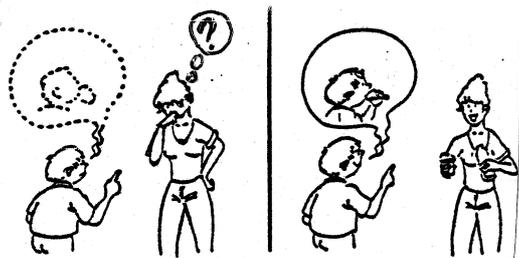
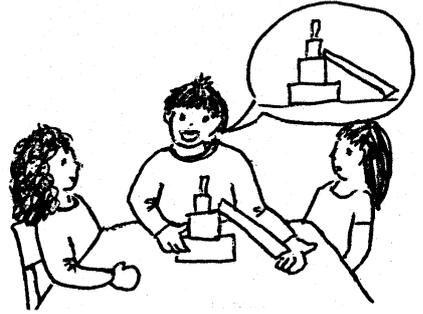
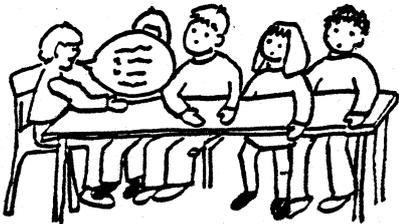
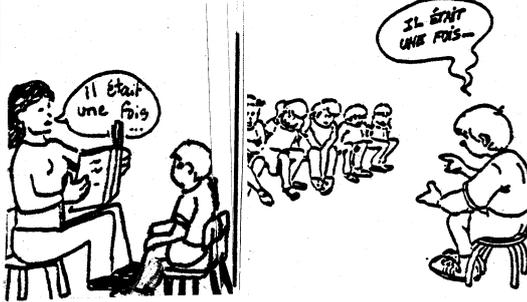
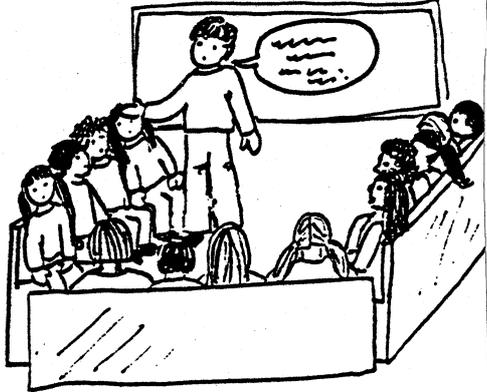
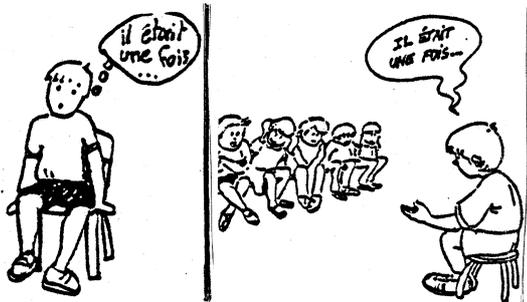
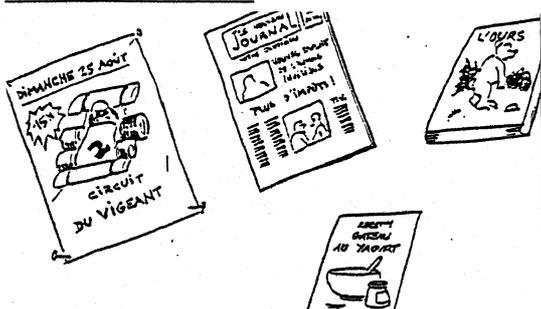


LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES Je sais...

<u>Compétences de communication</u>		<u>Langage en situation</u>	
 <p>Me faire comprendre des autres.</p>	<p>PS 0000</p> <p>MS 0000</p> <p>GS 0000</p>	 <p>Expliquer ce que je fais.</p>	<p>PS 000 0</p> <p>MS 000 0</p> <p>GS 0000</p>
 <p>J'ose prendre la parole en petit groupe.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	 <p>Raconter une histoire connue sans me tromper</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>
 <p>J'ose prendre la parole en grand groupe.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	 <p>Inventer une histoire (avec un début, un milieu et une fin).</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>
 <p>Ecouter les autres enfants et la maîtresse</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	 <p>Dire une ou plusieurs comptines ou poèmes de la classe.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>

Fonctions de l'écrit.



0000
0000
0000

Reconnaître une affiche,
un journal, une recette...
et savoir à quoi ils servent.

Découverte des réalités sonores du langage.



0000
0000

Rythmer les syllabes d'un mot à l'oral.

0000

Familiarisation avec la langue de l'écrit



0000
0000

Dicter lentement à la maîtresse.

0000



0000
0000

Situer une syllabe dans un mot
(début, milieu, fin)

0000



0000
0000

Trouver des rimes.

000
0000

0000

0000

Langage écrit

Activités graphiques et écriture.



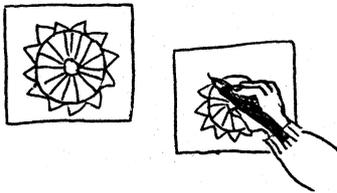
0000
0000
0000

Ecrire mon prénom
en capitales d'imprimerie.



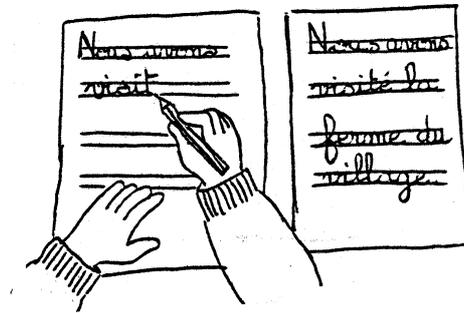
0000
0000
0000

Ecrire mon prénom
en lettres cursives.



0000
0000
0000

Reproduire un graphisme simple.



0000
0000
0000

Ecrire correctement en cursives avec un
modèle..

Ecriture

Principe alphabétique.



0000

0000

0000

Reconnaître mon prénom.



0000

0000

0000

Le nom des lettres de l'alphabet.



0000

0000

Essayer d'écrire ce que j'entends

0000

000

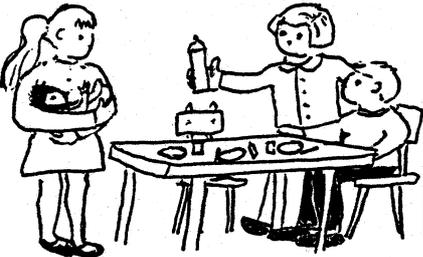
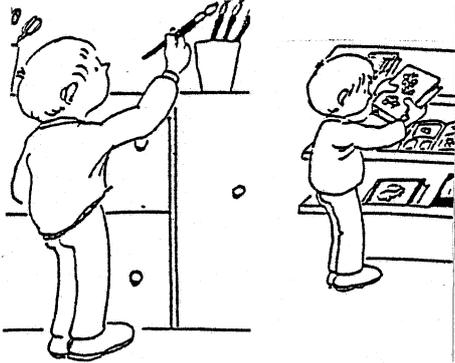
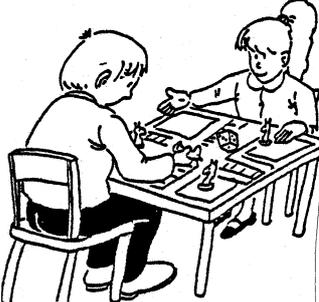
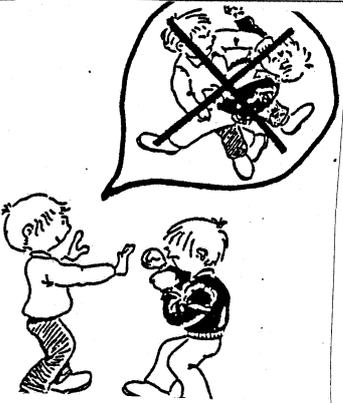
0000

0000

Principe alphabétique.

VIVRE ENSEMBLE

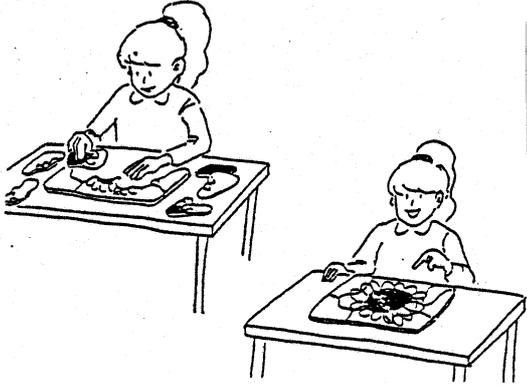
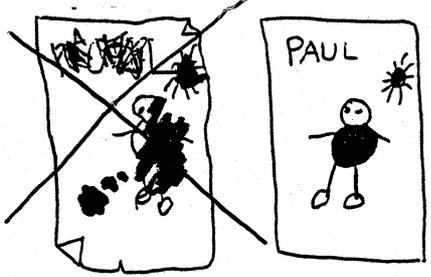
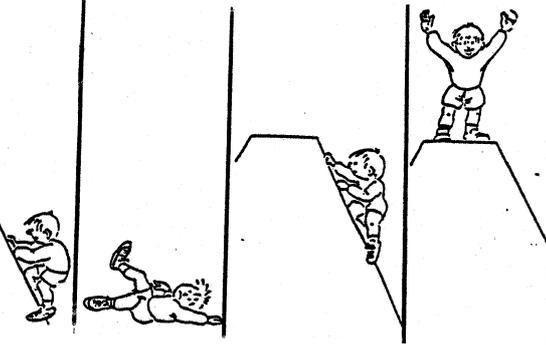
Je sais...

 <p>Respecter les règles de vie.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	 <p>Jouer avec les autres</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>
 <p>Ranger et ne pas abîmer le matériel</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	 <p>Respecter les règles d'un jeu en classe.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>
 <p>Respecter les autres.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>		<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>

Vivre ensemble.

ATTITUDE - METHODE - AUTONOMIE

Je sais...

 <p>Finir correctement mes activités</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	 <p>Soigner mon travail.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>
 <p>Essayer et recommencer pour réussir.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>		<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>

Attitude - Méthode - Autonomie.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

Je sais...

Actions que l'on peut mesurer



0000

0000

0000

Courir de plus en plus vite.



0000

0000

0000

Lancer de plus en plus loin.



0000

0000

0000

Sauter de plus en plus haut.

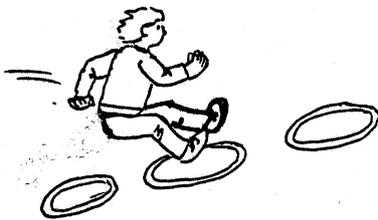


0000

0000

0000

Viser.



0000

0000

0000

Sauter de plus en plus loin.



0000

0000

0000

Attraper un ballon.

Actions à visée artistique, esthétique ou expressive.



0000

0000

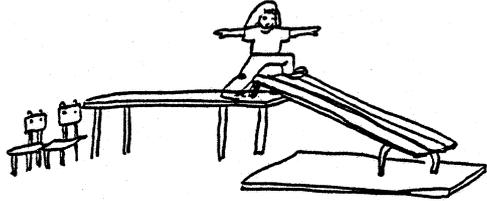
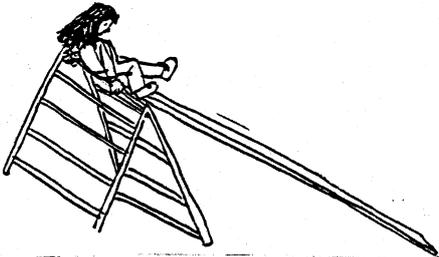
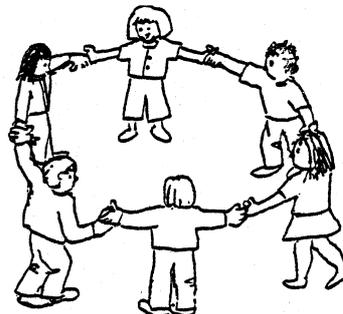
0000

Evoluer sur une musique.

0000

0000

0000

<p><u>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</u></p>  <p>Marcher sur une poutre.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	<p><u>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.</u></p>  <p>Jouer avec les autres en motricité.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>
 <p>Faire un parcours seul(e).</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	 <p>Respecter les règles d'un jeu en motricité.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>
 <p>Prendre des risques dans un parcours.</p>	<p>0000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>	 <p>Participer à une ronde.</p>	<p>000</p> <p>0000</p> <p>0000</p>
<p><u>Agir et s'exprimer avec son corps.</u></p>			

DECOUVRIR LE MONDE

Je sais...

Matière et objets, domaine du vivant.



0000

0000

0000

Me poser des questions.



0000

0000

0000

Expliquer mes idées.

0000

0000

0000



0000

0000

0000

Manipuler pour trouver des solutions.

Matière et objets, domaine du vivant.

Structuration de l'Espace.



0000

0000

0000

Dire où se trouve un objet (sous, dessus, entre...)

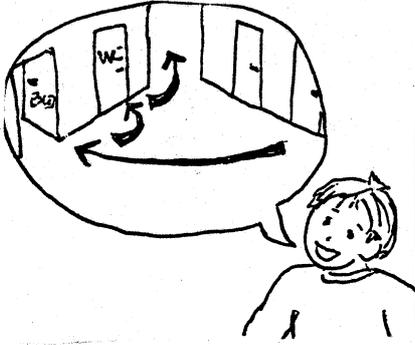


0000

0000

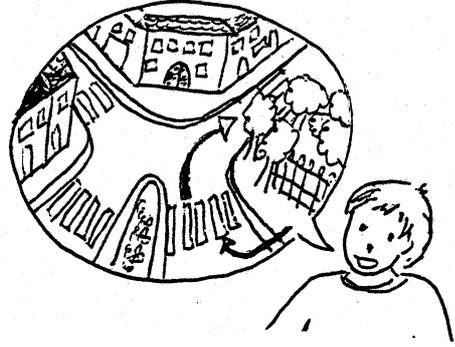
0000

Dessiner ou construire un parcours.



Expliquer un chemin dans l'école.

0000
0000
0000

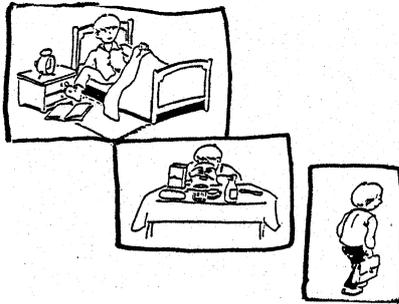


Expliquer un chemin dans le quartier.

0000
0000
0000

Structuration de l'Espace.

Structuration du temps.



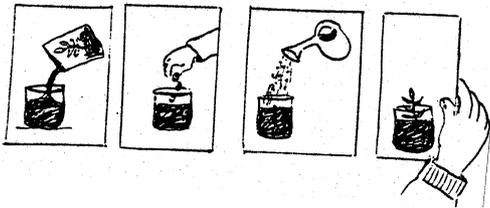
Me repérer dans la journée.

0000
0000
0000



Me repérer dans la semaine.

0000
0000
0000



Mettre dans l'ordre des images (d'une histoire ou d'un événement).

0000
0000
0000

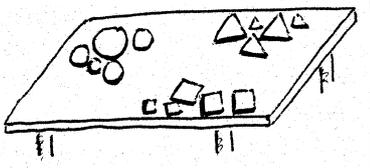


Expliquer cet ordre (indicateurs temporels...).

0000
0000
0000

Structuration du Temps.

Formes et Grandeurs.



Classer les formes simples
(carré, triangle, rond)

0000

0000

0000

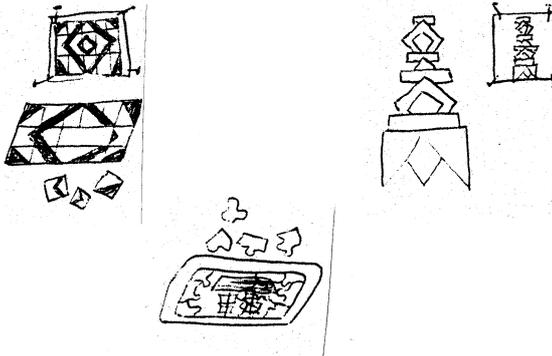


Nommer les formes simples

0000

0000

0000



Faire un puzzle, une mosaïque, une
construction avec modèle.

0000

0000

0000



Ranger des objets selon leur taille.

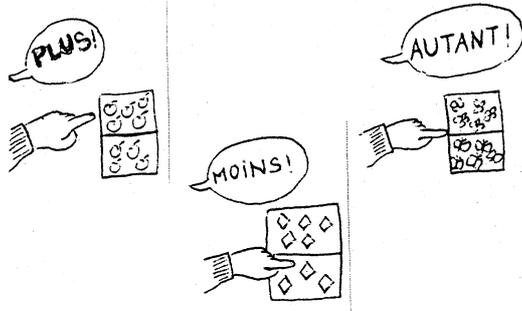
0000

0000

0000

Formes et Grandeurs.

Quantités et Nombres.



0000

0000

0000

Dire s'il y en a « plus », « moins », « autant que ».



0000

0000

0000

Compter jusqu'à ...
(comptine numérique)

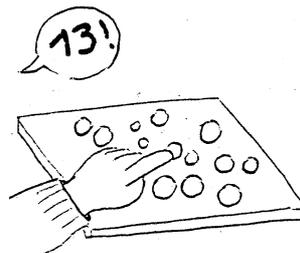


0000

0000

0000

Prendre juste assez d'objets pour...
(nom du jeu de la classe...
jeu des voyageurs...)

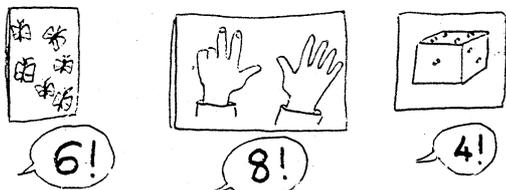


0000

0000

0000

Compter des objets.

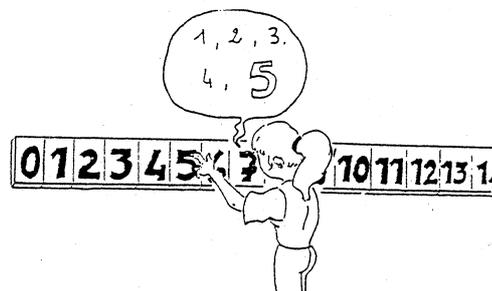


0000

0000

0000

Dire, sans compter, combien il y a
d'objets dans une collection désorganisée
ou organisée.



0000

0000

0000

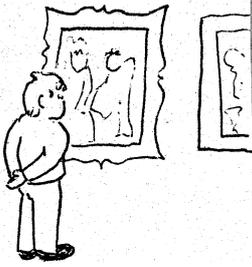
Lire les nombres.
(lesquels...)

Quantités et Nombres.

SENSIBILITE, IMAGINATION, CREATION

Je sais...

Le regard et le geste.



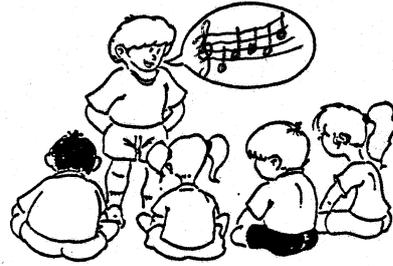
0000

0000

Bien regarder un tableau, une sculpture...
(s'intéresser à)

0000

La voix et l'écoute.



0000

0000

Chanter des chansons tout seul.

0000

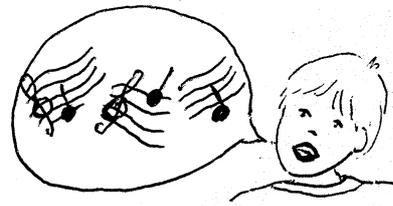


0000

0000

Dessiner pour représenter quelque chose.

0000

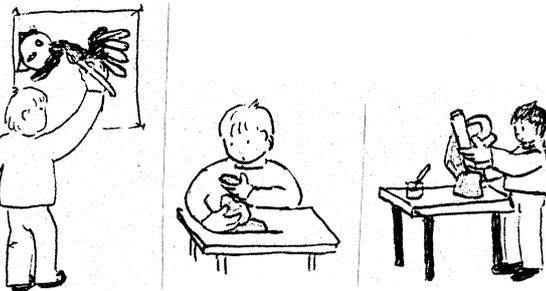


0000

0000

Jouer avec ma voix.

0000

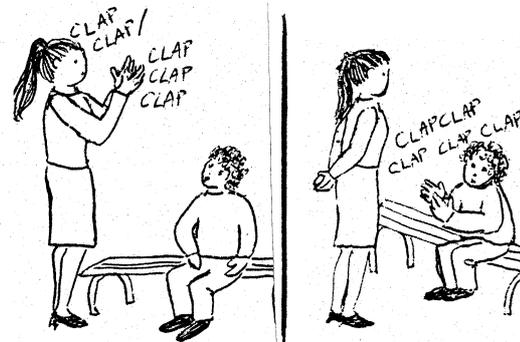


0000

0000

Peindre, modeler, assembler.

0000



0000

0000

Reproduire un rythme simple.

0000

Sensibilité, Imagination, Création.