

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	
L'ORAL	
Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
	Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.
	Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.
	Reformuler les propos d'autrui
Echanger et réfléchir avec les autres	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
Comprendre et apprendre	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
	Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.
	Repérer et produire des rimes, des assonances.
	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes.
L'ÉCRIT	
Écouter de l'écrit et comprendre	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
Découvrir la fonction de l'écrit	Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit.
	Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	Participer verbalement à la production d'un écrit.
	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
Découvrir le principe alphabétique	Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit.
	Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent.
	Copier à l'aide d'un clavier.
	Reconnaître son prénom en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent.
Commencer à écrire tout seul	Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.
	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
--	--

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
Collaborer, coopérer, s'opposer	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

LES PRODUCTIONS VISUELLES

Dessiner	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
S'exercer au graphisme décoratif	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.
	Créer des graphismes nouveaux.
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
Observer, comprendre et transformer des images	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

LES UNIVERS SONORES

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
Affiner son écoute	Repérer et reproduire, corporellement des formules rythmiques simples.
	Repérer et reproduire avec des instruments des formules rythmiques simples.
	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

LE SPECTACLE VIVANT

Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.
---	---

ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

1 – DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

Utiliser les nombres	Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.).
	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.
	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10).
	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des

	positions.
	Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité jusqu'à 10 au moins.
Étudier les nombres	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
	Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
	Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30).
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.
	Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10.
	Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.
	Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).
Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).	

2- EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
Reproduire, dessiner des formes planes.
Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

EXPLORER LE MONDE

1 - SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Stabiliser les 1ers repères temporels, introduire les repères sociaux	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
Consolider la notion de chronologie	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
Faire l'expérience de l'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de

	sa représentation (dessin ou codage).
Représenter l'espace	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
Découvrir l'environnement	<i>Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays, langues et cultures)</i>
2- EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE	
Découvrir le monde du vivant	Reconnaitre et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées.
	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
	Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.
Explorer la matière Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
Utiliser des outils numériques	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.