# MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

**L'oral**

GS
2020-2021

**Attendus de fin de cycle**

Oser entrer en communication

Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

Echanger et réfléchir avec les autres

Pratiquer divers usages du langage oral : **raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue**.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre.
Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
Manipuler des syllabes.
Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

| | | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Oser entrer en communication | | • Prendre la parole en grand groupe et à bon escient<br>• Ecouter les autres<br>• S'exprimer de façon compréhensible en articulant<br>• Répondre aux sollicitations verbales par une phrase simple ou complexe | | | • S'exprimer dans un langage mieux structuré<br>• Réinvestir le vocabulaire<br>• Prendre la parole à bon escient : attendre son tour de parole et respecter le temps de parole des autres | |
| | Vocabulaire | • Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire du matériel et des cations en éducation physique: MODULE | • Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire des fruits et légumes<br>*Fabriquer la soupe de légumes et une salade de fruits* | • Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire des vêtements<br>• Aborder la notion d'antonymie | • Aborder la notion de dérivation<br>• Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire des plantations, jardinage | • Aborder la notion de polysémie et homonymie<br>• Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire des animaux de la ferme |
| | | | Réinvestir le vocabulaire et structures syntaxiques appris dans les jeux de vocabulaire (mémory, loto, etc…)<br>Listes de mots de Philippe Boisseau | | | |
| Comprendre et apprendre | | • Ecouter et comprendre les consignes en petit groupe<br>• Ecouter en silence et Comprendre une histoire simple | • Ecouter et comprendre une consigne simple en grand groupe<br>• Ecouter en silence et comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associés à des images | | | • Ecouter et comprendre des consignes simples en grand groupe<br>• Raconter une histoire étudiée en classe |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Échanger et réfléchir avec les autres | | • **Commenter** des photos liées à un vécu de la classe.<br>• Reformuler une consigne.<br>• Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et de ses illustrations. | • **Dire** ce qu'on a fait en atelier<br>• **Raconter** des évènements vécus<br>• Présenter un atelier<br>• **Raconter** une histoire en faisant parler les personnages et en utilisant les marottes et la maquette | • **Dire** si on a réussi un atelier et pourquoi.<br>• Proposer, **argumenter** un choix lors d'une réalisation collective ou individuelle<br>• **Décrire** les étapes de la réalisation d'une recette, d'une construction… | • Dire ce que l'on apprend.<br>• **Expliquer** un jeu, un atelier, une consigne.<br>• **Raconter** un livre connu.<br>• **Justifier** un choix | |
| Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique | Structures /Syntaxe | Tenter et produire des constructions avec une complexité syntaxique : *Utiliser « que » (conj.) et « qui » : relative simple* | Tenter et produire des constructions avec une complexité syntaxique : Utiliser « si »; « quand »; « parce que » | Tenter et produire des constructions avec une complexité syntaxique : Utiliser « puisque » « comme » | Tenter et produire des constructions avec une complexité syntaxique : Utiliser l'*Interrogative indirecte:* savoir, comprendre, demander….ce que/qui, comment, où, quand, si | Tenter et produire des constructions avec une complexité syntaxique : Utiliser « si »; « quand »; « parce que »<br>*Comparatif: aussi plus moins +adj+que Mieux/meilleur/pare il que* |
| | | | Réinvestir les structures syntaxiques appris dans des jeux de société (projet ASFOREL) | | | |
| | La conscience phonologique | • Ecouter, articuler, découvrir les mots<br>• Découvrir et étudier les syllabes au sein d'un mot | • Manipuler et jouer avec les syllabes<br>• Découvrir les rimes | • Découvrir les attaques et les phonèmes voyelles<br>• Repérer et identifier la syllabe d'attaque d'un mot<br>• Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque<br>• Repérer et identifier la syllabe finale d'un mot<br>• Prendre conscience des rimes<br>• Associer des mots qui riment | | • Découvrir les phonèmes consonnes ; manipuler et jouer avec les phonèmes |
| | diversité linguistique | A l'occasion de la semaine des langues, rendre conscience de la diversité des langues et des cultures à travers les chansons, les livres et la cuisine (possibilité de faire intervenir les parents dans l'école) | | | | |
| | | Mise en voix d'un album sur le thème de l'école | | Mise en voix de l'album de Narramus | | Sonorisation et mise en voix d'un album: Le bateau de Zouglouglou |

# MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

**L'écrit**

GS
2020-2021

**Attendus de fin de cycle**
Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.
Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Ecouter de l'écrit et comprendre | • Enseigner la compréhension consiste à installer l'univers de référence, essentiel pour comprendre le récit<br>• Ecouter des textes dits ou lus par l'enseignant qui accoutume l'enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque-là | | | | |
| | • Écouter un texte lu<br>• Repérer et nommer les personnages principal d'une histoire courte<br><br>• *Compréhension : Script de La dispute* | • Ecouter et comprendre un texte lu<br>• Répondre à des questions sur un texte écouté<br>• Repérer et nommer les différents personnages d'une histoire plus complexe, les différents lieux.<br>• Citer certaines actions en les mettant en relation.<br>• Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper la suite.<br>• Etablir des liens entre les objets livres et leur contenu (album/imagier/documentaire/recette)<br><br>• *Compréhension : script Attendre Noel*<br>• *Compréhension : Narramus : La chasse au caribou* | | • Ecouter et comprendre un texte lu<br>• Répondre à des questions sur un texte écouté<br>• Faire des hypothèses sur le contenu du récit à partir d'indices (première de couverture/titre/extraits de texte)<br>• Identifier les personnages et percevoir leurs intentions,<br>• Début de la structuration du récit : Identifier le problème et/ou les épisodes et/ou solution<br>• Apparition de marques temporelles entre les différentes composantes du récit<br>• Apparition des liens de causalité entre les différentes composantes du récit<br>• Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers)<br><br>• *Compréhension: script de Rechercher un lieu à soi*<br>• *Compréhension : La ruse (autour de contes traditionnels)* | |
| | Parcours littéraires : albums qui fonctionnent selon le principe de contes de randonnés par adjonction : Toc, toc, toc/ Le bateau de Zouglouglou/ Attention ssssssserpent/ Le panier de Stéphane<br><br>Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Découvrir la fonction de l' écrit | • Découvrir et réaliser une recette<br>• Comprendre les différentes fonctions des cahiers de l'école (cahier d'appel, de vie, de liaisons…) | • Se repérer et découvrir le contenu et le vocabulaire de la première de couverture (titre, auteur, illustration)<br>• Découvrir et manipuler le livre documentaire : recette de cuisine | • Comprendre la fonction du calendrier<br>• Repérer le titre et le nom de l'auteur<br>• Elaborer un album (readbook creator) | • Repérer des albums dans une sélection sur le même thème.<br>• La fiche technique | • Reconnaître des supports écrits utilisés couramment en classe.<br>• Découvrir la poésie et élaborer un poème avec des rimes |
| Commencer à produire des écrits | • Observer l'adulte écrire | • Solliciter l'adulte pour qu'il/elle écrive quelques mots, une phrase sur le BLOG<br>• Participer à l'écriture de texte divers (mots pour les parents, pour le cahier vie…) sur le BLOG<br>• Dictée à l'adulte à partir de photos à paraitre sur le BLOG | | • Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit (dictée à l'adulte) sur le BLOG<br>•Ecrire seul quelques mots du texte | |
| Découvrir le principe alphabétique | • Reconnaitre son prénom et celui de ses camarades de classe | • Reconnaitre son prénom en écriture cursive.<br>• Reconstituer de courtes phrases avec des lettres mobiles (capitales) ou traitement de texte/clavier<br>• Repérer des similitudes entre mots à l'écrit parmi les plus familiers | | • Reconnaître son prénom et ceux des camarades de classe<br>• Nommer toutes les lettres | • Identifier des mots en prenant sur la longueur, les lettres, leur ordre et/ou leurs valeurs sonores |

<table>
<tr><td rowspan="6">Commencer à écrire tout seul</td><td colspan="4">Un entrainement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques</td></tr>
<tr><td>• Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les capitales / scripts<br>.</td><td>• Connaître les correspondances entre les : script / cursive</td><td>• Continuer l'apprentissage et l'association des lettres de l'alphabet et de ses 3 écritures.<br>• Écrire son prénom et quelques mots simples en écriture cursive, avec puis sans modèle.</td><td>• Adopter une posture confortable pour écrire<br>• Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture<br>• Gérer l'espace graphique (aller de gauche à droite, maintenir un alignement)</td></tr>
<tr><td colspan="2">S'entrainer au geste d'écriture attachée</td><td colspan="2">Connaitre l'écriture normée des lettres cursives (d'après L BARON « du graphisme à l'écriture »)<br>m – a – n – i – u – p – o – c – e – l – t – d – g – h – b – q – j – r – s – f – k - v – w – x – y - z</td></tr>
<tr><td colspan="4">Les essais d'écriture de mots à partir de projets</td></tr>
<tr><td colspan="2">Écriture de mots simples en lien avec les projets :<br>- Noms de personnages simples à encoder<br>- Liste d'ingrédients pour les recettes<br>- Légende de dessins<br>- Mise en place d'un cahier d'écriture de mots (écriture essayée) dès le début de l'année</td><td colspan="2">S'exercer à écrire des mots en utilisant différentes procédures :<br>- Utiliser des mots connus mémorisés<br>- Utiliser des mots retrouvés dans les outils de la classe<br>- Utiliser un morceau de mot connu<br>- Encoder: nom de lettres, syllabes, phonèmes…<br>Diaporama de Micheline Cellier</td></tr>
<tr><td colspan="4">Ateliers décrochés d'écriture de mots</td></tr>
<tr><td colspan="2">Mots constitués de deux syllabes commençant par une voyelle : ami, ara, épi</td><td>Mots phonétiquement simples avec des syllabes composés de CV (deux syllabes) : boa, duo, judo, kiné, lama, menu, midi, mari, moto, papi, loto, papi, , puma, rami, sumo, Zébu…</td><td>Mots constitués de trois syllabes : lavabo, koala, domino, cinéma, tatami, pyjama, bikini, kimono, salami, paréo, numéro, …</td></tr>
</table>

# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUTURER SA PENSEE

GS
2020-2021

## Découvrir les nombres et leur utilisation

**Attendus de fin de cycle**

*Utiliser les nombres* :

Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée

Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

*Etudier les nombres*

Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Découvrir les nombres et leur utilisation | Apprendre des comptines mathématiques.<br>Reconnaître globalement les configurations de doigts → 5, dé → 6<br><br>Construire des collections<br><br>Résoudre des problèmes portant sur des quantités : par dénombrement<br><br>Dénombrer → 6 en utilisant la suite orale<br>Décomposer le nombre 4<br><br>Lire les chiffres→6 (avec ou sans l'aide de la file numérique).<br>Ecrire les chiffres 0 et 1 | Replacer un nombre dans la suite numérique 1→ 10<br>Réaliser une collection ayant la même quantité d'objet qu'une autre collection (visible ou proche) en utilisant des procédures numériques ou non.<br>Résoudre des problèmes portant sur des quantités : partage, distribution<br><br>Dénombrer → 10<br><br>Décomposer le nombre 5<br><br>Lire les chiffres→8<br>Ecrire les chiffres 2 et 3 | Trouver le nombre qui suit et celui qui précède.<br><br>Reproduire des algorithmes complexes<br>Résoudre des problèmes portant sur les recherches de complément<br><br>Dénombrer → 12<br><br>Lire les chiffres→10<br>Ecrire les chiffres 4 et 5 | Ranger les nombres par ordre croissant, décroissant<br><br>Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques.<br>COMPARER/ COMPLETER<br><br>Notions : plus, moins, autant que.<br><br>Dénombrer → 15<br><br>Lire les nombres→15<br>Ecrire les chiffres 6 et 7 | Mémoriser la comptine numérique → 30<br>Reconnaître globalement les configurations de doigts → 10<br>Décomposer le nombre 10<br>Réaliser une collection ayant la même quantité d'objet qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures numériques ou non.<br>Résoudre des problèmes portant sur des quantités : augmentation, diminution.<br>Dénombrer → 20<br><br>Ecrire les chiffres 8 et 9<br>-Lire et écrire les nombres →20 sans l'aide de la file numérique |

# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUTURER SA PENSEE

GS

2020-2021

## Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

**Attendus de fin de cycle**
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
Reproduire, dessiner des formes planes.
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| FORMES | • Différencier des formes simples (carré, rond, rectangle, triangle).<br>• Reproduire un assemblage de formes simples. | Reconnaître, classer et nommer des formes simples | Reproduire un assemblage de formes et de couleurs (pavage, Tangram…) | Utiliser la règle<br>Dessiner des formes simples | Reproduire un assemblage de solides |
| | Réaliser des puzzles et des encastrements de plus en plus complexes (de 30 à 100 pièces) | | | | |
| GRANDEURS | • Comparer et ranger des objets selon leur taille (petit moyen grand) | | | | |
| | | • Comparer et ranger des objets selon leur taille | | | |
| | | | • Comparer, classer et ranger selon la contenance | | |
| | | | | | • Comparer et ranger des objets selon leur masse |
| SUITES ORGANISEES | • Poursuivre une suite répétitive d'objets | | | | |
| | | | • Identifier un objet par ses propriétés | | |
| | | | | •Tenir compte de plusieurs propriétés à la fois pour trier (formes, couleur, taille) | |

Dans l'année: Rallye maths IREM 95

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

GS
2020-2021

**Attendus de fin de cycle**

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

Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes

Ajuster et enchainer ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

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

Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors de rondes et jeux chantés

Collaborer, coopérer, s'opposer

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Agir ans l' espace, dans la durée et sur les objets | **Courir**<br>-Courir pour suivre l'adulte dans différents espaces de l'école.<br>-Courir en réponse à un signal en suivant une trajectoire précise.<br>- Courir en relais.<br>-Courir pour attraper et pour échapper à un poursuivant.<br>-Exercer différentes façons de courir : au signal, vite, en relais, avec des obstacles. | **Lancer**<br>-Lancer différents objets: légers, lourds petits ou volumineux.<br>-Lancer de différentes façons (haut, loin, en contrebas, avec précision, un camarade).<br>-Explorer différentes façons de lancer : une ou deux mains, dans différentes directions.<br>- Rattraper un projectile | **Sauter**<br>-Sauter spontanément, avec ou sans obstacle.<br>-Sauter en contrebas (travail de la réception).<br>-Sauter loin avec ou sans élan.<br>-Sauter haut pour atteindre une cible en hauteur, pour passer au-dessus d'obstacles.<br>-Enchaîner différents types de saut. | • Enchaîner des comportements moteurs : courir,<br>sauter, lancer pour assurer une continuité d'action<br><br>• Projet « Les nuits blanches de pacha » (s'appuyer sur un album pour construire des parcours) | |
| | KIT EPS | | | | |
| Adapter ses équilibres et ses déplacements | **Déplacements acrobatiques**<br>Se déplacer en équilibre, tourner, rebondir, rouler en avant, en arrière, se suspendre, se balancer… | | **Grimper**<br>Construire son déplacement vertical (jeux sur parcours) | •Module « le voyage de l'escargot » | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Communiquer avec les autres au travers d' actions à visée expressive ou artistique | • Expérimenter différentes actions motrices : avancer, reculer, tourner sur soi-même, sauter sur place, taper des pieds, taper des mains…<br><br>• Les exécuter en musique<br>• Exprimer des émotions par le corps | • Participer à des actions corporelles avec les différentes parties du corps et différents outils (chaises, rubans, ballons, cordes, cerceaux) | •Danser avec les autres (petits groupes) en rondes, en ligne… (jeux dansés)<br>• Pratiques corporelles de bien être (YOGA: association RYE) | • Enchainer des actions pour représenter des formes, des animaux, des personnages | • Danser en concordance avec la musique, seul, à deux et plus<br>• Respecter sa position par rapport aux autres<br>• Rondes et jeux dansés plus complexes |
| Collaborer, coopérer, s' opposer | • Tirer, pousser, déplacer, saisir, tomber avec, immobiliser, résister passivement, résister activement, ne pas bouger, dérober certaines parties de son corps<br>• Apprendre à respecter les règles de jeux<br>• Découvrir des jeux collectifs | | • Apprendre à identifier des critères de réussite simples<br>• S'opposer dans des jeux de lutte : tirer et pousser un adversaire, résister. | | • Jeux coopératifs et jeux d'opposition<br>• Coopérer et s'opposer dans des jeux en équipe :<br>• Collaborer et s'opposer dans des jeux de relais |

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

GS
2020-2021

## Productions plastiques et visuelles

**Attendus de fin de cycle**
Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.
Créer des graphismes nouveaux.
Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

**Période 1 et 4 : projet la grande lessive**

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Dessiner | •Dessiner pour exprimer l'imaginaire, les émotions, un besoin spontané...<br>•S'exercer à dessiner sur des matières et des supports variés.<br>• Utiliser régulièrement un carnet de dessins pour donner une valeur particulière aux dessins : bonhommes du mois<br>• Dessiner différentes éléments du réel identifiables selon des critères collectifs (bonhommes, véhicules, maison, animaux) | | | Dessiner d'après un modèle (ou sous la dictée) en respectant certains critères ( Têtes de bobines) | • Utiliser le dessin pour raconter une histoire<br>• Dessiner pour garder en mémoire |
| S' exercer au graphisme décoratif | • Réaliser des tracés à partir de gestes continus : les lignes verticales,horizontales et quadrillage<br>• Contrôler son geste : freiner, reprendre | | • Réaliser des tracés à partir de gestes continus : les lignes obliques, brisées et les cercles fermés | • Réaliser des tracés à partir de gestes continus : les ponts, les coupes, les vagues et les ondulations | Réaliser des tracés à partir de gestes continus : les boucles |
| Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume | • Combiner les formes, les couleurs, les matières et les objets...<br>• Recouvrir des surfaces : explorer, découvrir, comparer les effets produits.<br>• Composer à partir d'une consigne, d'un désir, d'un projet.<br>• Mémoriser l'expérience vécue (trace, photographie, dessin).<br>• Dire ce que l'on fait, ce que l'on voit, ce que l'on ressent, ce que l'on pense<br>• Projet Expo idéale à partir du travail d'Hervé Tullet | | | | |
| Observer, comprendre et transformer des images | •Observer et décrire une diversité d'images (œuvres, photographies, affiches, publicités, illustrations d'albums, reproductions d'œuvres d'art)<br>• Utiliser une image ou une partie de l'image pour en réaliser une nouvelle<br>• Créer des collections d'objets ou d'images.<br>• Apprendre à exposer, donner à voir et communiquer. | | | | |

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

**Univers sonore**

GS
2020-2021

**Attendus de fin de cycle**
Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

## Proposition de progression détaillée

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons | • Mémoriser un répertoire de comptines et de chansons adaptées à l'âge, les interpréter de manière expressive<br>• Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de : timbre, intensité, hauteur, nuance<br>• Apprendre progressivement à chanter seul, au sein d'un groupe restreint, en chœur | | | | |
| Explorer des instruments , utiliser les sonorités du corps | • Frapper la pulsation avec ses mains sur une partie du corps<br>• Marquer la pulsation avec une partie du corps | • Explorer les sonorités de son corps à travers des jeux rythmiques simples | • Explorer des objets sonores divers empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussions<br>• Explorer les sonorités de son corps à travers des jeux rythmiques simples | | • Repérer et produire, avec des instruments, des formules rythmiques simples<br>•Sonorisation d'un album: |
| Affiner son écoute | • Développer l'écoute active.<br>• Repérer les objets, les voix, les matériaux, les gestes qui peuvent les produire.<br>• Différents lotos sonores | | • Ecouter des extraits œuvres musicales caractérisés par des contrastes forts (lent / rapide, Grave /aigu…) | •Ecouter des extraits d'œuvre musicales d'origines variées (style, pays, culture).<br>• Sonorisation d'un album Exemples | |
| Pratiquer quelques activités du spectacle vivant | • Choisir une proposition personnelle, s'en souvenir.<br>• S'inspirer de la proposition d'un autre pour la reproduire ou la transformer<br>• Alterner les postures d'acteur et de spectateur<br>• Investir un espace scénique pour explorer le mouvement dans ses différentes composantes d'espace, de temps, et d'énergie et transformer ainsi ses modes d'actions usuels | | | | |

# EXPLORER LE MONDE

## Temps et Espace

GS
2020-2021

**Attendus de fin de cycle**

Le temps

Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité. Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

L'espace

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| LE TEMPS | • Se repérer dans la journée et utiliser correctement les termes matin, midi, après-midi(Utiliser une frise à partir de photos)<br><br>• Comprendre et utiliser correctement les termes « avant » et « après » | | • Se repérer dans la semaine (notion de jour, de semaine) et utiliser à bon escient les termes hier, aujourd'hui, demain | • Comparer des durées<br>• Construire un sablier : La main à la pâte<br>• Se repérer dans le mois | • Se repérer dans l'année |
| | | | • Comprendre la notion de durée en utilisant des objets qui mesure le temps : sabliers, métronome, minuterie, chronomètre… | | |
| | • Construire un calendrier de l'année à partir d'évènements vécus par la classe (on peut mettre des photos, des tickets d'entrée…) | | | | |
| L' ESPACE | • Comprendre et utiliser des locutions spatiales : devant, derrière, au dessus, au dessous, sur, sous, droite, gauche, loin, près, au milieu, entre… | • Décrire des positions dans l'espace : par rapport à soi, 2 personnes ou 2 objets l'une par rapport à l'autre | • Se repérer dans le quartier<br>• Se repérer dans un quadrillage<br>• Se repérer dans une page et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite...) | • Se repérer dans la ville<br>• Projet « les nuits blanches de pacha » : utiliser le voca de topologie (devant, derrière, au dessus, au dessous, sur, sous, droite, gauche, loin, près…) | • Coder des déplacements, des emplacements sur un « plan » connu ou une photographie d'un espace connu : les bee boots |

# EXPLORER LE MONDE

## Vivant, matière, techno, tuic

GS
2020-2021

**Attendus de fin de cycle**
Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| Découvrir le monde du vivant | • Découvrir, à travers des élevages et des plantations le cycle que constituent : la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort.<br>• Observer les manifestations de la vie végétale et/ou animale ressources EDUSCOL sur les élevages | | | | |
| | • Observer la nature (arbre de la cour, sortie en forêt)<br>• Questionnement sur la notion de graine (les pépins, les graines) | • Reconstituer l'image du corps humain en restituant les divisions segmentaires. | • Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène<br>• Fabrication du pain | •Apprendre à respecter la vie, être sensibilisé aux problèmes de 'environnement. (tri des déchets, recyclage). | • Prendre en compte les risques de la rue, de l'environnement familier |
| Explorer la matière | • Explorer et agir sur la matière (pâte à modeler, papier, eau, semoule et graines, sable de lune...) en respectant une consigne : toucher, malaxer, modeler, déchirer, plier, transvaser, écraser, froisser, mélanger, assembler, casser, coller, transporter, découper...<br>• Découvrir et utiliser le vocabulaire relatif à la matière : mou, dur, liquide, lisse, rugueux, doux, piquant, froid, mouillé, sec... | | | | |
| | | • Observer les manifestations de l'air : vent, souffle, moulinet qui tourne, objet qui se déplace | • Fabriquer une manche à air | • Commencer à percevoir les changements d'état de l'eau. | • Fabriquer du papier |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Utiliser, fabriquer, manipuler des objets | • Découvrir et utiliser différents objets techniques : ciseaux, pinces, seringues, pipettes, entonnoirs, perforatrice, agrafeuse, râpes… | • Réaliser des jeux de construction simple sans puis avec fiche technique<br>• Utiliser la colle en autonomie. | Réaliser des jeux de construction en volume<br>Lokon - Polydron | Fabriquer des objets en utilisant des matériaux divers: fabriquer le radeau de Zouglouglou (séquence science à vivre accès) |
| Utiliser des outils numériques | • Respecter l'ordinateur de la classe et le matériel informatique (appareil photo, casques…)<br>• Avoir connaissance du BLOG et connaitre son utilité | • Utiliser la souris<br>• Connaitre le TNI<br>• Comprendre l'intérêt du blog, s'en emparer, le consulter et poster des articles | • Allumer et éteindre certains éléments (sous la direction de l'enseignante)<br>• Connaitre les tablettes et utiliser un logiciel de jeu<br>• BLOG | • Coder des déplacements, des emplacements sur un « plan » connu ou une photographie d'un espace connu : les bee boots |