

PROGRAMME MS PÉRIODE 1

Activités graphiques

Laisser des traces spontanées avec les mains dans de la peinture épaisse.

Faire des lignes horizontales d'un bord de la feuille à l'autre, de gauche à droite.(outils de diff tailles)

Faire des lignes verticales d'un bord de la feuille à l'autre, de haut en bas..(outils de diff tailles)

Balayer toute la feuille avec une spatule ou une éponge trempée dans la peinture.

Faire des quadrillages avec ou sans guide.

Découvrir le monde: le vivant, la matière et les objets

Trouver des objets (dans la classe et dans l'école) et des images, puis faire des panneaux de collections.

Jeux de doigts et prise de conscience de la main, des doigts et des bras.

Se laver les mains.

Découvrir un atelier de construction: empiler, encastrer, visser,...

Réaliser une construction à l'aide d'une fiche.

Expérimenter différents outils et expliciter leur fonction.

Découvrir différentes matières et dégager leur propriété: dur mou; léger, lisse...

Découvrir le monde: espace, temps

Apprendre et dire des comptines, des jeux de doigts.

Explorer et se déplacer dans l'espace classe.

Investir les différents coins de la classe.

Se repérer et se diriger dans l'espace école: la classe, la cour, la cantine, ...

S'intégrer dans un groupe social, la classe, avec des repères temporels marqués.

Percevoir les repères qui rythment la matinée de classe (regroupement, atelier, récréation, E.P.S., ...).

Repérer les anniversaires sur le calendrier du mois.

S'intéresser aux changements relatifs aux saisons dans l'environnement proche.

Découvrir le monde: forme et grandeur

Manipuler des objets de forme et de dimension variées.

Réaliser des activités de tri et de classement.

Mettre en évidence la notion de propriété commune, choisir et exprimer un critère de tri pertinent.

Verser et transvaser avec divers récipients, au coin graine, au coin eau et au coin sable.

Reconnaître et nommer des formes géométriques simples (rond, carré, triangle, rectangle, ...).

Réaliser des puzzles simples et des encastremements.

Découvrir le monde: quantité et nombre

Dénombrer des collections sur le dé à constellations.jusqu'à 3

Reconnaître les chiffres et leurs représentations jusqu'à 3

Apprendre et dire des comptines numériques simples .

Mettre en correspondance (tableaux de présence, ...).

Découvrir des albums à compter.

Maîtrise de la langue

Dialoguer avec l'adulte dans les situations quotidiennes.

Prendre la parole en petit groupe de langage, et dans le groupe classe.

Reconnaître et nommer les différents intervenants de l'école.

Dialoguer spontanément dans les coins jeux.

Désigner, nommer des objets propres à la classe.

Se reconnaître et reconnaître les autres sur des photos.

Participer aux rituels de la classe : appel, météo, calendrier...

Prendre la parole pour demander quelque chose.

Écouter des histoires racontées et commencer à mémoriser des comptines, les dire.

Manipuler des documents variés dans le coin bibliothèque.

Utiliser les étiquettes des prénoms.

Reconnaitre l'initiale de son prénom et associer d'autres prénoms commençant par la même lettre

Découvrir des albums simples.

Désigner des personnages ou des objets dans un imagier.

La voix et l'écoute

Apprendre des comptines, des jeux de doigts, des chansons simples.

Écouter et apprendre des comptines ou des chants courts ponctuant le déroulement de la journée.

Accompagner les comptines et les chants avec des gestes (de la main ou avec tout le corps).

Se constituer un cahier de vie des comptines et des chansons apprises tout au long de l'année.

Réagir à un signal sonore.

Écouter et découvrir des productions variées: chansons.

Vivre ensemble, devenir autonome

Repérer son porte-manteau et son casier par son étiquette.

Repérer les différents coins jeux par leurs limites spatiales et par les étiquettes.

Jouer dans les coins jeux avec d'autres enfants.

S'habituer à suivre le rythme de vie de la journée (emploi du temps).

Participer à des regroupements, s'asseoir ensemble pour écouter une histoire ou chanter une chanson.

Respecter les règles de la vie collective.

S'habiller et se chausser seul.

Agir et s'exprimer avec son corps

Prise de conscience des grands moyens de locomotion: marcher, courir, sauter.

Mettre en place la plus grande diversité d'actions motrices (grimper, franchir, rebondir, sauter en contre-bas, s'équilibrer).

Découvrir et explorer le gros matériel de sport, gérer ses émotions.

Découvrir l'ordinateur

Cliquer droit et double cliquer.

Déplacer la souris, suivre un cheminement.