observer, comprendre et transformer des images	<ul style="list-style-type: none"> Observer et décrire des images, des dessins, des illustrations d'albums, des reproductions d'œuvres d'art, des photographies... 				
Univers sonores	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser un répertoire de comptines et de chansons composées de phrases musicales courtes, à structure simple, adaptées aux capacités vocales des enfants Interpréter un chant ou une comptine au sein d'un groupe restreint Explorer ses capacités vocales de manière ludique : intensité, hauteur, nuances... Apprendre progressivement à chanter en chœur 				
	Explorer les instruments et utiliser les sonorités du corps	<ul style="list-style-type: none"> Explorer les sonorités de son corps à travers des jeux rythmiques simples, en modulant sa voix Explorer des objets sonores divers empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussion 				
	Affiner son écoute	<ul style="list-style-type: none"> Travailler autour de l'écoute et du silence Développer progressivement son temps d'écoute Ecouter des extraits d'œuvres musicales d'origines variées (époques, styles, cultures...) et caractérisés par des contrastes forts (intensité sonore, tempo, sons graves/aigus...) 				
Spéc-tacle vivant	Pratiquer quelques activités du spectacle vivant	<ul style="list-style-type: none"> Participer à des mises en jeux et en scènes du corps Découvrir le rôle de spectateur en observant des productions de ses camarades ou un spectacle 				



Acquérir les premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2024-2025



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Construire les nombres pour exprimer les quantités	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des petites quantités. Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant « plus que », « moins que », « autant que » Recherche des compléments. Comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres 				
Stabiliser la connaissance des petits nombres	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer et recomposer le nombre 2, 3, 4. 	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer et recomposer le nombre 5, 6 	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer et recomposer le nombre 7,8 	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer et recomposer le nombre 9,10 	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer et recomposer des nombres de 2 à 10
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	<ul style="list-style-type: none"> Repérer une position dans une liste d'objets Utiliser les termes : 1er, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème 			<ul style="list-style-type: none"> Repérer une position dans une liste d'objets Utiliser les termes : 1er, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème,, 6ème ... 10ème 	
Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre et résoudre un problème impliquant une addition 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre et résoudre un problème de partage 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre et résoudre un problème de partage 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre et résoudre un problème d'ajout ou de retrait 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre et résoudre un problème avec une comparaison d'état.
Acquérir la suite orale des mots-nombres	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 12/15 Compter à partir d'un nombre quelconque 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 15 Compter à partir d'un nombre quelconque 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 20 Compter de 2 en 2 Compter de 10 à 0. 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 30 et plus Réciter la suite orale des nombres avec des perturbations 	<ul style="list-style-type: none"> Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire
Ecrire les nombres avec des chiffres	<ul style="list-style-type: none"> Rencontrer les nombres écrits au cours des activités rituelles et quotidiennes de la classe, dans des jeux et au travers d'un premier usage du calendrier et écrire progressivement les nombres en chiffres jusqu'à 10. Dire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10. 				
Dénombrer	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer des quantités jusqu'à 5. 	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer des quantités jusqu'à 7 Dénombrer, mémoriser une quantité. 	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer des quantités jusqu'à 10 Dénombrer, mémoriser une quantité. 		
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	<ul style="list-style-type: none"> Différencier et classer des formes simples. Comparer et ranger des objets selon leur longueur. Nommer des formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) dans toutes leurs orientations et configurations 		<ul style="list-style-type: none"> Reproduire un assemblage de formes. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des solides. Reproduire, dessiner des formes planes. 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer et ranger des objets selon leur masse. Utiliser un instrument : la règle.
	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des puzzles de plus en plus complexes Identifier une organisation régulière (algorithme) et poursuivre son application Identifier le principe d'organisation d'un tableau à double entrée et poursuivre son application 				



Explorer le monde

Programmation annuelle : 2024-2025



		PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Le temps et l'espace	Le temps	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans la journée 	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans la semaine Ecrire une date 	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans le mois Utiliser un calendrier 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des durées Repérer des actions simultanées 	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'année
	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le vocabulaire relatif au temps de manière progressive : temps court (succession des activités, temps forts de la journée) puis temps long (succession des événements dans la semaine, le mois et l'année) Appréhender la notion de durée courte en la matérialisant (chanson, sablier...) 					
	L'espace	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace de la classe pour se mettre en activité, ranger... Situer des objets par rapport à soi 	<ul style="list-style-type: none"> Situer des objets par rapport des repères stables utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite...) 	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace d'une page Construire une image orientée de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> Suivre, décrire et représenter un parcours simple 	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans un quadrillage
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde du vivant	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les différentes sortes de danger : à l'école, à la maison, dans la rue... 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier, nommer et regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques de leur mode de déplacement ou de leur milieu de vie 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier, désigner et nommer les parties du corps et du visage Découvrir les 5 sens 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguer le vivant du non vivant Observer différentes manifestations de la vie végétale 	<ul style="list-style-type: none"> S'initier de manière concrète à une attitude responsable vis-à-vis de l'environnement
	Explorer la matière	<ul style="list-style-type: none"> Explorer et agir sur la matière (pâte à modeler, papier, eau, copeaux de bois, semoule, riz, graines, sable ...) par des actions variées : transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer .Découvrir, explorer et transformer des matériaux naturels (eau, bois, terre ...) ou fabriqués par l'homme (papier, carton, tissu ...) de manière libre ou en suivant une consigne - Découvrir, utiliser et agir sur quelques matières : l'air, l'eau, ... de manière libre ou en suivant une consigne 				
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<ul style="list-style-type: none"> S'approprier un outil : les ciseaux Relier une action ou le choix d'un outil à l'effet souhaité 	<ul style="list-style-type: none"> Découper de manière plus précise avec les ciseaux 	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir les propriétés d'objets divers : flotte ou coule Découvrir et manipuler un objet technique : la seringue par exemple 	<ul style="list-style-type: none"> Relier une action ou le choix d'un outil à l'effet souhaité : transvaser différentes matières avec de différents outils pour remplir jusqu'à un repère... 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser une fiche technique pour fabriquer un objet
	Utiliser des outils numériques	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir et commencer à utiliser de manière adaptée différents outils numériques : ordinateur, tablette numérique, vidéoprojecteur (en fonction du matériel disponible) 				