

# CONSTRUIRE UNE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE en maternelle

Lauréats CRPE 2021 – Accompagnement à la prise de fonctions

# Les outils sur lesquels s'appuyer

- **Education.gouv.fr: les programmes**
- **Eduscol** => rubrique « J'enseigne au cycle 1 » > des ressources à foison  
<https://eduscol.education.fr/83/j-enseigne-au-cycle-1>
- **Les guides**
  - ✓ Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle
  - ✓ Pour préparer l'apprentissage de la lecture et de l'écriture à l'école maternelle EDUSCOL



# Les écrits de préparation et leurs fonctions

ÉCRITS	FONCTION
Progression de cycle (élaborée en conseil de cycle)	Faire des choix collectivement pour mettre en œuvre les programmes
Programmation	Organiser son enseignement sur une période donnée dans l'ensemble des domaines disciplinaires du programme
Plan de séquence	Déterminer une unité élémentaire d'apprentissage en référence aux programmes ; définir a priori l'enseignement des séances.
Emploi du temps	Prévoir précisément le déroulement de la séance
Cahier journal	Prévoir l'enchaînement des activités de la journée et garder la mémoire de ce qui a été réalisé

# Penser et organiser sa classe

## Penser / organiser :

- le temps : déroulement précis de la journée, alternance , articulation des différents temps, ...
- l'espace/le matériel
- l'organisation du groupe classe (et donc place et rôle du PE au sein de cette organisation)
- concevoir / préparer les contenus (nature des tâches / activités proposées, modalités de travail, supports utilisés...)

**P3 : Construire,  
mettre en œuvre  
et animer  
des situations  
d'enseignement et  
d'apprentissage  
prenant en compte  
la diversité  
des élèves**

**Compétences communes  
à tous les professeurs BO  
n°13 du 26 mars 2015**

- Savoir **préparer les séquences de classe** et, pour cela, définir **des programmations et des progressions** ; identifier **les objectifs, contenus, dispositifs, obstacles didactiques, stratégies d'étayage, modalités d'entraînement et d'évaluation.**

- **Différencier** son enseignement en fonction des rythmes d'apprentissage et des besoins de chacun. Adapter son enseignement aux élèves à besoins éducatifs particuliers.

- Prendre en compte les préalables et les représentations sociales (genre, origine ethnique, socio- économique et culturelle) pour traiter les difficultés éventuelles dans l'accès aux connaissances.

- **Sélectionner des approches didactiques appropriées au développement des compétences visées.**

- Favoriser l'intégration de compétences transversales (créativité, responsabilité, collaboration) et le transfert des apprentissages par des démarches appropriées.

En particulier, à l'école

- **Tirer parti de l'importance du jeu** dans le processus d'apprentissage.

- **Maîtriser les approches didactiques et pédagogiques spécifiques aux élèves de maternelle**, en particulier dans les domaines de l'acquisition du langage et de la numération.

## NIVEAU SUPERIEUR

### P3 : Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves

Compétences communes à tous les professeurs BO n°13 du 26 mars 2015

- Traduit les **objectifs et les contenus** d'enseignement ainsi que les exigences du socle en **activités réalisables** pour les élèves.
- Établit une **planification à court et moyen terme** de ses séquences sur la base des contenus et de la nécessaire progressivité des apprentissages.
- Organise la mise en œuvre de la séance
  - en dégagant clairement les étapes de déroulement de la séance et en étant attentif à leur rythme et à leur durée ;
  - en formulant des objectifs, des consignes et des explicitations claires permettant aux élèves de s'engager dans les tâches d'apprentissage proposées.
- Utilise en complémentarité les supports de communication (tableau, vidéoprojecteur...).
- Est vigilant quant à la qualité du matériel servant à la réalisation des tâches.
- Prend conscience des écarts entre la conception et la mise en place effective de son enseignement et des activités d'apprentissage.

- Prévoit la **différenciation** pour répondre à la diversité des besoins des élèves.
- Veille à la **diversification des supports** proposés aux élèves.
- Adopte **des postures professionnelles diversifiées** en fonction des activités engagées.
- Fait acquérir aux élèves des méthodes de travail.
- Impulse de véritables **situations de questionnement** de nature à éveiller l'esprit critique des élèves et à favoriser la confrontation des points de vue.
- Favorise le plus souvent possible **l'autonomie et la créativité** des élèves.

# Le cahier journal

- Présente la trame des activités que vous proposerez aux élèves.
- Aide-mémoire, vous y noterez, outre le déroulé de la journée, les tâches assignées aux adultes, le matériel dont vous aurez besoin, les phrases et moments clés des séances, vos objectifs d'apprentissages, les compétences mises en jeu, l'organisation matérielle de la classe.
- Il renvoie à vos fiches de préparation.
- En fin de journée, le cahier-journal permet de faire un bilan des activités : ce qui a "marché" (au regard de l'objectif visé), ce qu'il faut améliorer, ce qu'il faut reprendre, les élèves qui présentent des difficultés pour telle activité...

Horaire	Domaine	Activité	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4
8h20 - 8h40	Devenir élève S'approprier le langage	Accueil dans la classe	Étiquettes de présence Piste graphique Coins jeux	Coin Bibliothèque Kapas Puzzles  Rangement	} Échanges informels avec M.	
8h40 - 8h50	Devenir élève Découvrir le monde	Regroupement	Rituels : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comptine "Bonjour"</li> <li>• Comptage des absents</li> <li>• Date</li> </ul>			
9h00 - 9h30	Agir et s'exprimer avec son corps	EPS	<p><b>Objectif</b> : Sauter haut</p> <p><b>Objectif langagier</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulaire : haie, tapis, trampoline, banc, élan, sauter, haut</li> <li>• Syntaxe : décrire un atelier ou une action</li> </ul> <p><b>Compétence</b> : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés</p> <p><b>Support</b> : Affiches des ateliers et consignes</p> <p><b>Matériel</b> : cf. affiches</p> <p><b>Consigne</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atelier 1 : Tu montes l'escalier en sautant les pieds joints</li> <li>• Atelier 2 : Tu montes sur le banc, tu sautes haut pour faire sonner la clochette</li> <li>• Atelier 3 : Tu cours et tu sautes haut pour toucher le ballon</li> <li>• Atelier 4 : tu sautes au moins 3 fois sur le trampoline</li> <li>• Atelier 5 : Tu cours et tu sautes par-dessus la haie</li> </ul>			



Horaire	Domaine	Activité	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4
9h30 - 10h00	S'approprier le langage Découvrir l'écrit	Ateliers en libre choix	<p style="text-align: center;"><b>Atelier dirigé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Élaborer des phrases sur le modèle de celles de la M.</li> <li>• <b>Compétence</b> : Produire des phrases correctes</li> <li>• <b>Support</b> : cf. fiche</li> <li>• <b>Matériel</b> : coin Magasin</li> <li>• <b>Consigne</b> : cf. fiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Ranger les illustrations en suivant la chronologie de l'histoire</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : Identifier les personnages et les moments importants de l'histoire</li> <li>• <b>Compétence</b> : Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant</li> <li>• <b>Support</b> : sets individuels</li> <li>• <b>Matériel</b> : 20 séries d'images séquentielles tirées des albums étudiés</li> <li>• <b>Consigne</b> : Tu choisis un jeu de cartes. Tu les ranges dans l'ordre sur le set pour raconter l'histoire. Tu demandes, à moi ou à Nadine, de vérifier quand tu as fini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Découper toutes les lettres de son prénom et les coller dans l'ordre et bien orientées.</li> <li>• <b>Objectif langagier</b></li> <li>• <b>Compétence</b> : Distinguer les lettres des autres formes graphiques</li> <li>• <b>Support</b> : feuilles individuelles</li> <li>• <b>Matériel</b> : planche de lettres, formes et symboles à découper, ciseaux, colle</li> <li>• <b>Consigne</b> : Cherche les lettres pour écrire ton prénom. Découpe-les et colle-les dans l'ordre et dans le bon sens. Tu peux prendre ton étiquette pour t'aider. Tu demandes, à moi ou à Nadine, de vérifier quand tu as fini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Nommer une représentation - reconnaître une représentation désignée</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : Enrichir le lexique</li> <li>• <b>Compétence</b> : Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent</li> <li>• <b>Support</b> : groupe 4 à 6 élèves</li> <li>• <b>Matériel</b> : jeu de loto</li> <li>• <b>Consigne</b> : Tu dois reconnaître l'image tirée par le maître du jeu. Quand tout le monde a gagné toutes les images de son plateau, le maître du jeu change.</li> </ul>
	Percevoir, sentir, imaginer, créer		<p style="text-align: center;"><b>ATSEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Réaliser un fond à l'encre</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : nommer les couleurs</li> <li>• <b>Compétence</b> : Adapter son geste aux contraintes matérielles</li> <li>• <b>Support</b> : ½ feuille Canson</li> <li>• <b>Matériel</b> : encres bleu clair - bleu foncé - turquoise - vert clair - vert foncé, brosses plates n°20</li> <li>• <b>Consigne</b> : Tu vas faire la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Peinture libre</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : Décrire ce qu'on a voulu représenter</li> <li>• <b>Compétence</b> : Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation</li> <li>• <b>Support</b> : ½ feuille Canson</li> <li>• <b>Matériel</b> : gouaches (6 couleurs), pinceaux n°18</li> <li>• <b>Consigne</b> : Tu fais la peinture que tu veux. Pense à bien essuyer le pinceau au bord du pot. Ne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Décorer le poisson</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : Nommer les couleurs proposées. Décrire les différentes formes de poissons.</li> <li>• <b>Compétence</b> : Coller</li> <li>• <b>Support</b> : forme de poisson ou d'étoile de mer</li> <li>• <b>Matériel</b> : morceaux de papier rouge, orange, jaune..., colle</li> <li>• <b>Consigne</b> : Tu choisis un poisson. Tu colles des</li> </ul>	



Horaire	Domaine	Activité	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4
			mer. Tu dois remplir toute la feuille avec les encres ; tu ne laisses pas de blanc mais tu ne mélanges pas les couleurs. Quand tu as fini, tu vas te laver les mains puis tu ranges ton tablier.	mélange pas les couleurs.	morceaux de papier sur le poisson. Tu ne laisses pas de blanc.	
10h00 - 10h10	Devenir élève	Regroupement	Présentation de quelques productions Rappel des consignes Critères de réussite			
10h45 - 11h15	S'approprier le langage Découvrir l'écrit Percevoir, sentir, imaginer, créer	Ateliers en libre choix	Idem avant récréation			
11h15 - 11h30	Devenir élève S'approprier le langage Percevoir, sentir, imaginer, créer	Regroupement	Rangement Présentation de quelques productions Rappel des consignes Critères de réussite			
			<i>Chant</i> : J'ai vu un poisson... <i>Jeux de doigts</i> : Frappe, frappe, frappe Le petit poisson			
			Retour au calme - Départ cantine - Ouverture des portes			

Horaire	Domaine	Activité	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
13h20 - 13h40		Accueil	Accompagnement au coucher pour les enfants qui déjeunent à la maison			
13h50 - 14h30			PS Sieste - Lever échelonné Coin bibliothèque Jeux calmes	GS Décloisonnement (cf. projet)		
14h30 - 14h45	Devenir élève	Regroupement	Rangement	Rangement Présentation de quelques productions		
14h45 - 15h15	Découvrir le monde Percevoir, sentir, imaginer, créer	Ateliers en libre choix	<b>Atelier dirigé</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Évaluer une quantité</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : le lexique de la table</li> <li>• <b>Compétence</b> : Résoudre des problèmes portant sur les quantités</li> <li>• <b>Matériel</b> : coin cuisine</li> <li>• <b>Consigne</b> : cf. fiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Savoir ranger une collection d'objets</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : plus grand, plus petit</li> <li>• <b>Compétence</b> : Comparer des grandeurs différentes</li> <li>• <b>Support</b> : sets individuels</li> <li>• <b>Matériel</b> : cubes Asco</li> <li>• <b>Consigne</b> : Tu construis plein de tours qui n'ont pas la même hauteur. Tu les ranges de la plus petite à la plus grande. Tu demandes, à moi ou à Nadine, de vérifier quand tu as fini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Modeler un poisson</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : lexique du poisson, lexique du modelage</li> <li>• <b>Compétence</b> : Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé</li> <li>• <b>Support</b> : images, photos de poissons variés</li> <li>• <b>Matériel</b> : pâte à sel, outils de modelage</li> <li>• <b>Consigne</b> : Tu fabriques un poisson. N'oublie pas la queue, les nageoires. Tu peux le décorer avec une spatule</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objectif</b> : Peinture libre</li> <li>• <b>Objectif langagier</b> : Décrire ce qu'on a voulu représenter</li> <li>• <b>Compétence</b> : Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation</li> <li>• <b>Support</b> : ½ feuille Canson</li> <li>• <b>Matériel</b> : gouaches (6 couleurs), pinceaux n° 18</li> <li>• <b>Consigne</b> : Tu fais la peinture que tu veux. Pense à bien essuyer le pinceau au bord du pot. Ne mélange pas les couleurs.</li> </ul>
15h15 - 15h30	Devenir élève	Regroupement	Rangement Présentation de quelques productions Rappel des consignes Critères de réussite			

15h30 - 16h00	<p>Découvrir le monde  Découvrir l'écrit  Devenir élève</p>	Ateliers en libre choix	<p style="text-align: center;"><b>Atelier dirigé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Objectif</i> : Écrire son prénom en majuscules d'imprimerie</li> <li>• <i>Objectif langagier</i> : vers le haut, vers le bas, crayon, stylo, feutre</li> <li>• <i>Compétence</i> : Aborder l'écriture</li> <li>• <i>Support</i> : feuille individuelle</li> <li>• <i>Matériel</i> : crayons, stylos bille, feutres, étiquettes prénoms</li> <li>• <i>Consigne</i> : Tu écris ton prénom.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Objectif</i> : Savoir ranger une collection d'objets</li> <li>• <i>Objectif langagier</i> : plus grand, plus petit</li> <li>• <i>Compétence</i> : Comparer des grandeurs différentes</li> <li>• <i>Support</i> : sets individuels</li> <li>• <i>Matériel</i> : cubes Asco</li> <li>• <i>Consigne</i> : Tu construis plein de tours de toutes les hauteurs. Tu les ranges de la plus petite à la plus grande. Tu me demandes de vérifier quand tu as fini.</li> </ul>	Coins jeux	Jeux de construction
16h00 - 16h30	<p>Devenir élève  Percevoir, sentir, imaginer, créer  S'approprier le langage</p>	Regroupement	<p>Rangement</p> <p><i>Écoute musicale</i> : Saint-Saëns, le Carnaval des Animaux - l'aquarium</p> <p><i>Histoire offerte</i> : Un poisson amical</p> <p><i>Chant</i> : J'ai vu un poisson...</p> <p>Retour au calme - Ouverture des portes</p>			

# La fiche atelier




une aide organisationnelle pour le PE et l'ATSEM

















ATELIER 1				
	atelier dirigé	Atelier Atsem	Atelier autonomie 1	Atelier autonomie 2
<b>nom domaine</b>	se déplacer sur une piste <b>Jeu maths : les animaux dans la ferme (VLM) 1</b>	PSIC <b>"La moufle dans la neige" Etape 1</b>	Découvrir la matière/ approcher les nombres PAM : le gâteau à 3 bougies	PSCI <b>Coloriage de Janvier</b>
<b>activité</b>	jeu piste : lancer le dé de couleur et avancer l'animal sur la couleur indiqué. Le but est de rentrer l'animal le plus vite dans la ferme. Travail sur le sens de la piste, lancer le dé	1) découper (ou déchirer) des petits papiers de couleurs et les coller sur la moufle (papier canson).	Former des petites galettes en pâte à modeler puis planter seulement 3 allumettes pour représenter les bougies du gâteau.	colorier le dessin de janvier
<b>matériel</b>	jeu plastifié dé en mousse (couleur vert, bleu, rouge) 2 animaux en plastique	( ciseau) papier couleur patron moufle	PAM allumettes de bois	feuille coloriage feutre
ATELIER 2				
	vis à devisser	Cuisine	Puzzle	perles collier
Lundi				
Mardi				
Jouidi	 	 	 	 
Vendredi	∞	∞	∞	∞

# Un mixage des deux



Cahier Journal : Semaine n° du du 20\_\_

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
<b>ACCUEIL</b>	Ateliers libres : (Coins jeux, constructions, dessin libre, réinvestissement, jeux de société avec l'adulte, arts plastiques, rangement)				
<b>RITUELS / LANGAGE</b>	Appel, responsabilités, compléter le calendrier, compter les présents, noter les événements de la vie de classe, date et météo Discutions avec la mascotte				
	<b>PASSAGE AU TOILETTES / LAVAGE DES MAINS / COLLATION</b>				
	<b>HABILLAGE / RÉCRÉATION</b>				
<b>ATELIERS 1</b>	Ateliers tournants Atelier 1 -L●-M●-J●-V●    Atelier 2 -L●-M●-J●-V●		Activités décrochées	Ateliers tournants Atelier 3 -L●-M●-J●-V●    Atelier 4 -L●-M●-J●-V●	
Titre					
Objectifs					
Organisation					
Matériel					
 <b>MOTRICITÉ</b>					
<b>LANGAGE</b> 					
	<b>Pause méridienne</b>				
 <b>MOTRICITÉ FINE / ARTS PLASTIQUES</b>					
<b>JEUX PHONOLOGIQUES TOILETTES</b>					

	Lu						
	Ma						
	Je						
	Ve						
9h15-9h25	LMJV	REGROUPEMENT : Présentation des ateliers 1 (L) ou reformulation des consignes (M J V)					
9h25-10h05	Lu	Ma	Je	Ve	ATELIERS SÉRIE 1	Matériel	Gestion D-SD-A
					1- Langage		
					2-Graphisme/Ecriture		
					3-Discrimination visuelle		
					4- Phonologie		

<http://www.lamaterneliedechocolatine.fr>



# Concevoir une séquence

Les fiches de préparation peuvent être génériques, pour des activités qui se répètent régulièrement, ou spécifiques à une séance particulière. Elles présentent en détail des séances d'apprentissage avec:

- son intégration dans votre programmation
- ses objectifs
- le matériel qui sera nécessaire
- les consignes qui seront données
- les attentes de l'enseignant
- le déroulement de l'activité
- les critères d'évaluation

Tous les moments de la journée ne sont pas accompagnés d'une fiche de préparation. Celle-ci est cependant indispensable pour toute nouvelle séance d'apprentissage.



# Des exemples

TITRE DE LA SÉQUENCE		Domaine
		Niveau
<b>Attendus de fin de cycle (BO) :</b> - -	<b>Compétences :</b> <i>A la fin de la séquence, les élèves seront capables de...</i> - -	

N° de la séance	Objectif général de la séance	Matériel & organisation	Déroulement (rôle de l'élève et de la maîtresse, consignes)
1			
2			
3			
4			
5			
6			

## FICHE DE PREPARATION DE SEANCE

SÉANCE N°... / ...			
Phases (temps)	Matériel / organisation	Déroulement / consignes / Rôle de la maîtresse et/ou de l'atsem / activités de l'élève	Observations (Ce qu'il s'est réellement passé)
Phase 1	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>		
Phase 2	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>		
Phase 3	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>		

**Bilan de la séance / à prévoir pour la prochaine fois :**

# Fiche de séquence

<b>Niveau de classe :</b>		<b>Domaine :</b>			<b>Nombre de séances :</b>	
Compétence :						
Objectif principal :						
<b>Type de séance :</b>		<input type="checkbox"/> <b>Découverte</b>	<input type="checkbox"/> <b>Structuration</b>	<input type="checkbox"/> <b>Entraînement</b>	<input type="checkbox"/> <b>Évaluation</b>	
Dispositif	Matériel Outils de référence	Consignes Attitude du maître	Contenu		Activités différenciées	Critères de réussite
<b>Pistes de remédiation</b>						
Dispositif	Matériel Outils de référence	Consignes Attitude du maître	Contenu			
<b>Retour en temps différé – Réinvestissement :</b>						
<b>Remarques :</b>						

# Fiche de préparation de séance

<b>Niveau de classe :</b>		<b>Domaine :</b>			<b>Nombre de séances :</b>	
Compétence :						
Objectif principal :						
<b>Type de séance :</b>		<input type="checkbox"/> <b>Découverte</b>	<input type="checkbox"/> <b>Structuration</b>	<input type="checkbox"/> <b>Entraînement</b>	<input type="checkbox"/> <b>Évaluation</b>	
<b>Dispositif</b>	<b>Matériel Outils de référence</b>	<b>Consignes Attitude du maître</b>	<b>Contenu</b>		<b>Activités différenciées</b>	<b>Critères de réussite</b>
<b>Pistes de remédiation</b>						
<b>Dispositif</b>	<b>Matériel Outils de référence</b>	<b>Consignes Attitude du maître</b>	<b>Contenu</b>			
<b>Retour en temps différé – Réinvestissement :</b>						
<b>Remarques :</b>						

2020/2021		Période 3		MS	
Assembler des formes					
<b>Domaine :</b> Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Explorer les formes			<b>Compétences visées :</b> Classer des objets suivant des caractéristiques liées à leur forme Savoir nommer quelques formes planes		
			<b>Objectif sde séquence :</b> Reconnaître, classer et nommer des formes planes simples		
Séance	Intitulé	Descriptif		Matériel	Dispositif
Séance 1	Assemblage par les sommets et côtés	Pièces du puzzle méli-mélo à assembler en respectant une contrainte (par les sommets ou par les côtés)		Pièces du puzzle méli-mélo	Dirigé
Séance 2	Assemblage côtés de même longueur (individuel + collectif)	Pièces du puzzle méli-mélo à assembler par des côtés de longueur identique  1- recherche individuelle 2- jeu des longueurs : collectif			
Séance 3	Puzzles géométriques	Reproduire des modèles 1- sur modèle 2- sur silhouette 3- à côté du modèle		Pièces du puzzle méli-mélo ou tangrams + modèles	
<b>Parallèle : Formes, tangrams</b>					

# Progressions

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b></p> <p><i>Comprendre le nombre pour exprimer une quantité, établir la correspondance des petits nombres, utiliser le nombre pour désigner un rang, une position, reconnaître la suite orale des mots-nombres, écrire les nombres avec les chiffres, dénombrer.</i></p>	<p>Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 5</p> <p>Dénombrer des quantités jusqu'à 5</p> <p>Décomposer le nb 4</p> <p>Lire et écrire les nombres de 1 à 5</p> <p>Reconnaître des petites quantités</p> <p>Organiser sa recherche</p>	<p>Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10</p> <p>Dénombrer une quantité jusqu'à 10</p> <p>Décomposer le nb 5</p> <p>Lire et écrire les nombres 6 et 7</p> <p>Résoudre des problèmes de quantités</p>	<p>Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 15</p> <p>Lire et écrire les nombres 8 et 9</p> <p>Comparer des quantités</p> <p>Chercher toutes les solutions à un problème</p>	<p>Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 20</p> <p>Lire et écrire les nombres de 1 à 10</p> <p>Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin</p>	<p>Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30</p> <p>Décomposer le nb 10</p> <p>Lire et écrire les nombres entre 10 et 20</p> <p>Résoudre des problèmes de partage</p>
<p><b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b></p>	<p>Différencier et classer des formes simples</p> <p>Reproduire un assemblage de formes simples</p> <p>Réaliser un algorithme répétitif binaire en couleur ou géométrique : ABABABAB</p>	<p>Comparer et ranger des objets selon leur taille</p> <p>Comprendre le fonctionnement du tableau à double entrée et l'utiliser</p> <p>Réaliser un algorithme répétitif ternaire en couleur ou géométrique : ABCABCABC</p>	<p>Reproduire un assemblage de formes plus complexe</p> <p>Réaliser un algorithme répétitif ternaire et quaternaire en couleur ou géométrique : AAABBBCCC ABCDABCD</p>	<p>Reconnaître, classer et nommer les formes planes</p> <p>Reconnaître quelques solides</p> <p>Utiliser la règle</p> <p>Réaliser un algorithme récursif : IOOIIIOOIIIIOOIIIOOOO</p>	<p>Reproduire un assemblage de solides</p> <p>Comparer et ranger des objets selon leur masse</p> <p>Compléter un tableau à double entrée</p> <p>Identifier une règle d'algorithme de tout type et le poursuivre</p>

# Programmation sur le cycle

## Programmation sur les contes traditionnels PS-MS-GS

Ecole Maternelle Waldeck-Rousseau

TPS-PS	MS	GS
Boucle d'or et les 3 ours	La belle au bois dormant La princesse au petit pois	Le petit chaperon rouge
Les 3 petits cochons Michka / Le bonhomme de pain d'épice	Cendrillon	Le petit poucet / Hansel et Gretel
Roule galette	La moufle	Blanche neige / Peau d'âne
Poule rousse	Le gros navet / Jack et le haricot magique	Le chat botté
Les 3 boucs	Le loup et les 7 chevreaux	Le vilain petit canard / Pierre et le loup

Programmation sur l'année

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>ACTIVITÉS</b>	Rondes Jeux dansés Jeux collectifs	Cirque Danse Jeux collectifs Natation (GS)	Lutte Jeux d'opposition Sortie en raquettes	Athlétisme Parcours gymnique Jeux collectifs	Draisiennes et porteurs Orientation Randonnée Jeux collectifs
<b>ACTIONS</b>					
Agir dans l'espace, dans la durée, sur les objets : <i>lancer, attraper, faire rouler, viser...</i>	⊙	⊙		⊙	
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés : <i>marcher, courir, sauter, glisser, rouler, nager...</i>	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique		⊙			
Collaborer, coopérer, s'opposer : <i>saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, attraper, s'échapper...</i>	⊙	⊙	⊙		⊙



**PROGRAMMATION PERIODE 3 – MOBILISER LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER LA PENSEE**

Explorer les formes, grandeurs et suites organisées

**PS - MS**

Période 3 2020/2021	Formes		Grandeurs		Suites organisées
	PS	MS	PS	PS	PS-MS (différents niveaux)
Séquence	Reconnaitre formes	Assembler des formes	Comparer des longueurs	Résoudre des problèmes de rangement	Créer ou poursuivre une suite suivant la couleur
Semaine 1	S1- Auto : Constructions libre avec blocs logiques	S1- Assemblage par les sommets et côtés	S1- Tour plus grande / plus petite qu'un modèle	Auto : Remplir un plateau avec des bouchons	Reproduire avec modèles - taille réelle - plus petits
Semaine 2	S2- PE : Trier les blocs logiques suivant la forme	S2- Assemblage côtés de même longueur (individuel + collectif)			
Semaine 3		S3- Puzzles géométriques 1 sur modèle 2 sur silhouette 3 à côté modèle	S2- PE : Tour plus grande + plus petite + même taille qu'un modèle + Ordonner	Auto : Tour avec les boîtes gigognes	Poursuivre modèles  Reproduire en cachant modèle
Semaine 4	S3- PE : Reproduire un modèle (avec blocs logiques) - dessus - à côté			Auto / ATSEM : Faire entrer les boîtes gigognes dans une boîte plus petite (problème de rangement)	
Semaine 5	S4- PE : Reproduire un modèle (avec papier + coller) : commande au PE			S3- Ranger des objets de la classe du plus petit au plus grand	

Programmation sur la période