

GS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ORAL

Oser entrer en communication

PÉRIODE 1/2

Compétence visée : - Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

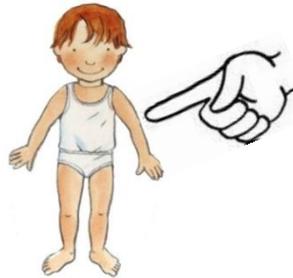
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

Séquence : connaître le vocabulaire du corps et du visage

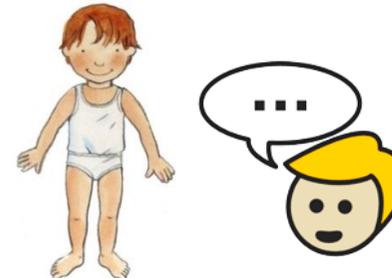
Je joue au jeu *Jacques a dit* concernant les parties de mon corps et de mon visage : j'apprends le vocabulaire avec mes camarades.



Je sais montrer sur la poupée ou sur moi, les parties du corps et du visage demandées.



Je sais nommer les parties du corps et du visage demandées sur la poupée et sur moi.



Je réinvestis ce que j'ai appris en jouant au jeu « J'ai, qui a ? » concernant le vocabulaire du corps et du visage.



GS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ORAL

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

PÉRIODE 1/2

Compétence visée : Manipuler des syllabes

Séquence : Dénombrer les syllabes d'un mot

Scander les syllabes d'un mot en le vivant corporellement

⇒ je scande le mot en sautant dans les cerceaux

⇒ je scande le mot en tapant dans mes mains



Dénombrer le nombre de syllabes d'un mot
⇒ je scande le mot en comptant sur mes doigts, et j'annonce le nombre de syllabes



Comparer, classer des mots en fonction de leur nombre de syllabes

⇒ jeu *La bataille des animaux*



⇒ jeu des boîtes de tri



Coder les syllabes d'un mot: une vague par syllabe.



GS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ÉCRIT

Écouter de l'écrit et comprendre

PÉRIODE 2

Compétence visée : Comprendre une histoire

Séquence : L'Afrique de Zigomar

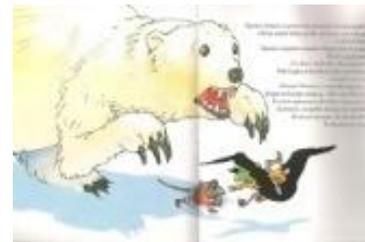
Se construire un univers de référence :
-connaître des animaux d'Afrique et les distinguer des animaux des pays froids
-découvrir l'Afrique à travers des albums et documentaires.



Émettre des hypothèses suite au texte entendu (sans le support des images) en faisant appel à ses connaissances.



Comprendre le décalage texte-image.



Être capable de revenir sur ses premières représentations.

GS

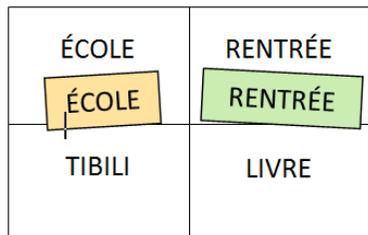
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ÉCRIT

Commencer à écrire tout seul

PÉRIODE 1/2/3

Compétence visée : Écrire des mots, avec modèle, en écriture capitale

Reconnaître des mots identiques : retrouver l'étiquette-mot correspondant au mot modèle.



Écrire des mots avec des lettres mobiles capitales à l'aide d'un référentiel (respecter les critères de complétude, ordre et alignement des lettres).



Écrire des mots en lettres capitales à l'aide d'un référentiel (respecter les critères de complétude, ordre, alignement, et forme des lettres).



Écrire des mots en lettres capitales dont le modèle est en écriture scripte (se servir de l'outil de correspondance des lettres).



GS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ÉCRIT

Pratiquer des exercices graphiques pour se préparer à l'écriture cursive

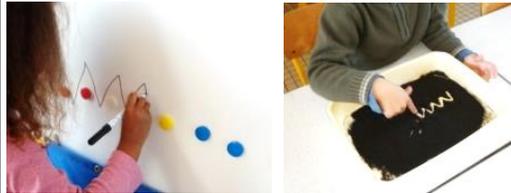
PÉRIODE 2

Compétence visée : Tracer des lignes brisées

Je repère des lignes obliques et/ou brisées dans mon environnement, sur des images : des photographies, des œuvres d'art, ..., et je les trie sur une affiche.



J'apprends à tracer "des dents pointues" sur le plan vertical du tableau et dans le sable.



Je m'entraîne sur des supports et avec outils variés : sur l'ardoise blanche, sur l'ardoise noire, avec un crayon, une craie, un feutre, ...



Je trace "des dents" dans un espace contraint (je travaille la régularité et la taille du geste).



GS

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ÉCRIT

Pratiquer des exercices graphiques pour se préparer à l'écriture cursive

PÉRIODE 2

Compétence visée : Tracer des ponts

Je repère des ponts dans mon environnement, sur des images : des photographies, des œuvres d'art, ..., et je les trie sur une affiche.



J'apprends à tracer des ponts sur le plan vertical du tableau et dans le sable.



Je m'entraîne sur des supports et avec outils variés : sur l'ardoise blanche, sur l'ardoise noire, avec un crayon, une craie, un feutre, ...



Je trace des ponts dans un espace contraint (je travaille la régularité, l'orientation, et la taille du geste).



GS

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Collaborer, coopérer, s'opposer

PÉRIODE 2

Séquence : Jeux de coopération

J'accepte de participer à un jeu collectif, et j'accepte le rôle qui m'est donné.

Je joue au jeu *Poissons pêcheurs*
 ⇒ réussir à prendre une décision de groupe



Je joue au jeu *La chasse aux papillons*
 ⇒ élaborer une stratégie d'équipe pour attraper le maximum de papillons
 ⇒ accepter et suivre la décision du groupe



Je joue au jeu *Ballon château*
 ⇒ participer en équipe à la destruction du château:

accepter de jouer en équipe en faisant des passes à ses coéquipiers de façon à augmenter les chances de gagner de l'équipe, et non en jouant de façon individuelle en monopolisant le ballon



GS

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

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

PÉRIODE 2

Séquence : Parcours de motricité : rouler

J'expérimente la sensation de rouler : je roule sur le côté, comme un rouleau.



J'accepte de basculer en avant.



Je roule en avant avec de l'aide.



Je roule en avant sans aide.



GS

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

PÉRIODE 2

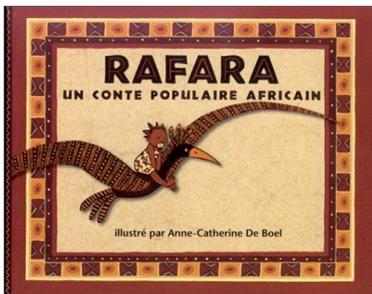
Les productions plastiques et visuelles

S'exercer au graphisme décoratif

Compétence visée : Participer à la création d'un répertoire graphique

Séquence : Rafara

Je découvre l'album *Rafara*.



Je participe à la recherche des graphismes utilisés dans l'album *Rafara*, et à la création du répertoire.



Je m'entraîne à reproduire les graphismes répertoriés en fonction de mon aisance.



J'utilise les graphismes du répertoire pour décorer mes productions personnelles.



GS

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

TOUTE L'ANNÉE

Les univers sonores

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

Compétence visée : Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive

J'écoute les comptines et je m'y intéresse.



Je dis les comptines avec le groupe.



Je connais et je dis les comptines seul face au groupe.



Je connais et je dis les comptines de façon expressive.



GS

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

PÉRIODE 1/2

Étudier et utiliser les nombres

Compétence visée : **Parler des nombres à l'aide de leurs décompositions ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales** ⇒ 5Séquence : *Album à calculer de Rémi Brissiaud : histoire des 3 pingouins, des 4 souris et des 5 grenouilles*

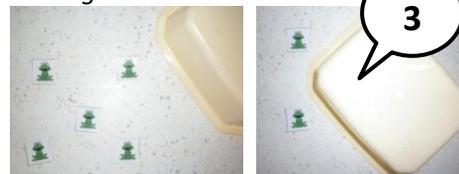
Dans l'histoire des 5 grenouilles, je suis capable de trouver combien de grenouilles sont parties, à l'aide du support visuel des nénuphars.



Dans l'histoire des 5 grenouilles, je suis capable de trouver combien de grenouilles sont parties, sans l'aide du support visuel des nénuphars.



Je joue au jeu du gobelet avec les personnages du livre à compter : je trouve combien sont cachés
⇒ les 5 grenouilles



Je réinvestis ce que j'ai appris dans une nouvelle situation : je suis capable de trouver combien de lapins sont cachés dans la cabane.



GS

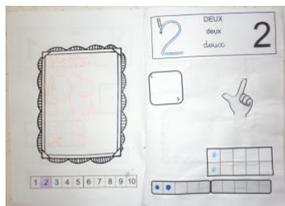
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

PÉRIODE 1/2

Étudier et utiliser les nombres

Compétence visée : **Reconnaître les nombres sous différentes représentations** (jusqu'à 5, puis 7)

Je construis un livre des nombres
⇒ J'apprends à reconnaître différentes représentations des nombres sous la forme de l'écriture chiffrée, du dé, des doigts, de la carte à points (doubles) et de la boîte de 10



Je joue avec les cartes des représentations des nombres :
⇒ Je sais ranger les cartes par familles de nombres



Je joue avec les cartes des représentations des nombres :
Je reconnais les nombres et je suis capable de savoir quelle représentation manque dans chaque famille
⇒ le jeu des 7 familles de nombres

Je joue avec les cartes des représentations des nombres :
Je réinvestis mes connaissances pour reconnaître rapidement les nombres
⇒ le jeu du memory



GS

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

PÉRIODE 2

Compétence visée : Comparer et ranger des longueurs

Au préalable : Je sais ranger des objets de longueurs visuellement différentes, du plus petit au plus grand, ou vice-versa.

⇒ je joue au jeu "Du plus petit au plus grand" dans les tiroirs orange



Je cherche avec mes camarades comment ranger des bandes de la plus courte à la plus longue:

⇒ j'ai compris qu'il faut les poser les unes à côté des autres en les alignant en bas ou en haut



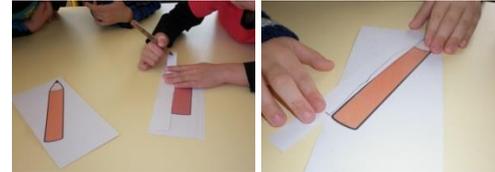
Je sais comparer des longueurs proches en alignant les objets les uns à côté des autres

⇒ je compare la longueur de crayons de tailles proches et je les range du plus petit au plus grand



Je cherche avec mes camarades comment faire pour comparer les longueurs d'objets éloignés et non déplaçables

⇒ j'apprends à utiliser une bande de papier servant d'étalon



Je sais comparer les longueurs d'objets non déplaçables en utilisant un étalon

⇒ je compare la longueur de crayons de tailles proches et que je ne peux pas déplacer en utilisant une bande de papier servant d'étalon



GS

EXPLORER LE MONDE

L'espace

PÉRIODE 2

Compétence visée : **Se repérer dans un tableau à double entrée**

Je participe au remplissage du tableau à double entrée des feuilles d'automne avec mes camarades et je découvre le fonctionnement des 2 entrées.



Je sais me repérer dans un tableau à double entrée en prenant en compte les 2 dimensions l'une après l'autre
 ⇒ je colle les feuilles blanches sur les bonnes lignes du tableau, puis je choisis une couleur par colonne et je colorie chaque feuille de la couleur de sa colonne



Je sais me repérer dans un tableau à double entrée en prenant en compte les 2 dimensions simultanément :
 ⇒ Je remplis les tableaux à double entrée des ateliers tiroirs orange



Je réinvestis mes connaissances :
 ⇒ Je sais remplir un tableau à double entrée dans des situations de la vie quotidienne de la classe (ex : inscription aux ateliers).



GS

EXPLORER LE MONDE

Le temps : Sensibiliser à la notion de durée

PÉRIODE 2

Compétence visée : découvrir et utiliser des sabliers, commencer à construire la notion de durée

Séquence : *Les sabliers*

Je découvre et je manipule des sabliers différents (forme, durée).



Je sais utiliser un sablier, et je sais à quoi ça sert. Je me sers des sabliers pour mesurer le temps passé à certaines activités de la classe.



Je fabrique un sablier.



Je participe à des courses de sabliers. Je compare plusieurs sabliers et je les classe du plus rapide au plus lent.



GS

EXPLORER LE MONDE

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

PÉRIODE 1

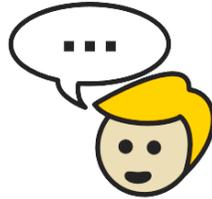
Compétence visée : - faire l'expérience de la flottaison de différents objets
- résoudre des problèmes par la manipulation

Séquence : Flotte ou coule ?

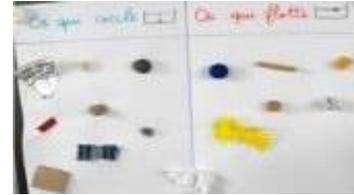
Manipuler les objets et observer s'ils flottent ou coulent.



Être capable d'utiliser le vocabulaire adapté pour rendre compte de la flottaison d'un objet.



Classer des objets selon leur flottaison. Savoir que la flottaison dépend de la matière et de la forme d'un objet.



Participer à une réflexion collective et manipuler, pour trouver comment modifier la forme d'une matière pour la rendre flottante : comment faire flotter la boule de pâte à modeler ?



GS

EXPLORER LE MONDE

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

PÉRIODE 2

Compétences visées : - choisir, utiliser et désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques
- réaliser des constructions; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
- résoudre des problèmes par la manipulation

Séquence : Les sabliers

Je cherche parmi plusieurs objets celui le plus adapté pour remplir une bouteille avec de la semoule « jusqu'au trait » .



Je cherche comment fabriquer un entonnoir avec une feuille de papier pour remplir une bouteille.



Je cherche avec mes camarades comment faire pour construire un sablier et j'en fabrique un.



Je cherche comment faire pour fabriquer un sablier qui dure longtemps: j'ai compris qu'il fallait modifier la quantité de semoule ou la taille du trou.

