

# Programmation cycle 1

Cycle unique, fondamental pour la réussite de tous

# Moyenne-Section (M.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>- Adresser la parole à l'adulte de manière verbale.</li> <li>- Construire des phrases simples et correctes (sujet/verbe/complément).</li> <li>- Participer à un échange : avec l'adulte, en petit groupe en essayant de rester dans les propos de l'échange.</li> <li>- Accepter les règles de la conversation (attendre son tour).</li> <li>- Nommer les objets de la classe, les catégoriser.</li> <li>- Dire, chanter, même incomplètement, des comptines, des chants, des jeux de doigts.</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>- Accepter les règles de la conversation (attendre son tour, écouter l'autre).</li> <li>- Complexifier le groupe verbal</li> <li>- Utiliser les pronoms personnels : je/tu.</li> <li>- Mémoriser et exécuter une consigne simple.</li> <li>- Acquérir du vocabulaire dans les diverses activités de la classe.</li> <li>- Oraler des comptines et des chansons.</li> <li>- Commenter son cahier de vie : utiliser le pronom "je" pour parler de soi, commencer à utiliser des connecteurs.</li> <li>- Participer activement aux rituels.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des phrases de plus en plus complexes, utiliser imparfait futur.</li> <li>- S'exprimer au passé / présent / futur en utilisant les mots « hier, aujourd'hui, demain, maintenant, avant, après ».</li> <li>- Oraler des comptines et des chansons.</li> <li>- Commencer à lever son doigt pour demander la parole.</li> <li>- Enchaîner sur ce qui vient d'être dit.</li> <li>- Prêter sa voix à une marionnette.</li> <li>- Dire ce que l'on vient de faire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des phrases de plus en plus complexes.</li> <li>- Enoncer une règle du jeu.</li> <li>- Lever son doigt pour demander la parole.</li> <li>- Ecouter 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>- Utiliser parce que, pour, est-ce que...</li> </ul>
<b>Comprendre et apprendre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquérir du vocabulaire 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>- Raconter ce qu'on a fait après un atelier ou pendant la récréation.</li> <li>- Mémoriser des comptines simples pour articuler.</li> <li>- Ecouter une histoire avec support imagé (collectif et petit groupe).</li> <li>- Ecouter et être attentif lors de la lecture d'un album plus complexe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter un album lu collectivement en regroupement.</li> <li>- Identifier les personnages d'une histoire.</li> <li>- Raconter une histoire connue en s'appuyant sur la succession des illustrations.</li> <li>- Raconter ce que l'on a fait pendant les vacances/week-end.</li> <li>- Commenter son cahier de vie : décrire des photos.</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>- 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>- Etre 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>- Ecouter 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 maîtresse.</li> </ul>

<p><b>Echanger et réfléchir avec les autres</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Évoquer des événements familiaux.</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>- Raconter ce que l'on a fait après un atelier ou pendant la récréation.</li> <li>- Présenter un travail individuel à la maîtresse puis à la classe.</li> <li>- Echanger sur son travail ou celui des autres.</li> <li>- Reformuler une consigne de travail.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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> <li>- Emettre des hypothèses en fonction de la couverture d'un album.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Montrer et décrire son travail pendant les moments de regroupement.</li> <li>- Reformuler une consigne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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><b>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique (vocabulaire)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à des jeux rythmiques avec le langage.</li> <li>- Centrer son écoute sur la structure syllabique des prénoms.</li> <li>- Etre capable de restituer les prénoms en articulant.</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à articuler.</li> <li>- Répéter mots et phrases entendues.</li> <li>- Dire des mots des comptines en articulant.</li> <li>- Inventer des pseudo-mots.</li> <li>- Prononcer distinctement des syllabes dans un mot.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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.</li> <li>- Dénombrer les syllabes d'un mot.</li> <li>- Commencer à faire des remarques sur les similitudes de sons.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduire de façon physique les sons par des jeux avec sa bouche (avec des comptines, des chants).</li> <li>- Jouer à répéter les syllabes en début.</li> <li>- Rechercher des mots commençant par la même syllabe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrouver des rimes, des syllabes finales.</li> <li>- Connaître quelques lettres de l'alphabet.</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 : écouter une histoire lue ou racontée par l'adulte.</li> <li>- Ecouter une histoire avec support imagé (collectif et petit groupe).</li> <li>- Identifier le personnage principal d'une histoire, le reconnaître dans la suite des illustrations.</li> <li>- Rappeler le début d'une histoire.</li> <li>- Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester attentif jusqu'au terme d'un récit.</li> <li>- Décrire, nommer le personnage principal.</li> <li>- Rappeler le début de l'histoire (personnage, lieu, situation de départ) après lecture de l'histoire par l'adulte, avec support des illustrations.</li> <li>- Commencer à anticiper la suite d'une histoire.</li> <li>- Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse sur les monstres et contes de Noël</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester attentif jusqu'au terme d'un récit.</li> <li>- Identifier les personnages principaux d'une histoire (caractéristiques physiques et morales).</li> <li>- Rappeler la fin d'une histoire (personnage, lieu, situation de départ) après lecture de l'histoire par l'adulte avec support des illustrations.</li> <li>- Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rester attentif jusqu'au terme d'un récit.</li> <li>- Raconter le sujet principal d'une histoire.</li> <li>- Raconter le début et la fin de l'histoire lue par l'adulte.</li> <li>- Anticiper la suite d'une histoire.</li> <li>- Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse</li> <li>- Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpréter une partie de l'histoire ou la transposer (marionnette, dessin...).</li> <li>- Connaître quelques textes du patrimoine (contes).</li> <li>- Emettre des hypothèses sur la suite d'un récit.</li> <li>- Connaître un conte dans différentes versions ; établir des comparaisons précises entre elles.</li> <li>- Découvrir des œuvres de littérature de jeunesse</li> </ul>
<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguer le livre des autres supports.</li> <li>- Différencier l'écrit du dessin.</li> <li>- Utiliser son étiquette présence du matin.</li> <li>- Reconnaître le cahier d'appel.</li> <li>- Reconnaître le bac des comptines.</li> <li>- Etablir un lien entre la couverture de l'album et son contenu.</li> <li>- Tenir et manipuler un livre dans le bon sens.</li> <li>- Retrouver un mot parmi d'autres différents</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier différents supports d'écrits : livres, affiches</li> <li>- Se repérer dans la bibliothèque de classe pour choisir des albums en fonction du projet de classe en utilisant les indices de la couverture.</li> <li>- Retrouver un mot parmi d'autres commençants par la même lettre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier différents types d'écrits : recettes, lettres</li> <li>- Observer la couverture d'un album pour y prélever des indices sur le contenu du livre (personnage, lieu).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trier différents types d'écrits, de supports pour en dégager les caractéristiques (critères) (journal, ticket de caisse, recette).</li> <li>- Faire des hypothèses sur le contenu d'un album de fiction en fonction d'éléments de la couverture ou d'images l'accompagnant.</li> <li>- Reconnaître un mot en script parmi d'autres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les différents types d'écrits : publicités, catalogues</li> <li>- Faire des hypothèses sur le contenu d'un album de fiction en fonction d'éléments de la couverture ou d'images l'accompagnant.</li> <li>- Retrouver un mot parmi d'autres dans une phrase.</li> <li>- Se repérer dans un livre (couverture, 4<sup>ème</sup> de couverture, pages, images, textes) et utiliser à bon escient ce vocabulaire.</li> </ul>
<b>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à une production collective</li> <li>- Raconter avec ses mots ce qui a été entendu.</li> <li>- Dictier des phrases en lien avec le cahier de vie (légende d'un dessin, d'une photo...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dictier à l'adulte des textes en individuel (légende de dessin, photo).</li> <li>- Produire un écrit collectif</li> <li>- Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit (dictée à l'adulte).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raconter avec ses mots un passage lu par l'adulte (sans support).</li> <li>- Réinvestir un vocabulaire précis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dictier à l'adulte différents types de textes en individuel puis en collectif.</li> <li>- Contrôler sa vitesse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raconter avec ses mots l'histoire d'un personnage (avec puis sans support).</li> <li>- Rectifier une formulation incorrecte.</li> <li>- Produire une phrase qui puisse être écrite, avec aide à la reformulation.</li> </ul>
<b>Découvrir le principe alphabétique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître et nommer les lettres de son prénom.</li> <li>- Reconnaître son prénom en capitale et les prénoms de quelques enfants (5 ou 6) : prise d'indices et mémorisation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître son prénom en capitale et celui d'autres enfants en capitales.</li> <li>- Reconstituer des mots avec des lettres mobiles.</li> <li>- Ecrire son prénom avec des</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier des mots familiers (rituels de la classe) écrits en capitales ou en script.</li> <li>- Reconnaître et reconstituer son prénom en écriture scripte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître et nommer certaines lettres de l'alphabet.</li> <li>- Reconnaître et nommer les lettres de son prénom en script.</li> <li>- Reconnaître et nommer la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire correspondre un même mot dans 2 types d'écritures. [- Reconnaître son prénom en cursive.]</li> <li>- Associer des mots dans des</li> </ul>

	*avec référent *sans référent	lettres mobiles	- Reconnaître son prénom et celui de ses camarades en écriture scripte. - Retrouver des mots identiques au modèle. - Associer lettres en capitale d'imprimerie et lettres en script.	plupart des lettres en capitales.	écritures différentes. - Retrouver un mot parmi d'autres en utilisant des indices (longueur, accent, silhouette...).
<b>Commencer à écrire tout seul / Apprendre les gestes de l'écriture à partir du graphisme</b>	A chaque période : Adopter une posture correcte, Bien tenir son outil scripteur (crayon, feutre ...), Contrôler son geste (amplitude, vitesse, pression)				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Position corporelle (dos et jambes alignés avec la chaise)</li> <li>- Tenue de la feuille (légèrement inclinée avec l'autre main qui tient la feuille)</li> <li>- Alignement poignet - avant-bras</li> <li>- Avant-bras posé et poignet posés sur la table</li> <li>- Pince pour la tenue du crayon <ul style="list-style-type: none"> <li>o Pince : pouce/majeur</li> <li>o Mobilité et guidage du crayon avec l'index.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les lettres avec les traits horizontaux et verticaux : I L T H E F</li> <li>- Ecrire son prénom en capitale</li> <li>- La spirale</li> <li>- Le rond : maîtriser la trajectoire, tourner dans un sens défini, clore sa figure avec peinture, encre, feutres, différents crayons, + faire des ronds : sens de rotation imposé, à partir d'un point + faire des crochets (demi-ronds) + faire des S</li> <li>- Rayonnement : étirer vers l'extérieur à partir d'un point central, de plusieurs points.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les lettres avec des obliques : A M N V W X Y Z</li> <li>- Ecrire son prénom en capitale</li> <li>- Les lignes brisées</li> <li>- Les lignes obliques: Combiner lignes verticales, horizontales et obliques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les lettres mixtes (un trait vertical et un arrondi) : B D P R</li> <li>- Ecrire des mots avec modèle</li> <li>- Le pont : maîtriser la trajectoire, tourner dans un sens défini</li> <li>- Les cannes</li> <li>- Jeux graphiques</li> <li>- Remplissage d'éléments délimités, intérieurs, extérieurs, grands, petits</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les rondes (sens de rotation à respecter) : S C O Q G J U</li> <li>- Les lignes ondulées</li> <li>- Les boucles</li> <li>- Systématiser toutes les lettres en capitale: écrire des mots avec modèle</li> </ul>

<b>Motricité fine</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des exercices pour délier les articulations               <ul style="list-style-type: none"> <li>• doigts (modeler, enfiler, comptines, pinces, découper, tamponner, cuisiner, froisser, poinçonner, utiliser une seringue, habiller...),</li> <li>• poignet (clouer, modeler des boules, faire des boudins, empiler, transvaser, mélanger, bouger les mains avec les comptines...),</li> <li>• coude (appuyer, faire des boudins, étaler...)</li> <li>• épaule (ruban, production grand format...)</li> </ul> </li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coller des gommettes.</li> <li>- Grosses pinces (type cornichon).</li> <li>- Coller dans, coller sur : avec un bâton de colle, avec un pinceau</li> <li>- Enfiler des grosses perles</li> <li>- Déchirer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pinces à escargot.</li> <li>- Modeler avec des outils,</li> <li>- Enfiler des perles plus petites.</li> <li>- Tri de graines</li> <li>- Colorier : remplir un espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pince à sucre.</li> <li>- Enfiler des petites perles.</li> <li>- Colorier en essayant de ne pas dépasser.</li> <li>- Piquage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Froisser.</li> <li>- Pince à épiler (et objets mous).</li> <li>- Remplir à l'aide d'une pipette/seringue.</li> <li>- Tri de petites graines</li> <li>- Piquage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enfiler petites perles.</li> <li>- Seringue/pipette.</li> <li>- Baguettes chinoises (attachées).</li> <li>- Coloriage (colorier des zones sans dépasser ni laisser de blanc)</li> <li>- Peindre au pinceau fin</li> <li>- Piquage</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.		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir, dans un but précis (espaces et des matériels variés).</li> <li>- Courir sans obstacle.</li> <li>- Courir sur des sols variés (salle, herbe, cailloux).</li> <li>- Se déplacer vite sur une courte distance (sans tomber).</li> <li>- Courir à partir d'un signal sonore.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter, de différentes façons dans un but précis (espaces et des matériels variés), commencer à sauter pied joints sur place.</li> <li>- Sauter vers l'avant, de cerceau en cerceau), sauter d'une faible hauteur : (un banc).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler des cartons afin de découvrir les termes de localisation dans l'espace</li> <li>- Rouler – ramper, accepter des situations suscitant des actions de «tourner », Installer le « rouler » et le rendre juste : accepter la posture groupée, rouler et retomber à plat, rouler tête enroulée tourner dans l'axe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler des ballons pour apprendre à lancer et jouer à plusieurs.</li> <li>- Lancer de différentes façons (espaces et des matériels variés) dans un but précis.</li> <li>- Lancer : Accepter de se séparer d'objets variés en les lançant.</li> <li>- Adapter son geste aux objets à lancer, Adapter son geste en fonction de la cible à atteindre : Lancer loin Lancer haut Lancer dans une cible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivre un itinéraire – décoder un parcours (prémices des jeux d'orientation)</li> <li>- Organiser un parcours.</li> </ul>
<b>Adapter ses équilibres et des déplacements dans des environnements de contraintes variées</b>	<p>La quadrupédie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer dans des formes d'action inhabituelles remettant en cause l'équilibre.</li> <li>- Accepter de se déplacer « à 4 pattes » (mains - genoux).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, grimper de différentes façons avec le matériel en faisant évoluer les difficultés (hauteur, mode de déplacement...)</li> </ul> <p><b>S'équilibrer/ 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</p> <p><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.</p> <p><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.</p>			
<b>Communiquer avec les autres aux travers d'actions à visée expressive ou artistique</b>	<p><u>Rondes et jeux dansés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour se connaître, se choisir.</li> <li>- Pour avancer.</li> <li>- Pour connaître son corps.</li> </ul> <p><u>Expression corporelle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter la musique et se mouvoir dans tout l'espace de la salle.</li> <li>- Se déplacer, faire les gestes en concordance avec la musique et les autres enfants.</li> </ul>	<p><u>Rondes et jeux dansés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour sauter</li> <li>- pour s'accroupir</li> <li>- pour tourner par deux</li> </ul> <p><u>Expression corporelle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivre des tempos de musique</li> <li>- Exprimer des sentiments</li> <li>- Mimer des déplacements d'animaux.</li> <li>- Faire les gestes en concordance avec la musique et les autres enfants.</li> </ul>	<p><u>Rondes et jeux dansés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour se répondre.</li> <li>- Pour se choisir.</li> </ul> <p><u>Mime</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Danse avec les animaux : mimer les déplacements et les façons de bouger des animaux.</li> </ul>	<p><u>Rondes et jeux dansés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour se suivre à la queue leu leu.</li> <li>-Pour danser en couple.</li> </ul> <p><u>Mime</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exprimer corporellement des animaux, des personnages (imitations).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Rondes et jeux dansés</u> :</li> <li>- Se déplacer en farandole, apprendre à faire la ronde.</li> <li><u>Danse</u> :</li> <li>- S'exprimer en utilisant son corps de façon libre ou non et en relation avec des partenaires avec des objets (ex : plumes, voiles, feuilles)</li> <li>- S'exprimer en utilisant son corps de façon libre ou non et en relation avec des partenaires sur des supports sonores divers (musiques, bruitages, paysages sonores).</li> <li>- Adapter son déplacement au</li> </ul>

					rythme (ex : lent/rapide) d'une musique.
<b>Collaborer, coopérer, s'opposer</b>		<u>Jeux collectifs :</u> - Accepter de se déplacer dans des espaces délimités pour atteindre une cible définie (ex : jeu de déménagement, jeu de transport d'objets).	<u>Jeux collectifs :</u> - coopération : s'organiser en groupe, élaborer une stratégie - construire un espace clos à partir du gros matériel disponible : on ne doit pas laisser de passage pour le loup (ou autre) qui va ensuite nous attraper.	<u>Coopérer</u> - Avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif. (transporter, lancer des objets, balles ; courir pour attraper, pour se sauver).  <u>Les voleurs</u> -S'opposer collectivement : déplacer des objets pour les emmener dans son camp. - Comprendre et accepter les règles du jeu, accepter de perdre, comprendre le but du jeu : avoir plus d'objets que les autres : comparer des collections pour déterminer le vainqueur (+ numération).	<u>Jeux d'opposition</u> - S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte (saisir, tomber avec, immobiliser) - S'opposer individuellement : jeu de lutte : attraper le foulard dans le dos de son adversaire sans sortir du tapis (La queue du renard) - S'orienter vers une cible en s'informant sur un adversaire, pour l'éviter (Le loup dans la bergerie)

## 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>- Produire librement des tracés continus ou discontinus.</li> <li>- Premiers bonhommes en variant les supports, les matières et les outils.</li> <li>- Première consigne : dessiner avec intention des échelles, de la pluie qui tombe.</li> <li>- Manipuler la couleur et la matière</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire des tracés continus ou discontinus.</li> <li>- Le bonhomme.</li> <li>- Premiers dessins figuratifs (ex : maison, dessiner un sapin, des boules)</li> <li>- Dessiner avec une intention</li> <li>- Affiner le geste, colorier.</li> <li>- Manipuler la couleur : éclaircir + mélanger et la matière : colorer du sable / du riz</li> <li>- carte de Noël</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le bonhomme.</li> <li>- Dessins avec différents outils : effets de matières.</li> <li>- Dessins en relation avec les projets et les albums de la classe et le cahier de vie.</li> <li>- Agir en coopération dans une situation de production collective (fresque).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessiner les traits du visage.</li> <li>- Dessins en relation avec les projets et les albums de la classe.</li> <li>- Dans des productions collectives, appréhender différents matériaux : cartons, tissus, laine...</li> <li>- Utiliser différents outils, médiums, supports en adaptant son geste : calque, gabarit, papier mâché.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essais de représentation : les fleurs.</li> <li>- Dessiner un personnage, réaliser un portrait.</li> <li>- Dessins en relation avec les projets et les albums de la classe.</li> <li>- Dessiner à la manière de ...</li> </ul>
	<b>S'exercer au graphisme décoratif</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les points.</li> <li>- Les traits verticaux.</li> <li>- Les traits horizontaux.</li> <li>- Les quadrillages.</li> <li>- Utilisation de tous les tracés connus en vue d'une réalisation décorative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de tous les tracés connus en vue d'une réalisation décorative.</li> <li>- Les créneaux</li> <li>- Le rond.</li> <li>- La spirale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les lignes brisées.</li> <li>- Le trait oblique.</li> <li>- Jeux de contours.</li> <li>- Algorithme des tracés.</li> <li>- Utilisation de tous les tracés connus en vue d'une réalisation décorative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le pont.</li> <li>- Utilisation de tous les tracés connus en vue d'une réalisation décorative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les vagues.</li> <li>- Les boucles.</li> <li>- Effectuer des jeux graphiques : Remplissage d'éléments délimités, intérieurs, extérieurs, grands, petits.</li> <li>- Inventer des motifs graphiques pour encadrer ses œuvres.</li> <li>- S'exercer au graphisme décoratif en réinvestissant les tracés ou en créant des nouveaux</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> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire sa capacité de création et d'imagination (transformer un objet pour lui donner une nouvelle fonction).</li> <li>- Observer et décrire des œuvres du patrimoine (Monet, Gauguin, Miro)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer et décrire des œuvres du patrimoine (Cézanne, Arcimboldo, Klimt, Monet).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer et décrire des œuvres du patrimoine. (Sol LeWitt, Kandinsky, Pollock).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer et décrire des œuvres du patrimoine (Kandinsky, Keith Haring, Delaunay)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer et décrire des œuvres du patrimoine (Buren, Andy Warhol, Mondrian).</li> </ul>		

	<b>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et chansons</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines, des jeux de doigts, des formulettes, des chansons simples.</li> <li>- Chanter ensemble.</li> <li>- Accompagner comptines et chants avec des gestes (de la main et avec tout le corps)</li> <li>- Prendre conscience des différentes hauteurs de sons.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chanter ensemble, chanter seul.</li> <li>- Respirer avant et pendant un chant.</li> <li>- Jouer avec sa voix pour imiter des bruits familiers ou de la vie quotidienne.</li> <li>- Travailler les onomatopées, varier l'intensité des onomatopées.</li> <li>- Moduler sa voix.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chanter ensemble, chanter seul, dialoguer en chantant.</li> <li>- Chanter en respectant le rythme.</li> <li>- Dire des comptines en articulant correctement.</li> <li>- Jouer avec sa voix pour varier l'intensité, la hauteur.</li> <li>- Explorer différentes émotions possibles : la colère, la joie, la tristesse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer avec sa voix pour varier l'intensité, la hauteur.</li> <li>- Chanter dans la chorale de l'école.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer avec sa voix : moduler l'intensité, la hauteur, la durée.</li> <li>- Chanter de mémoire 10 chants ou comptine.</li> </ul>
<b>Univers sonores</b>	<b>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps/ Affiner son écoute</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler autour de l'écoute et du silence.</li> <li>- Reproduire un rythme simple (rapide, lent).</li> <li>- Reproduire un rythme simple corporellement.</li> <li>- Réagir à un signal sonore (cymbalettes pour rangement et regroupement).</li> <li>- S'installer dans des conditions favorables à l'écoute.</li> <li>- Écouter pour mémoriser une comptine, un chant.</li> <li>- Reconnaître les bruits environnants.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir et manipuler des instruments de musique.</li> <li>- Contrôler sa voix pour chanter plus ou moins fort.</li> <li>- Suivre, reproduire un rythme corporel simple.</li> <li>- S'installer dans des conditions favorables à l'écoute</li> <li>- Ecouter des bruits de la vie quotidienne.</li> <li>- Isoler les bruits de la vie quotidienne.</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>- Découvrir des instruments de musique.</li> <li>- Jouer avec un instrument selon des rythmes différents.</li> <li>- Nommer les instruments de musique découverts.</li> <li>- Développer son temps d'écoute</li> <li>- Écouter et découvrir des productions variées (chansons, œuvres musicales de répertoires variés).</li> <li>- Ecouter des musiques dire ce qu'elles provoquent : triste, joyeux, peur, colère...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un rythme complexe ou alterné.</li> <li>- Marquer la pulsation avec un instrument.</li> <li>- Ecouter des musiques (type musique de film ou musiques « figuratives ») et dire à quoi elles nous font penser.</li> <li>- Commencer à utiliser un lexique caractérisant une production sonore.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un rythme complexe ou alterné.</li> <li>- Reconnaître et nommer les sons des différents instruments de musique.</li> <li>- Ecouter des musiques (type musique de film ou musiques « figuratives ») et dire à quoi elles nous font penser (Carnaval des animaux, Pierre et le loup, musiques de films...) en lien avec la danse.</li> <li>- Repérer des caractéristiques d'un extrait musical : rythme, caractère, instrument.</li> <li>- Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.</li> </ul>
<b>Le spectacle vivant</b>	<b>Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des propositions de rythmes avec le corps, les instruments (chef d'orchestre).</li> <li>- Raconter à l'aide de marionnettes, de marottes, de personnages une histoire connue.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer, commenter les différentes séquences de déplacement réalisées par les camarades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des activités relevant des arts du cirque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Assister à un spectacle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées dans des jeux dansés.</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>- Construire une collection par ajout successif (la valise aux trésors)</li> <li>- Faire des jeux de doigts</li> <li>- Estimer des quantités : beaucoup / pas beaucoup.</li> <li>- Réaliser une collection comportant le même nombre d'objets sans procédure numérique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire une collection par ajout successif (la valise aux trésors)</li> <li>- Reconnaître des petites quantités : collections de 1, 2, 3 (doigts, constellations)</li> <li>- Dénombrer des petites quantités (jusqu'à 3)</li> <li>- Comparer des collections (+ que, -que).</li> <li>- Réaliser une collection de 1 à 3 objets par dénombrement</li> <li>- Réaliser une distribution.</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantité : « autant que ».</li> <li>- Développer des stratégies de comparaison (globales, terme à terme).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire une collection par ajout successif (la valise aux trésors)</li> <li>- Reconnaître des petites quantités : collections de 4 (doigts, constellations)</li> <li>- Comparer des collections</li> <li>- Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection éloignée.</li> <li>- Construire des collections de 1 à 4 objets.</li> <li>- Réaliser une distribution.</li> <li>- Comparer des collections (plus que, moins que, jeu de la bataille).</li> <li>- Dénombrer des quantités jusqu'à 4</li> <li>Reconnaître des collections de 1 à 4.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire une collection par ajout successif (la valise aux trésors)</li> <li>- Reconnaître des petites quantités : collections de 5 (doigts, constellations)</li> <li>- Associer différentes représentations des nombres (1 à 5)</li> <li>- Résoudre les problèmes à l'aide de dessins.</li> <li>- Dénombrer une collection de 1 à 5.</li> <li>- Construire des collections de 1 à 5 objets.</li> <li>- Compléter des collections pour atteindre un nombre donné.</li> <li>- Construire des collections ayant autant d'objets.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des collections en utilisant différentes représentations des nombres (boîtes à compter).</li> <li>- Dénombrer une collection (1 à 6).</li> <li>- Compléter des collections pour atteindre un nombre donné.</li> <li>- Résoudre des petits problèmes pratiques de la vie quotidienne.</li> <li>- Construire des collections à partir des écritures chiffrées.</li> </ul>
	<b>Stabiliser la connaissance des petits nombres</b>				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les décompositions du nombre 3.</li> <li>- Compléter ou retirer des éléments pour réaliser des collections de 3 objets.</li> <li>- Décomposer jusqu'à 3 avec manipulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des groupements par 4.</li> <li>- Découvrir les décompositions du nombre 4.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décomposer jusqu'à 5.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Décomposer jusqu'à 6.</li> <li>- Dire combien il faut ajouter/enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 6.</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 5.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 3).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer de petites quantités : jusqu'à 3.</li> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 10.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 5).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer de petites quantités : jusqu'à 4.</li> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 15.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 5).</li> <li>- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</li> <li>- Relier une écriture chiffrée à une représentation en constellation ou à une quantité (1 à 3).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer de petites quantités : jusqu'à 5.</li> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 20.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 6).</li> <li>- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</li> <li>- Relier une écriture chiffrée à une représentation en constellation ou à une quantité (1 à 4).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer de petites quantités : jusqu'à 6.</li> <li>- Acquérir la suite numérique lors des rituels jusqu'à 30.</li> <li>- Mémoriser la suite des nombres (de 1 à 6).</li> <li>- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</li> <li>- Relier une écriture chiffrée à une représentation en constellation ou à une quantité (1 à 6).</li> <li>- Lire et écrire les nombres de 1 à 6.</li> <li>- Reconnaître l'écriture des nombres connus placés dans le désordre.</li> <li>- Reconnaître les différentes configurations des nombres de 1 à 6 (constellations de dés, écriture chiffrée).</li> </ul>
<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>					
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une suite croissante de nombres (0 à 5).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer sur une piste numérique (jeu de Jacques et le haricot magique).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une suite croissante de nombres (0 à 6).</li> </ul>
<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trier du matériel de la classe.</li> <li>- Différencier des formes simples : constructions géométriques et jeux de formes.</li> <li>- Découvrir la notion de propriété d'un objet.</li> <li>- Reconnaître cercle, carré, triangle.</li> <li>- Poursuivre un algorithme binaire (1/1, 2/2, 1/2).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trier et classer des objets selon leur couleur (abaques).</li> <li>- Utiliser le vocabulaire : grand/petit.</li> <li>- Reconnaître, classe et nommer des formes simples.</li> <li>- Comparer et ranger des objets selon leur taille.</li> <li>- Réaliser un algorithme ternaire (A/B/A).</li> <li>- Comparer et ordonner des grandeurs (petit, moyen, grand, très grand).</li> <li>- Reproduire un assemblage de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trier et classer des objets leur taille, ranger du + petit au + grand et inversement.</li> <li>- Reproduire un assemblage de formes (côtés et sommets, jeu des longueurs, puzzles géométriques).</li> <li>- Identifier une propriété commune à des objets pour découvrir l'intrus.</li> <li>- Reconnaître et nommer cercle, carré, triangle.</li> <li>- Associer un objet à son contour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracer à l'aide de gabarits des formes géométriques simples (carré, cercle, triangle).</li> <li>- Identifier une propriété commune à des objets pour réaliser des classements.</li> <li>- Associer des objets ayant une relation entre eux.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer et ranger des objets selon leur masse.</li> <li>- Identifier une propriété commune à des objets pour réaliser des classements.</li> <li>- Utiliser la notion de propriété.</li> <li>- Tracer des formes géométriques simples (carré, cercle, triangle).</li> </ul>

		formes simples à partir d'un modèle: puzzle / assemblage de solides (legos, kapla ...).	et à son ombre. - Réaliser un algorithme ternaire (1/1/1, 1/2/1, 1/2/2).		
--	--	---	---	--	--

## Domaine 5 : Explorer le monde

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans le temps et l'espace	<b>Stabiliser les premiers repères temporels</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer les différents moments de la journée et les nommer: en s'appuyant sur les rituels, en se servant d'un support visuel (frise chronologique).</li> <li>- Mettre en place un calendrier pour se repérer dans le temps et attendre un évènement important : anniversaire, sortie ...</li> <li>- Se repérer sur le calendrier roue/frise de la semaine</li> <li>- Trouver l'étiquette du jour</li> <li>- Maîtriser la notion avant/après.</li> <li>- Images séquentielles (3 images).</li> <li>- Utilisation du cahier de vie comme moyen de situer les évènements les uns par rapport aux autres.</li> <li>- Apprendre des comptines sur les jours de la semaine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nommer les jours de la semaine (comptine).</li> <li>- Dire la date : hier, aujourd'hui.</li> <li>- Prendre certains repères dans la semaine en se servant d'une frise chronologique, placer des évènements passés sur cette frise.</li> <li>- Prendre des repères dans l'année: construire le concept de saison en relation avec découvrir le monde : de la sensation à l'action.</li> <li>- Se familiariser avec le découpage semaines/mois.</li> <li>- Utiliser un calendrier de l'Avent en décembre.</li> <li>- Se repérer dans la matinée : rituels, histoire, ateliers, jeux ...</li> <li>- Se repérer dans la journée : matin, midi, soir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appréhender la notion du temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (jeu, cuisine) : sablier, métronome, minuterie, boîte à musique.</li> <li>- A l'aide de ces objets, comparer des évènements en fonction de leur durée.</li> <li>- Prendre des repères dans la journée, savoir à quoi sert une horloge, se familiariser avec des horaires: Introduire une horloge sur la frise.</li> <li>- Trouver l'étiquette du jour + quantième.</li> <li>- Dire la date : hier, aujourd'hui, demain</li> <li>- Introduire un calendrier annuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Commencer à mesurer le temps et à comparer des durées.</li> <li>- Utiliser un minuteur pour se donner un temps de jeu, un temps de rangement, pour la cuisson d'un gâteau réalisé par les élèves.</li> <li>- Se familiariser avec le découpage semaines/mois.</li> <li>- Organiser des images séquentielles (4 images).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire la date : hier, aujourd'hui, demain.</li> <li>- Placer et repérer des évènements à venir sur la frise chronologique ou le calendrier (placer des évènements de la semaine en fonction d'un codage mis en place ensemble).</li> <li>- Repérer les fêtes calendaires, les périodes de vacances scolaires.</li> <li>- Etre le gardien du temps : indiquer l'heure de la récréation, des parents/cantine</li> </ul>
	<b>Consolider la notion de chronologie</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verbaliser un vécu, des sensations.</li> <li>- Ordonner 3/4 images d'une histoire connue dans l'ordre chronologique.</li> <li>- Déroulement de la matinée racontée par des photos, des images séquentielles.</li> <li>- Utiliser le présent / le passé / le futur à bon escient.</li> </ul> <p><u>Lexique</u> : La journée, le matin, le midi, l'après-midi, le soir, le jour, la nuit, maintenant, aujourd'hui,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'opposition présent/passé.</li> <li>- Se repérer dans la succession des activités de la classe (tout à l'heure, bientôt, maintenant, avant, après).</li> <li>- Savoir associer une activité de la classe avec une photo représentant ce moment.</li> <li>- Suivre une histoire racontée de manière chronologique.</li> <li>- Ordonner des images séquentielles.</li> </ul> <p><u>Lexique</u>: hier, il y a longtemps,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Images séquentielles : 4 images.</li> <li>- Utiliser le cahier de vie pour se souvenir et rechercher une information relative à la chronologie des évènements.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raconter un évènement en organisant une série de photos ou d'images.</li> <li>- Consolider la notion de chronologie : le cycle de vie d'une plante/d'un animal (papillon)</li> </ul> <p><u>Lexique</u> : Tout de suite, avant que, après que, ensuite, puis, enfin, il y a quelque temps, plus tard, souvent, toujours, jamais, l'un après l'autre, en même temps</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre l'opposition présent/futur.</li> <li>- Continuer la suite, la fin d'un récit en tenant compte des éléments de ce récit (notions de début et de fin)</li> <li>- Retrouver l'ordre chronologique d'une activité (recette) ou d'une histoire étudiée.</li> <li>- Restituer l'ordre chronologique d'un récit à partir d'illustrations.</li> <li>- Suivre dans l'ordre les différentes étapes d'une fiche de</li> </ul>	

	<i>en ce moment, demain.</i>	<i>début, milieu, fin de la journée, de l'année, avant, après, chacun son tour, d'abord, bientôt, plus jeune que, plus âgé que.</i>		<i>que, régulièrement, plus récent que, le nom des saisons, une heure, une minute.</i>	fabrication.
<b>Faire l'expérience de l'espace/Représenter l'espace</b>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi, savoir ranger les objets à leur place.</li> <li>- Identifier lignes ouvertes et lignes fermées.</li> <li>- Reconnaître intérieur et extérieur d'un domaine fermé.</li> <li>- Suivre un parcours en respectant des contraintes.</li> <li>- Reconstituer des puzzles (4-9 pièces).</li> </ul> <p><u>Vocabulaire</u> : <i>dans, dedans, dehors</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer des objets par rapport à des repères stables</li> <li>- S'orienter dans un ensemble complexe (classe, école) : se déplacer de manière autonome.</li> <li>- Situer des éléments par rapport à des repères donnés</li> <li>- Approcher le tableau à double entrée (1 entrée).</li> <li>- Reconstituer des puzzles (12-15 pièces).</li> </ul> <p><u>Vocabulaire</u> : <i>sur; sous, devant/derrière</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans l'espace d'une page.</li> <li>- S'orienter dans un ensemble complexe (école, quartier).</li> <li>- Coder et décoder des chemins</li> <li>- Se repérer dans un labyrinthe.</li> <li>- Reconstituer des puzzles de plus en plus complexes (18-20 pièces)</li> <li>- Suivre un chemin codé.</li> </ul> <p><u>Vocabulaire</u> : <i>entre, près, devant, derrière, à côté de</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivre, décrire et représenter un parcours.</li> <li>- Se repérer et se déplacer dans un quadrillage.</li> <li>- Situer des éléments par rapport à des repères donnés</li> <li>- Coder et décoder des chemins.</li> <li>- Reconstituer des puzzles de plus en plus complexes (+ de 20 pièces)</li> </ul> <p><u>Vocabulaire</u> : <i>en haut/en bas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans un quadrillage.</li> <li>- Se repérer et se déplacer dans un quadrillage.</li> <li>- Utiliser un tableau à double entrée.</li> <li>- Notion de ligne et de colonne</li> <li>- reproduire des tangrams</li> </ul> <p><u>Vocabulaire</u> : <i>lignes, colonnes</i></p>
<b>Découvrir le monde du vivant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître et appliquer quelques règles simples d'hygiène du corps (se laver, passer aux toilettes, se laver les mains, se moucher), des locaux, de l'alimentation.</li> <li>- Découvrir et affiner les 5 sens. (semaine du goût).</li> <li>- Le corps : connaître les différentes parties du visage</li> <li>- Reconstituer l'image du visage.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer le réel en situation : le vivant (animal et végétal) et le non vivant (minéral) selon différents critères d'observation : <ul style="list-style-type: none"> <li>+ formes, couleurs, odeur, texture</li> <li>+ les transformations au cours du temps</li> <li>+ ses caractéristiques.</li> </ul> </li> <li>- Observer les manifestations de la vie végétale : observer les arbres / feuilles, les photographier, reconnaître certains fruits, aborder la notion de saison.</li> <li>- Plantation de bulbes, observation de leur croissance.</li> <li>- Le corps : connaître les parties principales du corps</li> <li>- Reconstituer l'image du corps.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la vie animale (morphologie, nutrition, locomotion) : (mâle, femelle, petit),</li> <li>- Observer la vie végétale : photographier les arbres et comparer avec les photos plus anciennes. Observer et dessiner les graines qui ont poussé (haricots rouges).</li> <li>- Le corps : connaître toutes les parties du corps (orteils, cils, chevilles, ...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des expériences sur un végétal. <ul style="list-style-type: none"> <li>* Donner de l'eau ou non</li> <li>* Donner de la lumière ou non</li> </ul> </li> <li>- Mener ces expériences en parallèle avec un minéral et comparer les effets.</li> <li>- Donner une représentation de son corps.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les principaux dangers dans la classe, dans l'école, dans la rue &amp; sur la route, à la maison.</li> <li>- Les insectes, les animaux de la cour, les animaux de la ferme</li> <li>- Les dangers du soleil.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>Explorer la matière</b></p> <p style="text-align: center;"><b>&amp;</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler : la semoule.</li> <li>- Reconnaître et nommer des objets, connaître leur fonction &amp; savoir s'en servir : crayon, colle.</li> <li>- Découvrir des objets pour peler, écraser, presser ... et les manipuler.</li> <li>- Réaliser des encastrements, des assemblages, des constructions, des objets, des instruments de musique.</li> <li>- <u>Découvrir des matières</u> : eau, gouache, encre, pastels, terre, sable, pâte à modeler, pâte à sel, feuilles ...</li> <li>- Faire des expériences : transvaser, remplir ...</li> <li>- Prendre conscience du changement de la matière en réalisant des <u>recettes de cuisine</u>.</li> <li>- Apprendre à coller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler : le sable</li> <li>- Découvrir les propriétés de la matière : dur/mou/liquide/solide...</li> <li>- Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage : appareils électriques, magnétophones, téléphones, lampes de poche...</li> <li>- <u>Agir sur la matière</u> : le papier :</li> <li>- Explorer en agissant sur la matière : modeler, morceler, déchirer, découper, tailler, frapper, écraser, casser, brouiller, mouliner, râper, mélanger, transvaser, transporter, assembler...</li> <li>+ utiliser différents outils pour agir sur la matière : la main, puis des cuillères, des marteaux, ...</li> <li>- Manipuler les ciseaux : pâte à modeler, libre, entre 2 traits</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler : le riz</li> <li><u>L'eau</u> : flotte ou coule (poids, matière, forme), ça se mélange / ça ne se mélange pas (dissolution), changements d'état.</li> <li>- Observation de la pluie et des phénomènes météo (construction d'un pluviomètre).</li> <li>- Prendre conscience du changement de la matière en réalisant des <u>recettes de cuisine</u>.</li> <li>- Utiliser des jeux de construction librement ou avec une fiche technique.</li> <li>- Manipuler des ciseaux : couper avec un coup de ciseaux : sur un trait épais, sur un trait plus fin, arrêter son geste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler : le plâtre.</li> <li>- Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage : <u>le jardin et ses outils</u>.</li> <li>- Le <u>papier mâché</u> : fabriquer du papier recyclé.</li> <li>- La lumière et les ombres.</li> <li>- Affiner ses découpages : découper sur des lignes courbes, enchaîner plusieurs coups de ciseaux, couper autours d'une forme simple</li> <li>des formes complexes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler : l'eau.</li> <li>- Réaliser des assemblages, des constructions, des objets, des instruments de musique ...</li> <li>- Prendre conscience du changement de la matière en réalisant des recettes de cuisine.</li> <li>- Utiliser des jeux de construction avec une fiche technique.</li> <li>- Fabriquer un objet à l'aide d'une fiche technique.</li> <li>- Adapter son geste aux contraintes matérielles.</li> <li>- Affiner ses découpages : découper une forme complexe, des lignes brisées</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Utiliser des outils numériques</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le fonctionnement de l'ordinateur : se servir de la souris, du clavier</li> <li>- Manipuler l'ordinateur librement (photos, jeux)</li> <li>- Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copier son prénom avec le clavier de l'ordinateur</li> <li>- Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lors des évènements de la classe, utiliser, avec l'aide d'un adulte, un appareil photo numérique</li> <li>- S'approprier un environnement informatique de travail : <ul style="list-style-type: none"> <li>* Savoir ce que sont l'écran, la souris, le clavier.</li> <li>* Savoir les désigner, les nommer et savoir à quoi ils servent.</li> <li>* Savoir allumer et éteindre les équipements informatiques.</li> <li>* Savoir placer et déplacer le pointeur.</li> </ul> </li> <li><i>Par exemple :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Savoir faire disparaître des objets à l'écran, dans un jeu, en passant la souris dessus. •</li> <li>☞ Savoir dessiner avec la souris.</li> </ul> </li> </ul>