

Programmation période 2, 2012/2013 dans les 5 domaines

Découvrir l'écrit (se familiariser, apprendre à lire et à écrire) P2, 2012

S1 du 12 au 16/11	S2 du 19 au 23/11	S3 du 26 au 30/12	S4 du 3 au 7/12	S5 du 10 au 14/10	S6 du 17 au 21/12
EC05 : différencier les sons. 1. Reconnaître une intensité fort-faible. 2. Imiter une intensité	EC05 : discriminer un son : loto sonore des animaux	EC06 : Le mot pour nommer une image. (avec les images du fichier « que font-ils ? ») . EC05 : discriminer un son : loto sonore des enfants de la classe. EC05 : Jouer avec les formes sonores de la langue : comptines de poules.	EC05 : percevoir et reproduire des sons. Exercer sa mémoire auditive. Jeu des onomatopées (comptines)	EC05 : percevoir et reproduire des sons. Exercer sa mémoire auditive. Jeu du téléphone. A faire sur deux séances.	EC05, différencier les sons. Percevoir et discriminer des voix (cris d'animaux). Jeu : dans l'ordre. (replacer les étiquettes dans l'ordre d'écoute). Sur deux séances.
EC02/EC03 : Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte/Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes. (A=accumulation, D=divers)					
A=le navet, les musiciens de Brême. E=la petite poule rousse	A=poule plumette, le chien du lapin D=le grand méchant poulet	A=quel radis, la moufle D=poule rousse	A=va-t-en grand monstre vert D=une poule pour dîner	D=contes de Noël D=le festin de Noël, je vais te manger.	D=contes de Noël
EC10 : motricité fine : modelage et collage + perles					
EC08, reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet. Collage de lettres sous le modèle, pour écrire « poule rousse ».	Fabriquer des boudins en pâte à modeler et les placer à la verticale, d'une gommette à l'autre, d'abord en suivant le trait puis sans le guide (auto).	Collage de papiers verts sur un sapin qui sera découpé (auto). Graphisme : tracer des lignes verticales avec guide (carton ondulé). auto	Graphisme : remplir des rectangles découpés avec des lignes verticales (auto)	Coloriage de sapins et de décors de Noël.	Déchirage/Collage : décoration de la hotte du père Noël. Repasser sur les lettres des mots Joyeux Noël. EC11, écrire en écriture cursive son prénom. Reconstituer par collage de G à D

S'approprier le langage P2, 2012

S1 du 12 au 16/11	S2 du 19 au 23/11	S3 du 26 au 30/12	S4 du 3 au 7/12	S5 du 10 au 14/10	S6 du 17 au 21/12
LA03 : formuler en se faisant comprendre une description. Décrire le parcours de gymnastique reproduit avec des objets.	LA02 : lecture écoute. La petite poule rousse.		LA02/LA03: projection de diapositives sur LA petite poule rousse. description de l'image et du vocabulaire .	LA02/LA03: projection de diapositives sur Noël. description de l'image et du vocabulaire spécifique à Noël. Description des actions effectuées par les personnages. Lecture de l'histoire. « les habits du père Noël », « le Noël dans la forêt », « le paquet dont personne n'a voulu ».	

Découverte du monde P2, 2012

	S1 du 12 au 16/11	S2 du 19 au 23/11	S3 du 26 au 30/12	S4 du 3 au 7/12	S5 du 10 au 14/10	S6 du 17 au 21/12
Matin, ateliers	Approcher les quantités et les nombres,				Formes et grandeurs	
	MA09, réaliser une collection ayant un nombre donné d'éléments. dénombrer de petites quantités (1 et 2).		MA09, comparer des collections (de manière perceptive)	Réaliser une distribution	MA08, Différencier des solides géométriques	
	La tête à toto, p36	Le jeu de la chenille, p38	Salade de fruits, p42	À table ! p44	Formes en 3D, p46	
Activité ritualisée			MA09, comparer des collections (de manière perceptive)			
			Le jeu du panier, p40. En grand groupe, pendant 15 jours (constitution et mémorisation d'une collection).			
Matin, autonomie (évaluations)	Évaluation classement : classe les animaux dans leur maison respective. (collage auto)	Évaluation le 2 : colle deux grains de blé dans chaque panier (auto)		Évaluation : colle autant de gommettes que te l'indique la main (jeu de la chenille)	Distribution : « donne un poussin et un pain et une assiette à chaque poule »	
Après midi, petit groupe	MA01, reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages. Le toucher : sensations, qualités, comparaisons, tris, classements.					
	Les matériaux (s2) simplifiée : comparaison dur-mou	Les feuilles à comparer (s3)	Apparier : caractéristiques tactiles (s4)	Jeu avec les boules (s5)	Deviner c'est trouver (s6)	

Percevoir-sentir-imaginer-cr  er P2, 2012

S1 du 12 au 16/11	S2 du 19 au 23/11	S3 du 26 au 30/12	S4 du 3 au 7/12	S5 du 10 au 14/10	S6 du 17 au 21/12
Empreintes de bouchons �� l'int��rieur d'une zone d��finie (empreinte de barquette). Aide la poule �� planter des graines de bl�� dans les trous (pat).	Lignes verticales : appuyer le pinceau plein d'encre, laisser couler et tracer entre les ��pis de bl�� d'autres ��pis de bl�� (pat)	Lignes horizontales : colle la t��te des ��pis d'un c��t�� de la feuille et Patricia les gommettes �� l'autre bord. Trace ensuite les bl��s couch��s que la poule �� coup��s (pat)	Les points : r��alise des empreintes de boules sur des feuilles cartonn��es de couleur et au coton tige + peinture brillante, remplis les boules avec des petits points. Si le temps : ext��rieur des boules d'une autre couleur (pat).	Carte de No��l + cadeau no��l.	
EC05 : comptines sur les poules et chansons de No��l					

Agir et s'exprimer avec son corps P2, 2012

	12 au 16 novembre	19 au 23 novembre	26 au 29 novembre	3 au 7 d��cembre	10 au 14 d��cembre	17 au 21 d��cembre
Lundi AG01	AG01, adapter ses d��placements �� des environnements ou des contraintes vari��es. Activit�� gymnique : parcours 3 (fin) Rouler (gros tapis et petit tapis, sans le plan inclin��) s'��quilibrer : le banc en hauteur entre deux caisses, marcher et sauter du plinth, r��ception debout. S'��quilibrer : poutre, franchir des obstacles. Sauter et ramper : franchir les planches bleues en sautant sur les c��t��s les deux pieds joints et �� la derni��re, passer dessous (planchette bleue pos��e sur deux petites caisses).			Jeux dans��s : d��couvrir l'espace par deux et en file. (en p��riode 3 expression corporelle : la peinture, la fen��tre, le I au sol, les contours des corps, les appuis, la graine qui pousse et le vent)		
Mardi (1/3 en moins biblio)	AG03, s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non. Jeux dans��s : d��couvrir l'espace par deux et en file. 12, 14 (espace par deux), 16 (file)			Jeux de phonologie.		
Vendredi (1/3 en moins biblio) AG02	Les lancers : AG02a, coop��rer et s'opposer individuellement ou collectivement.					
	Exploration : Jeux des animaux et jeu de massacre	Exploration : Parcours.	Diversification : jeu du chamboule tout jeu des chapeaux jeu des gardiens du ch��teau.		Structuration : atelier lancer loin et lancer pr��cis	