

# PROGRAMMATION ANNUELLE DES APPRENTISSAGES DE TOUTE PETITE SECTION

## Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

### L'oral

#### **Oser entrer en communication**

- Répondre aux sollicitations de l'adulte de manière non verbale
- Répondre aux sollicitations de l'adulte de manière verbale
- Communiquer avec l'adulte de manière non verbale
- Adresser la parole à l'adulte de manière verbale
- Converser avec d'autres enfants
- Prendre la parole devant le groupe
- Dire, chanter, même incomplètement, des comptines, des chants, des jeux de doigts, avec le soutien de l'adulte, en faisant les gestes appropriés.
- Prêter sa voix à une marionnette

#### **Comprendre et apprendre**

- Comprendre un message et agir de façon pertinente
- Comprendre une consigne simple, usuelle de la classe adressée à un enfant
- Comprendre une consigne simple, usuelle de la classe adressée à un groupe
- Ecouter un conte, un poème court pour le comprendre
- Comprendre une histoire sans support d'images :

#### **S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis**

- Produire des phrases
- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire commun :

Utiliser un vocabulaire commun de la classe : Le matériel, les outils, les jeux de la classe, les fruits, les légumes, les gâteaux (préparations de recettes), Noël, le soin aux poupées (lavage, habillage, couchage, la valise du docteur...), la nuit, le jour, la lune, le corps (les différentes parties, l'hygiène, les sens, les dangers...), les semis et le jardinage, entretien d'un élevage (escargot, poisson...)

Mettre en place un imagier de la classe avec un vocabulaire commun : les outils de la classe, les objets de la cuisine, les fruits utilisés en classe, les légumes utilisés en classe, les objets utilisés pour le bain, les animaux.

Utiliser les verbes d'actions en lien avec : la production en art visuel, la motricité en salle de jeux, l'utilisation des coins jeux (soins aux poupées, jeux d'eau...)

#### **Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique**

- Attirer l'attention sur les unités distinctives de la langue : s'éveiller à la conscience phonologique par l'apprentissage de comptines, formulettes, virelangues, jeux de doigts, chansons

## L'écrit

### **Ecouter de l'écrit - Comprendre - Découvrir la fonction de l'écrit**

- S'initier oralement à la langue écrite en écoutant des histoires lues par la maîtresse
- Utiliser un coin lecture (bibliothèque de classe)
- Utiliser correctement le livre (à l'endroit, tourner les pages)
- Ranger les albums à leur place appropriée (devant une photocopie de leur couverture)
- Reformuler à l'aide d'illustrations (albums, diapos, imagiers)
- Identifier les personnages d'une histoire
- Reconnaître les supports d'écrits utilisés en classe (albums de jeunesse, classeur de vie, chansons, formulettes, recettes)

### **Découvrir le principe alphabétique**

- Jouer avec les formes sonores de la langue
- Formulettes avec difficultés phonatoires
- Formulettes avec rimes
- Répéter des sons, des bruitages, des onomatopées dans des comptines, des histoires
- Répéter les prénoms, scander, articuler, en variant le rythme, la hauteur, l'intensité

### **Pratiquer des exercices graphiques avant de pratiquer l'écriture**

- Veiller à la tenue de l'outil scripteur
- Favoriser la prise en main : pince index/pouce
- Laisser sa trace
- Remplir, occuper une surface donnée
- Mettre en couleur avec différentes techniques (craies couchées, pinceaux, craies, crayons de couleurs, gros feutres)
- Faire diverses empreintes pour apprendre à maîtriser son geste (mains, doigts, objets)

## Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

### **Agir dans l'espace sur les objets**

Découvrir, manipuler des objets pour progresser dans ses possibilités d'agir des objets à tirer ou pousser, des cartons, des cerceaux, des anneaux, des ballons, des balles, des sacs de sable...

### **Adapter ses équilibres et ses déplacements dans des environnements ou contraintes variés**

- Développer des capacités motrices dans des déplacements

Quadrupédie : sur un banc, sous un banc, sous un tunnel, ramper, sauter de différentes façons, rouler, glisser, grimper, marcher, courir.

- Développer des capacités physiques dans des équilibres

Marcher sur un banc de plus en plus haut, marcher sur des caissettes, marcher sur des arcades, marcher sur des planches, utiliser des engins roulants (porteurs, tricycles)

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

- Faire des petites rondes par 3, apprendre à tourner avec des objets au centre
- Faire une seule grande ronde avec l'adulte
- Se déplacer en farandole (train)
- Mimer des déplacements d'animaux
- Mimer des actions
- Marcher et s'arrêter à un signal
- S'initier à la danse contemporaine

Utiliser un inducteur de mouvement (doudou - foulard) pour travailler sur le rythme et l'espace

### **Collaborer, coopérer, s'opposer**

- Participer à des jeux de règles

Avec les objets à tirer, avec des cartons, jeu du chat, retrouver une zone à un signal, les déménageurs

- S'entraider pour ranger le matériel d'ateliers

## **Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**

### **Productions plastiques et visuelles**

- Dessiner avec différents outils, médiums, supports et adapter son geste
- Réaliser des compositions plastiques planes et en volume

Peindre, utiliser différents outils, médiums, supports et adapter son geste, coller, assembler, modeler

### **Univers sonores**

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

Mémoriser des chants, comptines, jouer avec sa voix : varier les paramètres du son : timbre, intensité, durée, hauteur

- Explorer des instruments

Utiliser des objets, des instruments pour produire des sons

- Affiner son écoute

Développer l'écoute, la discrimination, la mémoire auditive pour distinguer des contrastes : intensité sonore forte ou faible, reconnaissance d'instruments.

- Ecouter des œuvres musicales variées

### **Le spectacle vivant**

- S'initier à la danse contemporaine (voir domaine 2)
- Assister à un spectacle vivant autour des « tapis de contes » pour apprendre à raconter
- Conter à l'aide de marionnettes, personnages, tapis de conte

## Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

### **Construire le nombre pour exprimer les quantités**

- Construire une collection par ajout successif
- Commencer à élaborer l'idée de quantité en proposant des situations pour
- Opposer pareil / pas pareil
- Opposer beaucoup / pas beaucoup
- Effectuer des correspondances terme à terme
- Opérer des distributions

### **Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position**

- Identifier le premier

### **Acquérir la suite orale des mots-nombres**

- Mémoriser la comptine numérique jusqu'à 3

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

- Identifier des formes variées par la vue et le toucher
- Faire des encastremements (identification de formes, orientation)
- Appariement des moitiés
- Faire des puzzles à plusieurs morceaux 2
- Comparer des grandeurs en situation : grand petit
- Manipuler des matières (eau, sable) qui amènent à soupeser, comparer, transvaser

### **Développer la pensée logique**

- Trier, classer les objets en fonction de leur couleur et leur forme
- Résoudre quelques problèmes simples

## Domaine 5 : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

### **Le temps**

- Elaborer les premiers éléments de l'idée de chronologie par
- L'organisation régulière de l'emploi du temps
- L'observation et la formulation de cette organisation
- L'utilisation de vocabulaire temporel (avant, après, maintenant...)

### **L'espace**

- Explorer et agir dans l'espace de la classe et de l'école
- Se situer dans l'espace : comprendre pour distinguer devant, derrière, au-dessus, au-dessous, sur, sous, dedans, dehors (en situation), se repérer dans un espace (repérer sa place, se déplacer, la retrouver), suivre un chemin dessiné au sol : dehors, en salle de jeux puis sur feuille.

### **Découvrir le monde du vivant**

- S'intéresser à son corps, à ses besoins, à l'hygiène, à la santé (aller aux toilettes, se laver les mains, se moucher, manger, dormir, courir...)
- Découvrir son corps, le connaître, nommer les différentes parties, le représenter
- Découvrir ses sens
- Découvrir, observer différentes manifestations de la vie végétale et animale par l'observation et l'entretien d'élevages et de plantations

### **Explorer la matière**

- Exercer des actions variées : transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, couper, morceler
- Utiliser des matières et matériaux : papier, carton, tissus, sable, riz, fécule, farine, eau, pâte à modeler, pâte à sel, argile, terre à travers des manipulations diverses et l'utilisation ou la fabrication d'objets

### **Utiliser, fabriquer, manipuler des objets**

Découvrir, manipuler des objets pour apprendre à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet à obtenir : coller, enfiler tenir un outil scripteur, plier, assembler, utiliser des aimants.