

# Programmation cycle 1

Cycle unique, fondamental pour la réussite de tous

## **Grande-Section (G.S)**

Conforme aux nouveaux programmes d'enseignement de l'école maternelle

*BO spécial n°2 du 26 mars 2015*

Les enseignements sont organisés en cinq domaines d'apprentissage :

- **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**
- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**
- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**
- **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**
- **Explorer le monde**

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

### L'oral

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>Oser entrer en communication</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible en respectant l'articulation</li> <li>- Former des phrases simples et correctes (sujet/verbe/complément).</li> <li>- Respecter les règles de communication (attendre son tour)</li> <li>- Formuler des demandes et des réponses</li> <li>- Participer à un échange : avec l'adulte, en petit groupe en essayant de rester dans les propos de l'échange.</li> <li>- Dire ou chanter des comptines, des chansons avec une bonne prononciation</li> <li>- Lever son doigt pour demander la parole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à un échange : avec l'adulte, en petit groupe ou avec le groupe classe.</li> <li>- Respecter les règles de communication (attendre son tour et savoir écouter l'autre)</li> <li>- Utiliser les pronoms personnels : je/tu/il/elle</li> <li>- Relater un événement inconnu des autres (commenter son cahier de vie : utiliser le pronom "je" pour parler de soi)</li> <li>- Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation)</li> <li>- Dire ou chanter des comptines, des chansons avec une bonne prononciation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des phrases de plus en plus complexes, utiliser l'imparfait, le futur.</li> <li>- S'exprimer au passé / présent / futur en utilisant des indicateurs de temps « hier, aujourd'hui, demain, maintenant, avant, après ».</li> <li>- Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation)</li> <li>- Dire ou chanter des comptines, des chansons avec une bonne prononciation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des phrases de plus en plus complexes</li> <li>- Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient « parce que »</li> <li>- Énoncer une règle du jeu.</li> <li>- Écouter pour répondre</li> <li>- Reformuler une consigne simple</li> <li>- Dire ce que l'on va faire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter les règles de la conversation (attendre son tour, écouter l'autre, rester dans le propos).</li> <li>- Formuler une demande en situation.</li> <li>- Inventer une histoire (à partir de quelques images éventuellement)</li> </ul>
<b>Comprendre et apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Écouter et comprendre une consigne donnée collectivement</li> <li>- Acquérir du vocabulaire spécifique dans les diverses activités de la classe.</li> <li>- Comprendre une histoire adaptée à son âge : repérer et commencer à décrire les personnages principaux.</li> <li>- Mémoriser des comptines simples</li> <li>- Écouter une histoire avec support imagé (collectif et petit groupe).</li> <li>- Écouter et être attentif lors de la lecture d'un album plus complexe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Écouter et comprendre une histoire lue par l'enseignant</li> <li>- Identifier les personnages / lieux / actions d'une histoire</li> <li>- Raconter une histoire connue en s'appuyant sur la succession des illustrations (restituer les enchaînements logiques et chronologiques)</li> <li>- Faire part de ses impressions et ses sentiments et les exprimer</li> <li>- Raconter ce que l'on a fait pendant les vacances, le week-end</li> <li>- Commenter son cahier de vie</li> <li>- Mémoriser des comptines plus complexes, comptines pour synchroniser les gestes et la parole, comptines avec mots frappés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'affichage des consignes</li> <li>- Comprendre et reformuler une consigne simple</li> <li>- Commencer à écouter des histoires sans supports imagés, des albums plus complexes relus plusieurs fois.</li> <li>- Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel (début, événement, résolution, fin).</li> <li>- Mémoriser des comptines en rapport avec les thèmes abordés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer une consigne à un camarade</li> <li>- Comprendre et reformuler une consigne complexe</li> <li>- Être attentif lors des lectures avec ou sans supports imagés.</li> <li>- Restituer les différents moments de la journée à l'aide d'une frise en utilisant des phrases simples et le passé composé.</li> <li>- Mémoriser des comptines plus complexes en rapport avec les thèmes abordés en classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Écouter en silence un conte, un poème pour le comprendre.</li> <li>- Restituer la trame narrative d'une histoire connue SANS SUPPORT.</li> <li>- Imaginer la fin d'une histoire.</li> <li>- Nommer les personnages et les lieux d'une histoire connue.</li> <li>- Mémoriser des comptines plus complexes en rapport avec les thèmes abordés en classe.</li> <li>- Présenter un travail individuel à la maîtrise.</li> </ul>

<p align="center"><b>Echanger et réfléchir avec les autres</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raconter des événements connus du groupe classe</li> <li>- Évoquer des événements familiaux.</li> <li>- Reformuler une histoire</li> <li>- Décrire une image</li> <li>- Présenter un travail individuel à la maîtresse.</li> <li>- Commencer à montrer et décrire son travail pendant les moments de regroupement.</li> <li>- Poser et répondre à une question.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des hypothèses à partir de la couverture d'un album</li> <li>- Raconter ce que l'on a fait, après un atelier ou pendant la récréation.</li> <li>- Présenter et échanger sur son travail avec la maîtresse puis avec ses pairs.</li> <li>- Reformuler une consigne de travail.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des hypothèses et proposer des solutions</li> <li>- Raconter ce que l'on a fait, après un atelier ou pendant la récréation.</li> <li>- Répondre à des questions, poser des questions à ses camarades au sujet d'une expérience, d'un travail, d'un objet présenté.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec ou sans support visuel (début/événement/résolution/fin)</li> <li>- Raconter un événement vécu connu ou inconnu des autres.</li> <li>- Expliquer l'utilisation d'un objet, d'un jeu, d'une technique.</li> <li>- Décrire des œuvres d'art, commenter, exprimer son ressenti.</li> <li>- Décrire, comparer ses productions, présenter son travail</li> </ul>	
<p align="center"><b>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique (vocabulaire)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à écouter</li> <li>- Apprendre à articuler</li> <li>- Découvrir les mots</li> <li>- Découvrir les syllabes</li> <li>- Etudier les syllabes au sein d'un mot</li> <li>- Participer à des jeux rythmiques avec le langage.</li> <li>- Ecouter et pratiquer en les prononçant correctement des comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons (voyelles et quelques consonnes sur lesquelles on peut aisément effectuer des jeux sonores).</li> <li>- Apprendre à écouter (identifier provenance d'un son, imagiers, loto sonores).</li> <li>- Reconnaître quelques lettres de l'alphabet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les syllabes</li> <li>- Etudier les syllabes au sein d'un mot</li> <li>- Manipuler et jouer avec les syllabes</li> <li>- Découvrir les rimes</li> <li>- Apprendre à articuler.</li> <li>- Répéter mots et phrases entendues.</li> <li>- Dire des mots des comptines en articulant.</li> <li>- Prononcer distinctement des syllabes dans un mot.</li> <li>- Reconnaître plus de lettres de l'alphabet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler et jouer avec les syllabes</li> <li>- Découvrir les rimes</li> <li>- Découvrir les attaques</li> <li>- Découvrir les phonèmes-voyelles</li> <li>- Frapper les syllabes des prénoms, des chants, des comptines, des phrases.</li> <li>- Commencer à repérer le mot le plus court, le plus long à l'oreille.</li> <li>- Repérer les syllabes identiques dans les prénoms, dans les jours de la semaine, dans des mots.</li> <li>- Dénombrer les syllabes d'un mot.</li> <li>- Commencer à faire des remarques sur les similitudes de sons.</li> <li>- Reconnaître toutes les lettres de l'alphabet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les attaques</li> <li>- Découvrir les phonèmes-voyelles</li> <li>- Traduire de façon physique les sons par des jeux avec sa bouche (avec des comptines, des chants).</li> <li>- Rechercher des mots commençant par la même syllabe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les phonèmes-consonnes</li> <li>- Manipuler et jouer avec les phonèmes</li> <li>- Retrouver des rimes, des syllabes finales.</li> </ul>

# L'écrit

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>Ecouter de l'écrit et comprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifester son intérêt pour les livres</li> <li>- Ecouter une histoire et attendre la fin pour intervenir</li> <li>- Ecouter une histoire avec support imagé (collectif et petit groupe).</li> <li>- Identifier les personnages d'une histoire</li> <li>- Rappeler les événements de l'histoire déjà étudiés.</li> <li>- Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter et comprendre une histoire sans le support des images</li> <li>- Reconstituer chronologiquement une histoire (3 à 5 images)</li> <li>- Décrire, nommer les personnages/les lieux/les actions</li> <li>- Commencer à anticiper la suite d'une histoire.</li> <li>- Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse (contes de Noël)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpréter une histoire entendue (marionnettes, marottes, théâtre)</li> <li>- Raconter l'histoire lue chronologiquement</li> <li>- Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se constituer une culture littéraire (albums, contes).</li> <li>- Connaître un conte dans différentes versions ; établir des comparaisons précises entre elles.</li> <li>- Donner son avis sur une histoire en argumentant ses choix.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se constituer une culture littéraire (albums, contes).</li> <li>- Connaître un conte dans différentes versions ; établir des comparaisons précises entre elles.</li> <li>- Donner son avis sur une histoire en argumentant ses choix.</li> </ul>
<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans un livre (1<sup>ère</sup> de couverture, 4<sup>ème</sup> de couverture, pages, images, texte, titre, auteur)</li> <li>- S'orienter dans l'espace de la page.</li> <li>- Etablir des liens entre des livres (par thème, par auteur, par collection)</li> <li>- Reconnaître un mot en script parmi d'autres</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans un livre (1<sup>ère</sup> de couverture, 4<sup>ème</sup> de couverture, pages, images, texte, titre, auteur)</li> <li>- S'orienter dans l'espace de la page.</li> <li>- Etablir des liens entre des livres (par thème, par auteur, par collection)</li> <li>- Reconnaître les types d'écrits rencontrés dans la vie quotidienne et avoir une première idée de leur fonction (recettes, albums, lettres, affiche, publicité, documentaire...)</li> <li>- Retrouver un mot parmi d'autres dans une phrase.</li> <li>- Reconnaître un mot en cursive parmi d'autres</li> </ul>		
<b>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produire collectivement un texte en dictée à l'adulte (savoir que l'on n'écrit pas comme on parle : vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble...)</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer l'adulte écrire</li> <li>- Solliciter l'adulte pour écrire quelques mots</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une affiche</li> <li>- Légender une photo</li> <li>- Commencer à avoir recours à différentes stratégies pour écrire de nouveaux mots</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire une règle de jeu</li> <li>- Commencer à avoir recours à différentes stratégies pour écrire de nouveaux mots</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associer l'écrit à l'oral: pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte</li> <li>- Commencer à avoir recours à différentes stratégies pour écrire de nouveaux mots</li> </ul>	
<b>Découvrir le principe alphabétique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître son prénom en script</li> <li>- Identifier des lettres (par rapport à des dessins, des symboles)</li> <li>- Distinguer mot et syllabe</li> <li>- Dénombrer les syllabes d'un mot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître et nommer toutes les lettres en capitales d'imprimerie</li> <li>- Localiser une syllabe dans un mot (début, fin).</li> <li>- Reconnaître des sons étudiés en classe : les voyelles, a, e, i, o, u, é.</li> <li>- Faire correspondre un graphème et un son (étudié en classe) : a, e, i, o, u, é</li> <li>- Ecrire son prénom et la date à l'aide du clavier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître son prénom en cursive</li> <li>- Mettre en relation des systèmes d'écritures différents (capitale, cursive, scripte)</li> <li>- Reconnaître des sons étudiés en classe : les consonnes chuintantes et fricatives / f, s, ch, v, z, j.</li> <li>- Faire correspondre un graphème et un son (étudié en classe) : f, s, ch, v, z, j.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître et nommer les lettres de l'alphabet en script</li> <li>- Reconnaître des sons étudiés en classe : les autres consonnes « longues » / l, m, n, et r.</li> <li>- Faire correspondre un graphème et un son (étudié en classe) : l, m, n, et r.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître et nommer la plupart des lettres cursives</li> <li>- Localiser un son dans un mot (début, fin).</li> <li>- Reconnaître la plupart des lettres.</li> </ul>
<b>Commencer à écrire tout seul / Apprendre les gestes de</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenir l'outil scripteur correctement et avoir une posture adaptée à l'activité d'écriture.</li> <li>- Ecrire son prénom en capitale d'imprimerie sans modèle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracer des ronds, carrés, triangles rectangles.</li> <li>- Tracer des lignes brisées, ondulées, bouclées, des ponts</li> <li>- Tracer des graphismes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire son prénom en cursive avec modèle</li> <li>- Tracer des ponts (envers, endroit)</li> <li>- Ecrire des lettres cursives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire des mots simples en cursive avec modèle</li> <li>- Ecrire sur une ligne</li> <li>- Tracer l'ensemble des graphismes vus précédemment</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le stylo à bille correctement</li> <li>- Ecrire son prénom en cursive sans modèle</li> <li>- Ecrire des mots entre deux</li> </ul>

<b>l'écriture à partir du graphisme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire des mots avec des lettres mobiles avec modèle (scripte)</li> <li>- Tracer des traits horizontaux, verticaux, quadrillage</li> <li>- Tracer les chiffres: 1 4 7</li> </ul>	<p>complexes et créer des répertoires des motifs observés et reproduits</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracer les chiffres: 2 3 5</li> <li>- Commencer à copier des mots simples en cursive pour ceux qui sont prêts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracer des lignes ondulées</li> <li>- Tracer les chiffres: 0 6</li> <li>- Apprendre ensemble les lettres cursives qui ont des traits communs</li> </ul>	<p>avec alternance endroit/envers et alternance d'amplitude</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracer les chiffres: 8 9</li> <li>- Aborder le tracé de la symétrie sur des formes simples</li> </ul>	<p>lignes (interlignes de 0,5 minimum)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recopier une phrase courte écrite au tableau</li> <li>- Travailler les liaisons entre les lettres</li> </ul>
---	---	---	--	--	--

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

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>Agir dans l'espace, dans la durée, sur les objets</b>	- Manipuler du petit matériel (sacs, balles, pompons, cerceaux, palets, foulards...) afin de se l'approprier.		- Manipuler du petit matériel pour vivre des situations mathématiques ou de graphisme.		
	<b>Activités d'athlétisme (course, saut, lancer)</b> - Courir en ligne droite avec ou sans obstacles - Sauter de différentes façons : en avant, en arrière, sur le côté, à pieds joints, à un pied, sur place, en se déplaçant, d'une hauteur (d'un banc)... - Lancer les objets en avant, vers le haut, vers une cible - Réagir au signal (pour commencer/s'arrêter)				
<b>Adapter ses équilibres et des déplacements dans des environnements de contraintes variées</b>	<b>Parcours &amp; Orientation</b> Réaliser un parcours enchaînant différentes actions motrices Réaliser un parcours comportant des difficultés croissantes (hauteur, déséquilibre,...) Réaliser un parcours d'orientation en groupe <b>S'équilibrer / marcher / sauter/glisser</b> : Se rééquilibrer sur des appuis de nature différente, conserver son équilibre en passant d'un appui à un autre, conserver son équilibre en passant d'un appui à l'autre en situation <b>Grimper – escalader</b> : Accepter des situations induisant à « grimper » (accepter de quitter le sol), Installer le « grimper » et le rendre juste (sur un espalier) : en utilisant que les bras, en utilisant que les jambes, en alternant bras et jambes. <b>Tirer – pousser – trainer - ramper</b> : Vivre spontanément des situations incitant à déplacer des objets. Installer le « tirer-pousser » et le rendre juste : déplacer des objets au sol en tirant / poussant de manière continue, construire le geste adapté pour tirer et pousser, efficacement un objet (mobilisation des bras uniquement ou du corps selon la situation), ajuster le geste efficace aux contraintes de l'environnement (obstacles) pour tirer et pousser des objets variés				
<b>Communiquer avec les autres aux travers d'actions à visée expressive ou artistique</b>	<b>Danse/Expression corporelle/jeu de mime/expression théâtrale</b> - Participer à une ronde - S'exprimer sur une musique, bruitage, paysages sonores, librement ou non - Danser en couple/en groupe - Exprimer corporellement des animaux, des personnages (imitations).  <b>Activités gymniques :</b> Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices (grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter...) <i>Les parcours évoluent au cours de la période en fonction des actions travaillées et en termes de difficultés</i>				
<b>Collaborer, coopérer, s'opposer</b>	<b>Jeux traditionnels &amp; Jeux collectifs</b> - Respecter des règles simples - Comprendre une règle de jeu - Accepter des contraintes - Connaître son rôle (attaquant/défenseur/arbitre) - Accepter de perdre <b>Jeux de raquettes/crosses</b>			<b>Jeux traditionnels &amp; Jeux collectifs</b>  <b>Lutte</b> - Accepter le contact - Savoir attendre son tour - Respecter le signal de départ et de fin - Connaître les règles d'or - Comprendre une règle de jeu	

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

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>Les productions plastiques et visuelles</b>	<b>Dessiner : dessin et productions plastiques</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation</li> <li>- Utiliser tout l'espace</li> <li>- Gérer l'espace du support</li> <li>- Dessiner différents éléments du réel identifiables selon des critères collectifs</li> <li>- Dire ce qu'on fait et ce qu'on voit</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différentes matières avec les mains et doigts: peinture, colle, encre, pâte à modeler, craies grasses.</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différents outils : pinceaux, rouleaux, éponges, pochoirs.</li> <li>- Utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à sel.</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier, carton...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler le mélange des couleurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à éclaircir ou nuancer une couleur.</li> <li>- Travailler en volume (papier mâché, argile ...)</li> </ul>	
	<b>S'exercer au graphisme décoratif</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les points.</li> <li>- Utilisation de tous les tracés connus (lignes courbes) en vue d'une réalisation décorative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de tous les tracés connus (créneaux, rond, spirale) en vue d'une réalisation décorative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de tous les tracés connus (traits verticaux, horizontaux, quadrillages, lignes brisées) en vue d'une réalisation décorative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de tous les tracés vus précédemment et création de nouveaux (vagues, boucles,...) en vue d'une réalisation décorative.</li> <li>- Effectuer des jeux graphiques : Remplissage d'éléments délimités, intérieurs, extérieurs, grands, petits. Inventer des motifs graphiques pour encadrer ses œuvres.</li> </ul>	
	<b>Observer, comprendre et transformer des images</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire ce que l'on ressent, ce que l'on pense à la vue d'une œuvre d'art et à la vue des productions des camarades.</li> <li>- Observer et décrire des œuvres d'art variées (Klimt, Monet, Kandinsky, Buren, Andy Warhol...)</li> <li>- Construire sa capacité de création et d'imagination (transformer un objet pour lui donner une nouvelle fonction).</li> </ul>					
<b>Univers sonores</b>	<b>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et chansons</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines et chants avec des gestes</li> <li>- Chanter ensemble.</li> <li>- Travailler autour de l'écoute et du silence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines et des chants avec des gestes ou non</li> <li>- Chanter ensemble, chanter seul.</li> <li>- Imiter des bruits de l'environnement familial.</li> <li>- Jouer avec sa voix, moduler intensité, durée, hauteur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des poésies, chansons</li> <li>- Produire des sons avec sa voix selon l'intensité (faible/fort)</li> <li>- Ecouter des extraits musicaux</li> <li>- Reconnaître quelques œuvres étudiées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des poésies et chansons</li> <li>- Explorer différentes émotions possibles : la colère, la joie, la tristesse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire des motifs rythmiques</li> <li>- Chanter de mémoire 10 chants ou comptines.</li> </ul>

<b>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps/ Affiner son écoute</b>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produire des sons avec le corps, avec des instruments simples.</li> <li>- Ecouter des extraits musicaux variés</li> <li>- Travailler autour de l'écoute et du silence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter des extraits musicaux variés</li> <li>- Reproduire une formule rythmique simple.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter des extraits musicaux variés</li> <li>- Ecouter des musiques et percevoir les notions de rythme : différencier musique rapide, lente (en lien avec la danse).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter des extraits musicaux variés</li> <li>- Explorer des objets sonores</li> <li>- Manipuler des instruments de percussions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorer des instruments</li> <li>- Utiliser les sonorités du corps</li> <li>- Regrouper les instruments dans des familles : frapper, secouer, frotter, souffler</li> <li>- Fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (comédien, musicien, danseur)</li> <li>- Reconnaître quelques œuvres étudiées.</li> </ul>
<b>Le spectacle vivant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de mimes, arts du cirque</li> <li>- Création d'un spectacle vivant</li> <li>- Devenir un spectateur actif et attentif</li> <li>- Participer à un défilé et accepter de porter un déguisement</li> <li>- Raconter à l'aide de marionnettes, de marottes, de personnages une histoire connue.</li> </ul>				

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

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b>	<b>Construire le nombre pour exprimer les quantités</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître des quantités de 1 à 6.</li> <li>- Dénombrer des quantités jusqu'à 6</li> <li>- Lire les nombres de 1 à 6 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts</li> <li>- Ecrire les nombres de 1 à 6</li> <li>- Résoudre des problèmes de partage (partage équitable sans reste)</li> <li>- Organiser sa recherche : identifier les propriétés des objets en vue de les comparer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décomposer le nombre 7</li> <li>- Résoudre des problèmes : trouver le complément d'un nombre à 7</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantités : ajouter ou retirer des éléments</li> <li>- Dénombrer des quantités jusqu'à 7</li> <li>- Lire les nombres jusqu'à 7 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts.</li> <li>- Ecrire les nombres jusqu'à 7</li> <li>- Organiser sa recherche : chercher toutes les solutions à un problème (les jouets de Tom)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer des quantités jusqu'à 8 (boite à nombre)</li> <li>- Comparer des quantités : plus que, moins que, autant que (correspondance terme à terme ou dénombrement.)</li> <li>- Lire les nombres jusqu'à 8 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts</li> <li>- Ecrire les nombres jusqu'à 8</li> <li>- Organiser sa recherche : chercher toutes les solutions à un problème (les tours)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associer le nom des nombres connus avec leurs écritures chiffrées (coder à l'écrit le nombre d'objet d'une collection)</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantités : anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait, calculer la somme de deux nombres</li> <li>- Lire les nombres de 1 à 9 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts</li> <li>- Ecrire les nombres de 1 à 9.</li> <li>- Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin</li> <li>- Reconnaître le premier, le deuxième, le troisième dans un rang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes de partage inéquitable</li> <li>- Décomposer le nombre 10</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30</li> <li>- Résoudre des problèmes de déductions (sudoku)</li> <li>- Résoudre des problèmes : anticiper le résultat d'une somme</li> </ul>
	<b>Stabiliser la connaissance des petits nombres</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revoir les décompositions des nombres jusqu'à 6.</li> <li>- Compléter ou retirer des éléments pour réaliser des collections de 6 objets.</li> <li>- Décomposer jusqu'à 6 avec manipulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des groupements par 7.</li> <li>- Découvrir les décompositions du nombre 7.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décomposer jusqu'à 8.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décomposer jusqu'à 9.</li> <li>- Dire combien il faut ajouter/enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 9.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décomposer jusqu'à 10.</li> <li>- Dire combien il faut ajouter/enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.</li> </ul>
	<b>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 10.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 6).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer de petites quantités : jusqu'à 8.</li> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 15.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 10).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer de petites quantités : jusqu'à 10.</li> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 20.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 15).</li> <li>- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer des quantités : jusqu'à 15.</li> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 25.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 20).</li> <li>- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer des quantités : jusqu'à 20.</li> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 30.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 30).</li> <li>- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</li> </ul>	

			- Relier une écriture chiffrée à une représentation en constellation ou à une quantité (1 à 10).	- Relier une écriture chiffrée à une représentation en constellation ou à une quantité (1 à 10).	- Relier une écriture chiffrée à une représentation en constellation ou à une quantité (10). - Lire et écrire les nombres de 1 à 10. - Reconnaître l'écriture des nombres connus placés dans le désordre. - Reconnaître les différentes configurations des nombres de 1 à 10 (constellations de dés, écriture chiffrée).
<b>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La position des chefs de rang.</li> <li>- Ordre de passage lors d'un atelier.</li> <li>- Comprendre les déplacements dans les jeux mathématiques.</li> <li>- Jeux mathématiques de déplacement.</li> </ul>					
	- Se repérer sur une piste numérique - Réaliser une suite croissante de nombres (0 à 6).	- Réaliser une suite croissante de nombres (0 à 7).	- Réaliser une suite croissante de nombres (0 à 8).	- Réaliser une suite croissante de nombres (0 à 9).	- Réaliser une suite croissante de nombres (0 à 10).
<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Différencier et classer des formes simples (le nombre de côtés)</li> <li>- Reproduire un assemblage de formes simples (en le dessinant)</li> <li>- Reconnaître, nommer et tracer cercle, carré, triangle.</li> <li>- Reconnaître, classer et nommer des formes simples en repérant certaines propriétés : carré, rectangle, triangle</li> <li>- Poursuivre un algorithme binaire (1/1, 2/2, 1/2).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer et ranger les objets selon leur taille les uns par rapport aux autres</li> <li>- Comparer et ranger les objets selon leur taille avec un outil intermédiaire</li> <li>- Réaliser un algorithme ternaire (A/B/A/B).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un assemblage de formes : repérer côté et sommet, pavage (tangram)</li> <li>- Réaliser un algorithme ternaire (1/1/1, 1/2/1, 1/2/2).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir l'utilisation d'un instrument : la règle</li> <li>- Reconnaître des solides : cube et boule</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Assembler des formes pour construire un solide</li> <li>- Comparer et ranger des objets selon leur masse : manipuler des balances</li> <li>- Reconnaître des solides : pyramide et cylindre</li> </ul>
	- Réaliser un puzzle.				

## Domaine 5 : Explorer le monde

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
<b>Se repérer dans le temps et l'espace</b>	<b>Stabiliser les premiers repères temporels</b>					
	- Se repérer dans la journée : utiliser les termes maintenant, avant, après, matin, après-midi, midi, soir - Prendre conscience du caractère cyclique des jours de classe - Réciter les jours de la semaine.	- Utiliser les termes demain, aujourd'hui - Se repérer grâce aux noms des jours	- Utiliser les termes hier, aujourd'hui, demain, mois - Rechercher la durée en jours d'un événement : le temps qu'il reste jusqu'aux vacances, ...	- Utiliser le calendrier pour situer des événements dans le mois - Utiliser les termes en même temps que et pendant que	- Repérer une date sur différents types de calendrier - Comparer des durées de manières objectives (comparer 3 sabliers différents) - Prendre conscience de la notion de saison	
	<b>Consolider la notion de chronologie</b>					
	- Reconstituer une chronologie de trois à cinq images : - Ordonner des images séquentielles : Lexique: <i>hier, il y a longtemps, début, milieu, fin de la journée, de l'année, avant, après, chacun son tour, d'abord, bientôt, plus jeune que, plus âgé que.</i> - Poursuivre une suite répétitive (abbccc et aabcc)					
	<b>Faire l'expérience de l'espace/Représenter l'espace</b>					
	- Reconstituer des puzzles de plus en plus complexes (+ de 20 pièces)					
	- Se repérer dans l'espace d'une page (en haut, en bas, entre, au-dessus, en dessous)	- Suivre, décrire et représenter un parcours simple (reproduire un trajet en reliant des points à main levée) - Se repérer dans le tableau à double entrée	- Exprimer la position des objets dans l'espace (sur, sous, devant, derrière, entre, en haut, en bas, à droite, au milieu, à gauche)	- Suivre, décrire et représenter un parcours (circuits fermés et ouverts) - Suivre un chemin codé.	- Se repérer dans un quadrillage : repérer un alignement de case (morpion), repérer une case d'un quadrillage par rapport à une autre case (bataille navale)	
<b>Découvrir le monde du vivant</b>	- Distinguer certaines parties du corps (mains, jambes, tête, dos, ventre, bras, épaules, nez, yeux, bouche, oreilles, joues, front, cou, genoux, dents, langue, cheveux, doigts, orteils, fesses, coudes, poignets, chevilles, sourcils, cils, narines, lèvres, nombril, ongles, hanches, menton, barbe, moustache) - Observer le monde animal et en connaître certaines caractéristiques. (locomotion, alimentation, habitat) - Retrouver l'ordre des étapes du développement animal ou végétal - Etre sensibilisé à une attitude éco-citoyenne (jeter les déchets à la poubelle, ramasser les papiers, ne pas laisser couler l'eau, éteindre la lumière....)					
<b>Explorer la matière &amp; Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</b>	- Construire une démarche scientifique (hypothèses, expérimentation, analyse des résultats) : air, aimant, ombres et lumière, les différents états de l'eau - Actionner, transformer, enfiler, boutonner, découper, équilibrer, plier, utiliser un gabarit, utiliser une souris d'ordinateur					

<p><b>Utiliser des outils numériques</b></p>	<p>- Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</p>	<p>- Découvrir le fonctionnement de l'ordinateur : se servir de la souris, du clavier  - Manipuler ordinateur, tablettes librement (photos, jeux)  - Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</p>	<p>- Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</p>	<p>- Copier son prénom avec le clavier de l'ordinateur  - Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</p>	<p>-Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique  - S'approprier un environnement informatique de travail : savoir ce que sont l'écran, la souris, le clavier ; savoir les désigner, les nommer et savoir à quoi ils servent ; savoir allumer et éteindre les équipements informatiques ; savoir placer et déplacer le pointeur.</p>
--	---	---	---	--	--