PROGRESSION

LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

2022 / 2023 MS

**Attendus de fin de cycle 1 (Mise à jour 2021) :**

– Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

– S’exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.

– Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.

– Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.

– Reformuler le propos d’autrui.

– Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

– Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

– Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

– Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l’écrit.

– Pouvoir redire les mots d’une phrase écrite après sa lecture par l’adulte, les mots du titre connu d’un livre ou d’un texte.

– Participer verbalement à la production d’un écrit. Savoir qu’on n’écrit pas comme on parle.

– Repérer des régularités dans la langue à l’oral en français (éventuellement dans une autre langue).

– Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu’on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.

– Repérer et produire des rimes, des assonances.

– Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).) dans des mots ou dans des syllabes.

– Reconnaître les lettres de l’alphabet et , connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit.

– Connaître les correspondances entre les trois manières d’écrire les lettres : cursive, script, capitales d’imprimerie., et commencer à faire le lien avec le son qu’elles codent. Copier à l’aide d’un clavier.

– Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent.

– Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.

– Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| .**Langage Oral / Vocabulaire /Compréhension**  **Ouvrages et méthodes de références** :  « Enseigner la langue orale en maternelle » de Philippe BOISSEAU - RETZ  « Apprenti -langue : Thémots » de Laurence LE CORF – APRENTI-LANGUE.  « Narramus » de Roland GOIGOU – Sylvie CEDE  « Des comptines pour apprendre à parler » de Marie GOETZ-GEORGE | | | |
|  | **Syntaxe**  (Boisseau / Goetz) | **Vocabulaire**  (Apprentilangue) | **Apprendre à comprendre et à raconter Développer des stratégies de compréhension**  (Narramus) |
| Période 1 | **Syntaxe 1 :**  **Formule de politesse : Bonjour, Au revoir**  **Les pronoms :** *Diversification des pronoms : Utilisation du «* ***je****» et du « on ».*   * S1 : Commentaire de l’adulte (des actions des enfants ou des siennes propres). * S4 : Commentaire de ses propres actions par l’enfant. * S5 : Bilan des activités / Journal de la classe. * S8 : **Diagnostique langagier**   **Préposition :** *Utiliser les prépositions , «****derrière****» / «****devant****»* *.*  **La phrase / Complexification***: Interrogation "***Qui"**  **Les temps :** Renforcer le système à 3 temps :*Raconter ce que l'on fait (Présent) , ce que l'on fera ( futur proche), ce que l'on a fait (Passé composé).* | **Thème 1 : L’école**  **Thèmes 5 : Les jeux et jouets**  **Noms**: pion, règle, domino, masque, modèle, loto, jeu de l’oie, dé, tapis, poupée, dinette, puzzle, carte, toboggan, petites chevaux, voiture, toupie  **Verbes** : construire, ranger, lancer, gagner, perdre, sauter, grimper  **Adjectifs** : multicolore, cassé, amusant, déguisé  **Autres mots** : autant que, peu, beaucoup, au milieu  **Situations :**  Constitution de l’imagier / Découverte de 2 mots par semaine / Dobble / fluence / Jeu de l’oie / Jeu des famille / Loto / Memory / Remue Méninge  **Réseau d’albums sur le thème de l’école (lecture offerte, lecture plaisir) :**  Dans la cour de l’école / Gloups / Calinours va à l’école  / Le petit ogre veut aller à l’école / Non, Non et Non / Je ne veux pas aller à l’école / L’école de Léon / Moi j’adore, la maitresse déteste / Thimothée va à l’école / La rentrée des mamans / Dure rentrée pour Achille | **Album n°1 : Une petite oie pas si bête**  Module 1 : Découvrir le début de l’histoire et bien le comprendre  Module 2 : Comprendre la complication.  Module 3 : Comprendre pourquoi la petite oie n’est pas si bête.  Module 4 : Comprendre que la petite oie est très intelligente  Module 5 : Utiliser ses connaissances pour faire des hypothèses.  Module 6 : S’interroger sur la morale de l’histoire.  Module 7 : S’entrainer à raconter toute l’histoire | |
| Période 2 | **Syntaxe 2 :**  **Formule de politesse : S'il te plaît/ Merci / Non merci**  **Les pronoms :** *Diversification des pronoms : Utilisation du* ***il, elle, ils, elle, nous.***   * S1 : Commentaire de l’adulte (des actions des enfants ou des siennes propres). * S2 : Commentaire par l’enfant des actions de ses camarades (il, elle, ils, elles). * S5 : Bilan des activités / Journal de la classe. * S10 : Album écho de 1ère personne sur le thème des activités de la classe.   **Préposition :** *Utiliser les prépositions* ***avant, après, chez*** *et Réactivation des prépositions vues précédemment.*  **La phrase / Complexification :** *Complexifier les phrases simples :* ***Pour + infinitif***  **Les temps :** Renforcer le système à 3 temps :*Raconter ce que l'on fait (Présent) , ce que l'on fera ( futur proche), ce que l'on a fait (Passé composé).* | **Thème 2 : La météo**  **Noms**: arc-en-ciel, avalanche, averse, bonhomme de neige, tornade, tempête, goutte, grêle, boue, brouillard, canicule, éolienne, flaque, flocon, foudre, innondation  **Verbes** : briller, glisser, geler, fondre, pleuvoir, s’abriter, souffler, neiger  **Adjectifs** : chaud, ensoleillé, orageux, nuageux, froid, couvert, dégagé, brumeux  **Prépositions** : à l’extérieur, à l’intérieur, à gauche, à droite, au-dessus, en-dessous, devant, derrière, en haut, en bas, au départ  **Situations :**  Remue Méninge / Constitution de l’imagier / Découverte de 2 mots par semaine / Dobble / fluence / Jeu de l’oie / Jeu des famille / Loto / Memory  **Réseau d’albums sur le thème du temps et de la météo (lecture offerte, lecture plaisir).** |
| Période 3 | **Syntaxe 3 :**  **Les pronoms :** *Diversification des pronoms* ***il, elle, ils, elles, nous.***   * S1 : Commentaire de l’adulte (des actions des enfants ou des siennes propres). * S2 : Commentaire par l’enfant des actions de ses camarades (il, elle, ils, elles, on) * S5 : Bilan des activités / Journal de la classe. * S10 : Album écho de 3ème personne sur le thème de la cuisine.   **Préposition :** *Utiliser les prépositions****avec, sans****.*+ réactivation des précédents  **La phrase / Complexification:** *Interrogation "***Qu'est-ce que" / Que + inversion du sujet.**  *L'insistance* **"C'est toi qui", "c'est ... qui***"*  **Les temps :** Renforcer le système à 3 temps :*Raconter ce que l'on fait (Présent) , ce que l'on fera ( futur proche), ce que l'on a fait (Passé composé).* | **Thèmes 3 : Le zoo**  **Noms**: éléphant, girafe, lion, patte, léopard, crocodile, ours, poil, corne, panda, sabot, écaille, tigre, singe, zèbre  **Verbes** : galoper, ronger, nourrir, têter, brouter, couver, caresser, soigner  **Adjectifs** : enfermé, énorme, rapide, domestique, rayé, lent, tacheté,  **Situations :**  Remue Méninge / Constitution de l’imagier / Découverte de 2 mots par semaine / Dobble / fluence / Jeu de l’oie / Jeu des famille / Loto / Memory  **Réseau d’albums sur le thème des animaux (lecture offerte, lecture plaisir)** | **Album : La chasse au Caribou**  Module 1 : Découvrir le début de l’histoire et se mettre à la place du héros.  Module 2 : Comprendre que l’album ne raconte pas tout.  Module 3 : Prévoir la suite de l’histoire.    Module 4 : Raconter la suite de l’histoire.  Module 5 : Comprendre le basculement de l’histoire.  Module 6 : Découvrir la fin de l’histoire.  Module 7 : Comprendre l’implicite de l’histoire pour mieux la raconter.  Module 8 : S’entrainer à raconter toute l’histoire. |
| Période 4 | **Syntaxe 4 :**  **Les pronoms***Diversification des pronoms* ***il, elle, ils, elles, nous.***   * S1 : Commentaire de l’adulte (des actions des enfants ou des siennes propres). * S2 : Commentaire par l’enfant des actions de ses camarades (il, elle, ils, elles, nous) * S5 : Bilan des activités / Journal de la classe. * S10 : Album écho de 3ème personne sur le thème de la grande motricité.   **Préposition :** *Utiliser les prépositions :* ***à côté de , près de, loin de****:*  réactivation des précédentes  **La phrase / Complexification :** *Interrogation "***Qui est-ce ?"** *"***Pourquoi ? Parce que..."**  *Phrases exclamatives*  **Les temps :** *Sortir du système à 3 temps en favorisant l’émergence de l’imparfait.* | **Thème 4 : la mer**  **Noms** : aquarium, barque, bouée, coquillage, crabe, falaise, galet, île, phare, port, sable, seau, vague, voilier, plage, algue, chalutier, pêcheur, couteau, huitre, moule, coque, dauphin, baleine, phoque, requin, pieuvre, paquebot, ponton, poisson  **Verbes** : couler, embarquer, pêcher, plonger, ramer, se baigner, flotter, nager, débarquer  **Adjectifs**: calme, haute, basse, gris, jaune, vert, agitée, bleu  **Situations:**   * Remue Méninge * Découverte de 2 mots par jours * Constitution de l’imagier * Jeu de la fleur des voyelles * Jeu « dénomination et fluence » * Jeu de l’oie   **Situations :**  Remue Méninge / Constitution de l’imagier / Découverte de 2 mots par semaine / Dobble / fluence / Jeu de l’oie / Jeu des famille / Loto / Memory |
| Période 5 | **Syntaxe 5 :**  **Les pronoms***Diversification des pronoms. Utilisation du « tu ».*   * S1 : Commentaire de l’adulte (des actions des enfants ou des siennes propres). * S2 : Commentaire par l’enfant des actions de ses camarades (il, elle, ils, elles) et du maître (tu). * S3 : Injonction conseil. * S5 : Bilan des activités.   **Préposition :** *Utiliser les prépositions****En haut de, En bas de*** + réactivation des précédents.  **La phrase / Complexification :** *conjonction* ***que***  *Coordination* ***Où, et, donc, or, ni, car***  *Comparaison* ***Mieux***    **Les temps : Sortir du système à 3 temps en favorisant l’émergence de l’imparfait** *Puis Travailler la généralisation du système à trois temps dans l’imparfait : imparfait/plus-que-parfait/Aller dans l'imparfait. Impératif (dans le cadre des activités d'orientation)*   * Raconter l’album écho « motricité» à l’imparfait. | **Thèmes 5 : Les contes**  **Noms**: carrosse, dragon, baguette, couronne, épée, ogre, sorcière, fée, reine, roi, château, princesse, prince, , Petit chaperon rouge, Blanche neige, forêt, loup, chat botté  **Verbes** : dévorer, épouser, transformer, délivrer, combattre, s’enfuir, enlever, raconter  **Adjectifs** : Méchant/cruel/ gentille, laide /belle, furieuse, pauvre/riche, prisonnière  **Situations :**   * Remue Méninge * Découverte de 2 mots par semaine * Constitution de l’imagier * Memory des contes * Dobble des contes * Loto des contes * Jeu de familles * fluence   **Réseau d’albums sur le thème des contes de Perault (lecture offerte, lecture plaisir) :**  Blanche neige et les sept nains / Le chat botté / Le petit poucet / Le petit chaperon rouge / La belle au bois dormant / Les fées /Peau d’âne | **Album  : La sieste de MOUSSA**  Module 1 : Découvrir le début de l’histoire et bien le comprendre  Module 2 :  Se mettre à la place du personnage principal  Module 3 :  Prévoir la suite de l’histoire  Module 4 :  Comprendre que, pour le héros, les choses se compliquent  Module 5 :  Comprendre le début du dénouement de l’histoire  Module 6 :  Comprendre la suite du dénouement de l’histoire  Module 7 : Comprendre la fin de l’histoire  Module 8 :  S’entrainer à raconter toute l’histoire |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Vers la lecture (Principe alphabétique, Phonologie)  **Ouvrages de référence** :  Vers la phono ACCES | | | |
|  | Objectifs | Objectifs spécifiques | Activités |
| Période 1 | **COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER DES COMPTINES** | COMPRENDRE UNE COMPTINE Replacer les illustrations dans l’ordre d’une comptine Retrouver des images illustrant une comptine  MEMORISER UNE COMPTINE Retrouver les mots manquants d’une comptine  INTERPRETER UNE COMPTINE Trouver des gestes qui illustrent un jeu de doigt Remplacer un mot par un geste qui le caractérise.  MIMER UN JEU DE DOIGT Moduler sa voix en fonction d’un code | Comptines diverses : mon petit ours, deux petits bonshommes, le loup, que fait ma main ?, un éléphant blanc, mon chapeau, pique et croque ... |
| **Principe alphabétique 1** | Manipuler reconnaître et écrire les lettres de son prénom en majuscule d’imprimerie. | - Reconnaître son prénom en majuscule d’imprimerie.  - Connaître le nom des lettres de son prénom en majuscule d’imprimerie  - Identifier des lettres en majuscule d’imprimerie (Loto des lettres, jeux de la classe) |
| Période 2 | **APPRENDRE A ECOUTER** | - Identifier la provenance d’un son. - Reproduire un rythme  - Identifier des sons d’instruments et varier leurs intensités - Identifier les sons produits par des instruments à percussion - Identifier la provenance d’un son et l’associer à sa représentation - Identifier différents passages dans un extrait musical. Localiser un son. | - Instruments à percussions en bois : claves, wood blocks, maracas, castagnettes ...  - Instruments en métal : triangle, clochette, tambourins avec cymbalettes.  - Loto sonore des animaux et de la nature  - Extrait : Casse -Noisette |
| **APPPRENDRE A ARTICULER** | - Répéter un mot puis une phrase entendue - Prononcer distinctement les sons d’un mot - Distinguer et prononcer des mots à consonance proche - Répéter en articulant - Inventer des pseudos-mots et articuler - Prononcer distinctement les syllabes d’un mot - Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l’articulation d’un mot | - Marionnette  - Mots-images  - Virelangues  - Comptine : am stram gram  - L’album : la grenouille à grande bouche |
| **Principe alphabétique 2** | Manipuler reconnaître et écrire les lettres en majuscule d’imprimerie. | - Reconnaître le prénom de ses camardes en majuscule d’imprimerie.  - Connaître le nom des lettres en majuscule d’imprimerie  - Identifier des lettres en majuscule d’imprimerie (Loto des lettres, jeux de la classe). |
| Période 3 | **DECOUVRIR LES SYLLABES** | - Scander les syllabes d’un énoncé  - Frapper les syllabes d’un mot  - Compter les syllabes d’un mot  - Coder les syllabes d’un mot | - Le langage robot  - Le jeu des cerceaux  - Un défi pour 2 joueurs  - Les valises aux syllabes  - Jeu de bataille |
| **COMPRENDRE LES NOTIONS DE DEBUT ET FIN** | - Comprendre la notion de séquence.  - Comprendre les termes relatifs à la notion de séquence : début, fin, première et dernière  - Faire le lien entre la notion de séquence sur le plan visuo-spatial et celle sur le plan auditif | 6 histoires en séquences illustrées à l’aide de 4 images |
| **Principe alphabétique 3** | Connaître les correspondances entre deux manières d’ écrire les lettres de son prénom : scripts, capitales d’imprimerie | - Reconnaître son prénom en script.  - Connaître le nom des lettres de son prénom en script.  - Identifier des lettres en script en s’appuyant sur leur correspondance avec les majuscule d’imprimerie (Loto des lettres, jeux de la classe) |
| Période 4 | **DECOUVRIR LES SYLLABES D’ATTAQUE** | - Identifier des phrases, mots et syllabes identiques.  - Repérer une syllabe répétée en début de mot  - Identifier la syllabe d’attaque d’un mot  - Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d’attaque  - Localiser, isoler et oraliser la syllabe initiale d’un mot  - Isoler mentalement et oraliser la syllabe initiale d’un mot  - Reconstituer la graphie d’un mot en assemblant les syllabes | - La comptine de papa  - Qui s’est trompé de famille ?  - Loto à colorier  - Paires de syllabes d’attaque  - Jeu de loto : « A chacun sa syllabe initiale »  - Loto des syllabes initiales : le 2 mots font la paire  - Jeu des tours |
| **Principe alphabétique 4** | Connaître les correspondances entre deux manières d’ écrire les lettres : scripts, capitales d’imprimerie | - Reconnaître le prénom de ses camardes en script.  - Connaître le nom des lettres en script.  - Identifier des lettres en script en s’appuyant sur leur correspondance avec les majuscule d’imprimerie (Loto des lettres, jeux de la classe) |
| Période 5 | **REPERER LES SYLLABES FINALES ET LES RIMES** | - Repérer des syllabes finales répétées  - Identifier la syllabe finale d’un mot  - Repérer des mots ayant la même syllabe finale  - Localiser, isoler et oraliser la syllabe finale  - Isoler mentalement et oraliser la syllabe finale  - Prendre conscience des rimes  - Associer des mots qui riment | - Le jeu de l’écho  - Les nouvelles familles  - Le bazar de Balthazar  - Le domino des syllabes finales  - Jeu de loto : les syllabes finales  - Jeu des camions |
| **Principe alphabétique 5** | Connaître les correspondances entre des mots en script et capitales d’imprimerie. | - Reconnaître des mots dans les 2 écritures de manière plus aisé.  - Reconnaître une majorité de lettre dans les 2 écritures |