

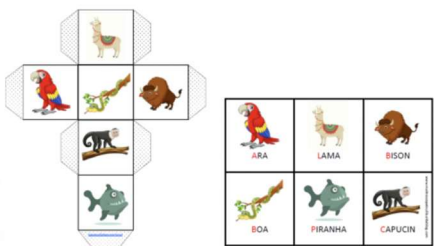
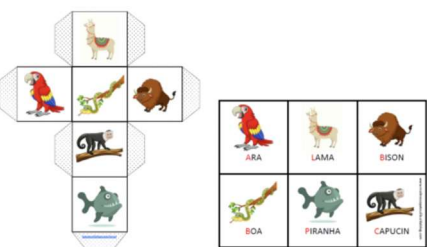
Progression période 4 : l'Amérique

Les albums	Les comptines
- La légende du colibri - Conte des origines : la légende de la queue du castor - Le carnaval des animaux - Tatou-tatou - Koukoul et Molokoch	- Carnaval de Rio - Les trois perroquets - Sambalélé - Chanson Capybara - Carnaval des animaux

Références au BO et à la programmation annuelle de la classe

Domaine 1 : Développement et structuration du langage oral et écrit

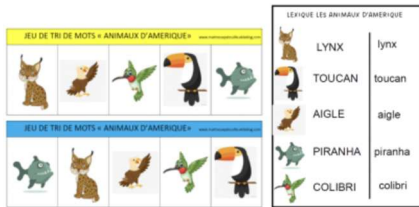
L'oral

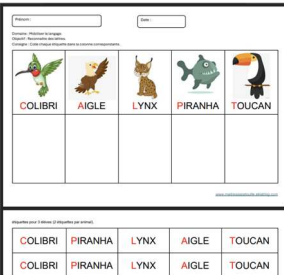
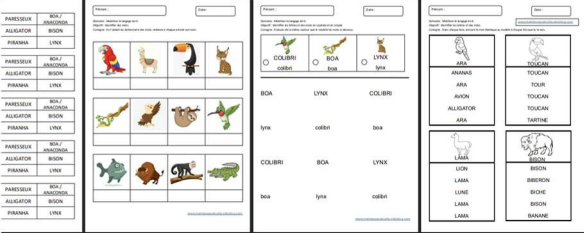
Enrichir son vocabulaire		
PS	MS	GS
Réseaux lexicaux (2minimum) - Printemps - Pâques - Carnaval - Amérique 3) Un jeu de langage.  https://maitressepatouille.eklablog.com/l-amerique-a215737183 Organiser les mots en catégorie et en réseau	Réseaux lexicaux (2minimum) - Printemps - Pâques - Carnaval - Amérique Manipuler des mots polysémiques 3) Un jeu de langage. 	Réseaux lexicaux (2minimum) - Printemps - Pâques - Carnaval - Amérique 7) Jeu de langage MS.  Organiser les mots en catégorie et en réseau Organiser les mots en catégorie et en réseau - Distinguer le sens propre du sens figuré - S'appuyer sur des verbes et des noms qu'il connaît déjà pour comprendre et essayer de construire un nouveau mot

Comprendre, trier, catégoriser des mots en manipulant : jeu de tri pour regrouper : - Les aliments - Les animaux D'Amérique (oiseaux, mammifères)	7) Jeu de langage MS.  https://maitressepatouille.eklablog.com/l-amerique-a215737183 Organiser les mots en catégorie et en réseau - Jeu pour trier les aliments en catégories - Jeu de tri des animaux	
Développer la syntaxe		
Formuler Coordonner des propositions avec les premiers connecteurs «et puis» Faire des phrases de plus en plus complexes Diversifier les pronoms Comprendre et utiliser les pronoms il-elle ; ils-elles ; on ; je ; tu Utiliser la temporalité Utiliser le verbe au présent puis au passé puis au futur	Formuler Formuler des énoncés en utilisant des connecteurs temporels et spatiaux : d'abord / ensuite / après / pendant Diversifier les pronoms Utiliser le pronom on Utiliser la temporalité Utiliser le passé composé et l'imparfait	Formuler Utiliser de nouveaux introducteurs de complexité où / quand/pour que/si/comme Diversifier les pronoms Utiliser les pronoms « nous », « vous » à bon escient Utiliser la temporalité Utiliser le futur simple et le futur antérieur
Articuler		
Discriminer et produire des sons Répéter des mots appris avec des distinction de sons proches « f-s » Prononcer distinctement des mots choisis proches « pouce-pouf, cassé-café »...	Prononcer correctement les couples de consonnes proches • h/s, ch/j, ch/z	Prononcer correctement les • Les couples de consonnes proches : ch/j, ch/s, ch/z • Les doubles consonnes : br/cr/bl/pl/sl
Produire des discours variés		
Entrer en communication Oser parler pour exprimer un besoin ou pour prendre part à la vie de classe Nommer les adultes de l'école	Expliquer Raconter ce qui a été fait, avec l'aide d'un support visuel oraliser	Décrire Evoquer une action faite par un autre, à partir d'une image Participer

Mémoriser des comptines et des chants et les restituer : FETE DES PARENTS, CARNAVAL, PRINTEMPS Dire Expliquer ce que l'on fait ou ce que l'on fait ou ce que l'on va faire Participer Répondre à une question en restant à propos (être capable d'écouter) Poser des questions	Oraliser un court texte appris en classe Participer Se décentrer de la réponse à la question Rester à propos	Emettre une hypothèse : utiliser une formulation dédiée « pour, si... » Oraliser Reformuler une consigne pour un camarade (tutorat) Réciter 1 texte par semaine, de façon expressive
---	--	--

La phonologie

Acquérir les habiletés phonologiques et le principe alphabétique		
Développer l'attention auditive. Reproduire un rythme Discriminer les sons de la langue dans une suite	Utiliser sa voix Répéter un mot Répéter des sons : les intonations	Ecouter et discriminer Localiser un son dans un mot
Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes		
Scander des syllabes Prononcer des mots connus en scandant les syllabes - Son prénom - Des mots du projet en cours Prononcer une comptine courte en scandant les syllabes Répéter des mots en exagérant l'articulation	Manipuler des syllabes Fusionner des mots (syllabozoo) Dire Réciter des comptines comprenant des phonèmes proches Entendre et discriminer des phonèmes Positionner un phonème dans un mot	Entendre et discriminer les phonèmes Voyelles et consonnes
Connaître le nom des lettres		
Retrouver son étiquette prénom parmi celle de ses camarades Retrouver des mots qui ont la même initiale que son prénom Prendre conscience de l'importance des autres lettres dans un mot (livre du prénom) Reconstituer des mots du projet en travaillant avec des lettres mobiles (à partir d'un modèle) Boîtes de tri :	Découvrir les lettres script qui ne ressemblent pas aux capitales Ecrire des mots des projets en lettres script en s'aidant d'un référentiel à distance 	Connaitre toutes les graphies de toutes les lettres de l'alphabet

 Fiche 	https://maitressepatouille.eklablog.com/l-amerique-a215737183 Fiches : 	
Connaitre le son des lettres		
Savoir que certaines lettres ont le même son que leur nom : les voyelles	Connaitre la valeur sonore de quelques lettres	Construire des sons doubles br/cr/bl/pl/sl

L'écrit

Ecouter et comprendre différentes formes d'écrits		
Découvrir les supports de l'écrit		
Savoir reconnaître les différents supports écrits pour un besoin - un conte - un documentaire - une recette - une affiche	Prendre conscience de la notion de destinataire et de contenu de la requête adressée par un écrit : lettre d'informations aux parents Projet correspondance	Différencier les types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication Identifier la fonction d'un écrit PROJET lettre fête des mères) Repérer et dégager la structure et l'organisation de formes d'écrits fréquemment utilisés en classe : projet
Comprendre des textes lus par l'enseignant		

Remettre des images dans l'ordre de l'histoire Identifier les livres dans lesquels se retrouvent les mêmes personnages Raconter avec une marotte, avec des images Identifier les stéréotypes • Printemps Savoir parler des personnages d'un livre : identifier ses émotions Découvrir des contes patrimoniaux : • Carnaval • Amérique Connaître les personnages archétypaux : loup, renard	Comprendre des histoires dont les actions sont organisées autour d'une structure répétitive en structurant son propos selon les caractéristiques des personnages et l'enchaînement des événements à l'aide d'un support (marotte, tapis à raconter) Commencer à comprendre les informations implicites : émotions, états et sentiments des personnages Identifier les stéréotypes • Printemps • Carnaval • Amérique Construire les caractéristiques des personnages archétypaux (loup, renard, etc)	• l'enchaînement des actions est lié au destin de personnages centraux ou secondaires qui évoluent et interagissent, dans des lieux diversifiés : raconter une histoire connue, dans son intégralité SANS un support • ASIE (Russie et Chine) • Nouvel an • Continent étudié Construire les caractéristiques des personnages archétypaux (loup, renard, etc)
Se préparer à écrire		
Le geste d'écriture		
MOTRICITE <u>Développer le geste au départ du coude :</u> tourner - <u>du poignet :</u> faire des boules - <u>des doigts :</u> froisser, découper, enfiler, coller des gommettes de plus en plus petites, poinçonner, piquer LIVRE AVEC MA MAIN je... GRAPHISME Tenir son outil scripteur correctement Tracer des cercles : privilégier le sens anti horaire ! Colorier : ajuster le geste, rester persévérant	MOTRICITE Réaliser des activités de motricité pour coordonner les articulations qui servent à écrire (ateliers en autonomie) Adopter une préhension du stylo pour ne pas lever le stylo TRACER Tracer des mots et des phrases en capitales d'imprimerie	MOTRICITE Réaliser des activités de motricité pour coordonner les articulations Adopter une préhension du stylo pour ne pas lever le stylo TRACER en cursive Les ponts : m,n - Les lettres complexes : r, s, p, h, k, b, v, w, f, q, g, j, y,
Passer de l'oral à l'écrit		
Utiliser des étiquettes mots • Pour légender un dessin • Pour la présence • Pour signer • Pour la date Consulter le cahier d'explorateur	Participer aux activités de dictée à l'adulte Reformuler son propos afin d'arriver à un message syntaxiquement correct qui sera dicté	Participer aux activités de dictée à l'adulte : reformuler son propos Participer à la préparation du cahier d'explorateur Comprendre la formation textes Moduler le débit de sa parole pour l'ajuster au geste d'écriture Valider son travail avec la lilemo
Produire de premiers écrits		
Commencer à tracer des lettres : de son prénom	Écrire un mot transparent avec	Comprendre la formation des mots

	l'appui d'un modèle, sur commande du professeur Valider ses essais avec la lilémos	Utiliser ses connaissances sur le son des lettres et l'écoute des phonèmes pour écrire ses premiers mots transparents (dictées muettes) avec des digrammes CH, ON et OU Valider son travail avec la lilemo ou la tablette
--	---	--

L'éveil linguistique

Ecouter des chants et des histoires lues dans d'autres langues (- Comptines d'Amérique Participer à des activités en anglais Ecouter une histoire connue dans une langue étrangère Participer à des activités en anglais	Ecouter des chants et des histoires lues dans d'autres langues ➤ Comptines d'Amérique Participer à des jeux de doigts sur des chansons en langue étrangère ➤ EN FONCTION DU CONTINENT Participer à des activités en anglais Ecouter une histoire connue dans une langue étrangère
---	--

Les supports

- <https://lamaternelledetot.blogspot.com/2022/06/tour-du-monde-amerique-du-sud.html>
- Comptines du printemps
-

Espaces à scénario

- Fleuriste
- Vétérinaire



Domaine 2 : Agir et s'exprimer à travers les activités physiques

Se déplacer		
Manipuler des objets avec des intentions motrices différentes - Anneaux, cerceaux Lancer des objets avec des intentions motrices différentes - Attraper, lancer par-dessus, par en dessous, faire glisser, faire rouler au sol différents objets - Roule ma boule - Passes roulantes - Le long de la piste	Manipuler des objets avec des intentions motrices différentes - Faire glisser, faire rouler au sol différents objets (balles, anneaux, cerceaux) Lancer loin de manière coordonnée - Lancer différents objets par-dessus un fil, un banc, en étant assis, debout, etc. - Passes roulantes - Le long de la piste/Le rebond - Les panipulateurs/coup de pieds	Coordonner progressivement ses actions et ses déplacements pour lancer et pour sauter haut ou loin Lancer loin et avec précision différents objets - Lancer une balle lestée, un anneau, un cerceau, un petit javelot avec élan (quelques pas de déplacement), pour atteindre une zone de plus en plus éloignée - Rattraper un objet lancé - L'échange - Les cibles mouvantes - Les panipulateurs/coup de pied
S'exprimer avec son corps		
Oser s'exprimer avec son corps avec les autres en répondant à une consigne simple - Mettre en mouvement un objet : foulard, ruban CAPOEIRA Amérique du sud - La parade des animaux - Solo de foulard - La forêt - Le carnaval	Découvrir l'espace scénique - Évoluer en occupant les différents espaces de la scène identifiée par le professeur - Trouver ensemble les différents gestes adaptés pour exprimer la joie, la colère, la tristesse, la peur CAPOEIRA Amérique du Sud - La parade des animaux - Duo de foulards - L'acrochaise/ Acrobaties à deux - Le carnaval	Créer, seul ou à plusieurs, en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements - Respecter une chorégraphie simple CAPOEIRA Amérique du Sud - La parade des animaux - L'acrochaise/ Acrobaties à deux - Acrobaties à deux/le spectacle - Le carnaval
Coopérer et s'opposer pour gagner un jeu		
Éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes Jeux de coopération - Le tapis volant - Le piège aux poissons - La mare aux canards	- Coopérer dans le respect des autres et des règles communes Jeux de coopération - Le piège aux poissons - La mare aux canards - La promenade nocturne	Éprouver le plaisir de coopérer et de s'opposer dans le respect des autres et des règles communes - Accepter les contraintes liées à l'élaboration d'une stratégie au sein d'une équipe Jeux de coopération - Le piège aux poissons - La mare aux canards - La promenade nocturne

Domaine 3 : Agir et s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques

Art visuel

Dessiner

PS	MS	GS
➤ Expérimenter différents outils ➤ Dessiner avec une intension ➤ Encadrer un travail Bonhomme du mois (commencer à structurer son bonhomme sous la dictée	➤ Dessiner à partir d'un modèle : ○ représenter les animaux du continent étudié : Asie ➤ Bonhomme du mois : savoir dessiner les éléments de plus en plus précis :	➤ Dessiner à partir d'un modèle : ○ représenter les animaux du continent étudié ➤ Bonhomme du mois : savoir dessiner les éléments de plus en plus précis : ➤ Dessiner à partir de formes

S'exercer au graphisme décoratif

PS	MS	GS
➤ Attention ça tourne (accès) ➤ Tracer des cercles fermés 	➤ Réaliser une composition en reproduisant des graphismes ➤ Tracer des spirales ➤ Tracer des lignes sinueuses  ➤ Tracer des graphismes décoratifs	➤ Tracer des boucles descendantes ➤ Tracer des boucles cycloïdes 



Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume

PS	MS	GS
➤ Utiliser des ciseaux : découper sur une ligne en un coup de ciseaux ➤ Utiliser un pinceau fin pour remplir des petits espaces ➤ Modeler des boules ➤ Réaliser une composition en volume : ○ bricolage de pâques ○ Carnaval	❓ Réaliser une composition en volume : ○ bricolage de pâques ○ Carnaval ➤ Modeler en respectant un modèle - Découper en suivant une ligne droite ❓ - Découper en suivant une ligne courbe, une ligne droite longue	➤ Utiliser des ciseaux : découper sur une ligne en un coup de ciseaux ➤ Utiliser un pinceau fin pour remplir des petits espaces ➤ Modeler des boules ➤ Réaliser une composition en volume : ○ bricolage de pâques ○ Carnaval

Observer, comprendre les images

- Observer des œuvres d'art
- Projet Amérique
 - Observer et décrire des images et des photos :
 - Observer les imprimés américains

S'investir dans un projet artistique

Projet devinettes des contes

- La légende du colibri : <https://lutinbazar.fr/la-legende-du-colibri/> : décorer un colibri et faire des gouttes (@lutinbazar)

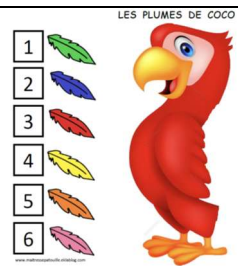


Découvrir des artistes

Activités prévues

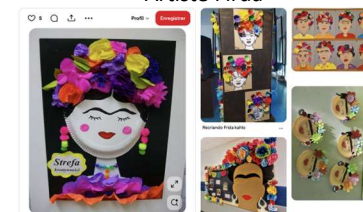
Activités ritualisées

Intercalaire du mois	Bonhomme du mois	Illustration des comptines	Devinettes	Projets de saison
Mars thème carnaval  Avril : Poisson d'avril 	Bonhomme du mois mars carnaval  Bonhomme du mois avril à la manière de Frida 	printemps  https://desyeuxdansledos.fr/arbres-de-printemps-en-volume-gs-cp/ Comptines d'Amérique : décorer un perroquet en demandant de respecter un nombre de plume de chaque couleur	La légende du colibri @lutin bazar 	Pâques : couronne avec des fleurs et des œufs PS :  MS gs ajouter des fleurs et des oiseaux découpées au pochoir https://lutinbazar.fr/decos-de-printemps-sur-fonds-faits-maison/  Cartes 

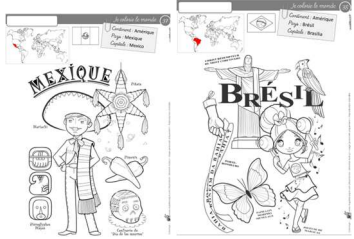


<https://www.mamansurlefil.fr/2021/03/25/oeufs-de-paques-graphiques-avec-du-masking-tape-activite/>
Carnaval

Artiste Firda



Activités en lien avec les projets :

Projet Amérique			
Destinations	Animaux	Fiche destinations	Comptines
Amérique du sud	Tatou Condor Colibri Toucan Lynx		

L'univers sonore

Jouer avec sa voix

PS	MS	GS
➤ Mémoriser une chanson - Changer avec des onomatopées	➤ Jouer avec sa voix pour raconter une histoire - Mémoriser des chansons	Inventer une suite de chanson en faisant des rimes

Explorer des instruments et des sonorités avec le corps

PS	MS	GS
➤ Ecouter des sons d'instruments (➤ Le carnaval des animaux ➤ 	- Reproduire rythme sur un instrument (clavier, carillon) - Reproduire un rythme sur son corps 	- Reproduire une séquence sur un instrument (xylophone ou carillon) - Reconnaitre des instruments : 

Affiner son écoute

PS	MS	GS
----	----	----

➤ ➤ ➤	Ecouter des sons d'instruments (Amérique Carnaval des animaux)	➤ Discriminer les sons : travailler avec des chansons en langues étrangères : prononcer, articuler, scander ➤ Identifier et reproduire un tempo
-------------	---	---

Le spectacle vivant

- Participer aux jeux de mains dans les comptines
- Ecouter une histoire
- Assister à un spectacle adapté (**projet école et cinéma**)
- Raconter

➤	➤		➤

Domaine 4

Découvrir les nombres : exprimer une quantité

PS	MS	GS	Jeux
Manipuler des collections Des collections de 1, 2, 3 objets Percevoir globalement 1, 2, 3 Construire des collections de 3 objets : placées différemment dans l'espace Dont le cardinal est donné par des représentations analogiques Associer les nombres à ses différentes représentations Utiliser ses doigts Utiliser les représentations du 1, 2, 3 Dénombrer Une collection en déplaçant les objets https://youtu.be/-x66xCt7aQU Décomposer Savoir que 1 et encore 1 font 2 Jouer avec des collections de 3 Connaître la comptine numérique : -> 5	Associer une quantité à ses différentes représentations reconnaitre toutes les représentations -> 6 Nommer un avant et un après Décomposer Parler des nombres de 3 à 7 à partir de leur décomposition Connaître la comptine numérique : -> 10	Utiliser les nombres pour comparer des collections (->10) Comparer globalement terme à terme Comparer par le comptage un à un Comparer deux collections données par leur écriture chiffrée (jeu de la bataille) Décomposer les nombres ->10 Connaître la comptine numérique : -> 20	Jeu de la bataille  Jeu des plumes de coco 

Découvrir les nombres exprimer un rang ou une position

PS	MS	GS	JEU
Découvrir la notion de position ➤ Jouer à des jeux de plateau et apprendre à se déplacer de un en en : jeu la course des escargots avec 2 dés	Se familiariser avec la bande numérique Positionner les nombre de 1 à 6 dans l'ordre ➤ Compléter une bande numérique de 1 à 5	Utiliser les nombres pour exprimer une position Compléter une bande numérique lacunaire avec les différentes représentations des nombres (y compris écrits)	

		- Connaître les effets d'un déplacement sur une position	
--	--	--	--

Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

PS	MS	GS	JEU
Répondre à un des problèmes de partie-tout en utilisant du matériel symbolique	Rechercher un tout dans un problème de regroupement (jeu des noix) Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage	Résoudre des problèmes de partage Valeur d'une part Ce qui reste	

Explorer les formes et les solides

PS	MS	GS	JEUX
Réaliser des puzzles simples Manipuler les solides, commencer à reconnaître, trier et classer des objets selon leur forme - Boule, cube, cylindre : - distinguer roule/ne roule pas Jouer à des jeux de toucher « la main dans le sac »	Reproduire des assemblages De solides De formes planes Apprendre à tracer Des formes planes Tracer à la main sans gabarit	Utiliser les formes pour représenter	  Coin ARTISTE 

Explorer les grandeurs : les longueur

PS	MS	GS	JEU
Comparer, classer et ordonner de manière directe des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser les résultats Petit-moyen-grand	Comparer, classer et ordonner de manière directe des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser les résultats Utiliser un gabarits pour réaliser des longueurs identiques Vérifier l'origine Déterminer l'arriver		

Explorer les grandeurs : les masses

PS	MS	GS	JEU
	Comparer les masses de 2 objets - Soupeser des objets - les classer selon leur masse (très différentes) - utiliser : plus lourd que, plus léger que		

Se familiariser avec les motifs organisés

PS	MS	GS	Jeu
- Poursuivre un algorithme simple 1 :1	Reconnaitre un motif répétitif à ses régularités Trouver un intrus Identifier parmi plusieurs configurations celles qui contiennent un motif répétitif Motifs 1 :2	Répéter un motif visuel et sonore jeu de main	

	- Répéter un motif visuel et sonore jeu de main		
--	--	--	--

Domaine 5

Le vivant

En lien avec le projet tour du monde

- Découvrir les animaux d'Amérique
- Leur mode de vie
- Leurs adaptations
- Trier les pelages : poils ou plumes

L'espace

PS MS GS

- Structuration spatiale autour d'un album de tot
- Découvrir son environnement lointain : Amérique

Le temps

La matière et les objets techniques

Explorer grâce aux ateliers autonomes			
---------------------------------------	--	--	--