



**NOM Elève**

**Entrée à l'école maternelle :**



**Ecole primaire publique**  
**Adresse de l'école**

# MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

## OSER ENTRER EN COMMUNICATION

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

Entrer dans l'échange	PS : 08/2016
Se faire comprendre par des moyens non verbaux	PS : 08/2016
S'exprimer en articulant correctement.	
Se faire comprendre avec des mots simples	
Oser parler en situation duelle.	PS : 08/2016
Oser parler au sein d'un petit groupe en situation de jeu.	
Oser parler au sein d'un petit groupe animé par l'enseignant.	
Oser parler devant la classe.	
Oser parler devant un groupe extérieur à la classe.	
Parler en groupe en restant dans le propos.	PS : 08/2016
Parler en groupe en expliquant.	
Justifier en utilisant à bon escient « Parce que »	

**S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire bien comprendre.**

Produire un mot-phrase ou des phrases à deux mots.	PS : 08/2016
Produire des phrases simples (sujet+verbe).	PS : 08/2016
Produire des phrases simples (sujet+verbe+complément).	
Produire des phrases complexes (plusieurs verbes).	
Enchaîner deux ou trois phrases simples.	
Enchaîner deux ou trois phrases complexes.	
Utiliser le pronom "Je".	PS : 08/2016
Utiliser le pronom "Nous".	PS : 08/2016
Utiliser l'ensemble des pronoms.	
Utiliser différents connecteurs (pendant, depuis, parce que, si, alors ...).	PS : 08/2016
Utiliser les temps appropriés dans un échange.	

## COMPRENDRE ET APPRENDRE

### Comprendre les consignes

Comprendre une consigne donnée à titre individuel.	PS : 08/2016
Comprendre une consigne donnée collectivement.	
Comprendre un enchaînement de consignes.	

### Dire de manière expressive plusieurs comptines et poésies

Mémoriser une dizaine de comptines.	
Dire un texte en entier avec le groupe ou seul.	
Dire une partie du texte avec la classe ou seul.	
Répéter des comptines avec des gestes.	

## ECHANGER ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES

**Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.**

Dire et décrire ce que je fais.	PS : 08/2016
Dire et décrire ce que fait un camarade.	
Dire et décrire ce que j'ai fait.	
Dire et décrire ce que je vais faire dans une situation connue.	
Dire et décrire ce que je vais faire dans une situation nouvelle (anticipation, hypothèses).	
Poser des questions.	
Emettre des hypothèses.	
Expliciter ses choix.	
Participer à un débat.	
Relater un évènement passé à l'aide d'une image.	PS : 08/2016
Relater un évènement passé sans image.	

## COMMENCER A REFLECHIR SUR LA LANGUE, ACQUERIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE. SANS SUPPORT ECRIT, NI SYMBOLISATION.

### Repérer des régularités, discriminer des sons.

Jouer avec les syllabes, scander.	
Frapper, repérer les syllabes d'un mot simple (une ou deux syllabes).	
Repérer la syllabe d'attaque.	
Frapper, repérer les syllabes d'un mot complexe.	

## Repérer des ressemblances et des différences.

Identifier des sons, identifier des rimes.	
Comparer et trier des mots contenant le même son, à l'oral et à l'écrit.	
Trouver des mots qui riment.	
Distinguer des sons proches.	

## ECOUTER DE L'ECRIT ET COMPRENDRE

### Comprendre des textes écrits sans aucune autre aide que le texte entendu.

Ecouter avec attention une histoire.	
Raconter quelques éléments d'une histoire lue.	
Identifier des personnages principaux.	
Comprendre une histoire courte (chronologie, début, fin) en s'appuyant sur le seul texte entendu.	
Comprendre une histoire plus longue (chronologie, début, fin) en s'appuyant sur le seul texte entendu.	

## DECOUVRIR LA FONCTION DE L'ECRIT

### Manifester de la curiosité par rapport à 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.

Savoir ce qu'est un livre, le manipuler correctement.	PS : 08/2016
Reconnaître les différents éléments de la couverture d'un livre.	
Reconnaître différents types d'écrits (livres variés, affiches, lettres...).	
Redire les mots d'un titre d'album lu en classe.	
Savoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte.	

### Comprendre des textes écrits sans aucune autre aide que le texte entendu.

Participer collectivement à l'écriture d'un texte dans le cadre d'une dictée à l'adulte.	PS : 08/2016
Participer individuellement à l'écriture d'un texte dans le cadre d'une dictée à l'adulte.	
Passer d'un propos oral à un propos écrit en dictée à l'adulte.	

## DECOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABETIQUE

**Manifester de la curiosité par rapport à 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.**

Distinguer lettres, chiffres et dessins.	PS : 08/2016
Connaître et nommer quelques lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie.	PS : 08/2016
Reconnaître les lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie.	PS : 08/2016
Connaître et nommer quelques lettres de l'alphabet en script.	PS : 08/2016
Reconnaître les lettres de l'alphabet en script.	
Connaître et nommer quelques lettres de l'alphabet en cursive.	
Reconnaître les lettres de l'alphabet en cursive.	
Connaître les correspondances entre cursive, script, capitales d'imprimerie (notamment à l'aide	

## COMMENCER A ECRIRE TOUT SEUL

**Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle**

Avoir envie d'écrire son prénom et/ou quelques mots simples.	PS : 08/2016
Ecrire son prénom ou/et des mots simples en capitale d'imprimerie.	
Ecrire son prénom ou/et des mots simples en écriture cursive avec modèle.	
Ecrire une phrase en écriture cursive avec modèle.	
Ecrire des mots simples en écriture cursive sans modèle.	

**Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement et écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus .**

Ecrire des phrases en utilisant les ressources de la classe (listes de mots, affichages ...).	
Ecrire une phrase en utilisant les ressources de la classe (listes de mots, affichages ...).	
Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	

# AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

## AGIR DANS LA DUREE, L'ESPACE ET LES OBJETS

### Courir de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

Courir dans un espace en situation de jeu.	PS : 08/2016
Courir d'un point à un autre.	
Courir sur une courte durée.	
Courir de plus en plus vite.	
Courir de plus en plus longtemps.	

### Sauter de différentes façons.

Sauter vers l'avant en léger contrebas (brique).	
Sauter à pieds joints sur place.	
Sauter à cloche-pied.	
Sauter vers l'avant en prenant appel d'un seul pied.	

### Lancer de différentes façons des matériels variés.

Lancer un objet dans une direction donnée.	PS : 08/2016
Lancer avec précision un objet en visant une cible.	
Lancer un objet par-dessus un fil, une table, un drap tendu...	
Lancer un objet de plus en plus loin (atteindre des zones au sol de plus en plus éloignées).	
Adapter le geste à l'objet lancé selon son poids et sa forme ( javelot mousse, anneau, balle...).	

### Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées.

#### Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Courir en franchissant des obstacles.	
Courir et sauter de plus en plus haut et de plus en plus loin.	
Courir et lancer.	

#### A travers les activités gymniques, d'orientation, de grimpe, se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Explorer les différents modes de déplacements (grimper, ramper, glisser, piloter...).	
Se déplacer dans l'environnement en enchaînant les actions.	
Prendre des risques (faire le parcours en autonomie, varier les modes de déplacements...).	
Choisir des modalités d'actions et de déplacements efficaces en fonction des obstacles rencontrés.	

**A travers les activités gymniques, d'orientation, de grimpe, se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.**

Courir dans un espace en situation de jeu.	PS : 08/2016
Courir dans un espace en situation de jeu.	PS : 08/2016
Courir dans un espace en situation de jeu.	PS : 08/2016
Courir d'un point à un autre.	
Courir sur une courte durée.	
Courir de plus en plus vite.	
Courir de plus en plus longtemps.	

**Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée artistique et esthétique.**

**Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.**

Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé	
Evoluer librement à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes)	
Proposer différentes actions créatives en s'appuyant sur les actions explorées et sur les référents culturels.	
Produire un enchaînement d'actions maîtrisées et mémorisées en interaction avec les autres.	

**Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors de rondes et jeux chantés.**

Accepter d'entrer dans le jeu dansé et/ou dans une ronde.	PS : 08/2016
Reproduire par des gestes ce qui est dit dans la chanson ou la comptine.	
Participer et s'exercer à différentes organisations dans l'espace (ronde, file, farandole, colonne).	
Maîtriser les modes (sautillés, pas chassés...) et les sens de déplacements.	
Mémoriser un répertoire de rondes et jeux dansés.	

**Collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement.**

**Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors de rondes et jeux chantés.**

Accepter de participer progressivement à des jeux collectifs.	PS : 08/2016
Commencer à respecter les premières règles de jeu.	PS : 08/2016
Identifier son rôle dans un jeu et le tenir.	
Construire et mettre en œuvre des stratégies dans des situations de jeu.	
S'approprier les différents rôles sociaux (arbitre, responsable de marque, observateur...).	
S'opposer ou coopérer individuellement ou collectivement dans un but précis.	

# AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE ARTSITIQUE

## LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

**Dessiner : Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.**

Accepter d'aller dessiner librement (feutres, crayons, palette graphique).	
Dessiner avec une intention (avec un modèle, d'après le réel, en inventant).	
Réaliser un dessin de plus en plus représentatif, figuratif.	
Faire des liens entre ses productions, celles de ses pairs et les œuvres de plasticiens et illustrateurs.	

**Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.**

Observer, repérer des signes graphiques.	PS : 08/2016
Reproduire des signes graphiques simples (points, ronds, traits...).	
Reproduire des signes graphiques complexes (ponts, lignes brisées ...).	
Inventer des signes graphiques.	
Faire des liens avec ses productions, celles de ses pairs, celles des plasticiens et illustrateurs.	

**Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.**

Accepter d'expérimenter les matériaux et les outils (à plat et en volume).	PS : 08/2016
Réaliser une composition individuellement en utilisant un procédé.	PS : 08/2016
Réaliser une composition collectivement en utilisant un procédé.	PS : 08/2016
Réaliser une composition individuellement en utilisant plusieurs procédés.	
Réaliser une composition collectivement en utilisant plusieurs procédés.	
Faire des choix d'outils et de matériaux en fonction d'une intention plastique.	
Faire des liens avec ses productions, celles de ses pairs, celles des plasticiens et illustrateurs.	

**Décrire une image, exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.**

Savoir caractériser les différentes images.	PS : 08/2016
Connaître les fonctions des différentes images.	
Faire des liens entre la pratique de classe et l'observation des œuvres.	
S'exprimer sur une œuvre.	
Exprimer sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	



## LES UNIVERS SONORES

### Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines de chansons.

Accepter de chanter tout ou partie d'un texte.	PS : 08/2016
Jouer avec sa voix. Répéter un son.	PS : 08/2016
Mémoriser des chansons.	
Chanter des chansons de plus en plus longues.	
Interpréter des chants de manière expressive.	
Jouer sur la hauteur, le timbre, l'intensité, les nuances, les rythmes.	

### Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps.

Accepter de jouer avec les instruments.	PS : 08/2016
Produire des percussions corporelles.	PS : 08/2016
Découvrir et explorer des objets (hors instruments) pour produire des sons.	
Maîtriser ses gestes pour contrôler ses effets (réagir à un signal sonore, faire des	
Reproduire une phrase musicale simple (avec son corps, sa voix ou des objets sonores).	
Créer une phrase musicale, un livre sonore, accompagner un chant...	

### Affiner son écoute.

Reconnaître des sons du quotidien.	
Etre capable de soutenir une écoute musicale.	
S'exprimer, échanger, donner ses impressions sur un morceau.	
Discriminer le son d'un instrument connu dans un extrait d'œuvre musicale.	

### Pratiquer quelques arts du spectacle

Accepter de participer à des activités d'arts du spectacle (danse, mime, marionnettes...).	
S'exprimer, échanger, donner ses impressions sur un morceau.	
Discriminer le son d'un instrument connu dans un extrait d'œuvre musicale.	

# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURE SA PENSEE

## UTILISER LES NOMBRES

**Evaluer et comparer des collections d'objets par des procédures non numériques et numériques.**

Comparer des collections : beaucoup, pas beaucoup ...	PS : 08/2016
Comparer des collections de plus en plus importantes : plus que, moins que ...	PS : 08/2016
Comparer des quantités de 1 à 3.	
Comparer des quantités de 1 à 6.	
Comparer des quantités de 1 à 10.	PS : 08/2016

**Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.**

Réaliser une collection (de 1 à 3 objets) identique à une autre.	PS : 08/2016
Réaliser une collection (de 1 à 6 objets) identique à une autre.	
Réaliser une collection (de 1 à 10 objets) identique à une autre.	
Utiliser le dénombrement pour comparer des quantités de 1 à 6 avec un pointage correct (objets déplaçables ou non).	PS : 08/2016
Utiliser le dénombrement pour comparer des quantités de 1 à 10 avec un pointage correct (objets déplaçables ou non).	PS : 08/2016
Utiliser le dénombrement pour comparer des quantités supérieures 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.**

Déterminer le rang dans une petite collection.	PS : 08/2016
Déterminer le rang dans une grande collection.	
Situer un nombre l'un par rapport à l'autre sur une bande numérique.	
Comprendre qu'un nombre peut désigner une quantité ou un rang.	

**Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.**

Associer des représentations identiques d'un nombre de 1 à 3.	PS : 08/2016
Représenter les quantités de 1 à 3 en utilisant les constellations.	PS : 08/2016
Associer des représentations identiques d'un nombre de 1 à 6.	PS : 08/2016
Représenter les quantités de 1 à 6 en utilisant les constellations.	
Associer des représentations identiques d'un nombre de 1 à 10.	
Représenter les quantités de 1 à 10 en utilisant les constellations.	

Ecrire les nombres de 1 à 3.	
Ecrire les nombres de 1 à 6.	
Ecrire les nombres de 1 à 10.	
Renseigner des feuilles de marques dans des situations de jeux mathématiques.	
Utiliser le dessin pour résoudre des problèmes dans des situations de jeux mathématiques.	
Utiliser les écritures chiffrées pour résoudre des problèmes dans des situations de jeux mathématiques.	

**ETUDIER LES NOMBRES**

**Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.**

Reconnaître des petites quantités de 1 à 3 en s'appuyant sur des constellations connues (dés, doigts, boîtes).	PS : 08/2016
Reconnaître et nommer des petites quantités de 1 à 3 en s'appuyant sur des configurations inconnues (objets de natures différentes).	PS : 08/2016
Reconnaître des quantités de 1 à 6 en s'appuyant sur des constellations connues	PS : 08/2016
Reconnaître des quantités de 1 à 6 en s'appuyant sur des configurations inconnues.	
Reconnaître des quantités de 1 à 10 en s'appuyant sur des constellations connues.	
Reconnaître des quantités de 1 à 10 en s'appuyant sur des configurations inconnues.	

**Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.**

Exprimer la quantité d'une collection à laquelle un élément a été ajouté, en s'appuyant sur des objets déplaçables.	PS : 08/2016
Exprimer la quantité d'une collection à laquelle un élément a été enlevé, en s'appuyant sur des objets déplaçables.	
Exprimer la quantité d'une collection à laquelle un élément a été ajouté, en s'appuyant sur des objets non déplaçables.	
Exprimer la quantité d'une collection à laquelle un élément a été enlevé, en s'appuyant sur des objets non déplaçables.	

**Quantifier des collections jusqu'à dix 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.**

Reconnaître des quantités de 1 à 6 en s'appuyant sur des configurations inconnues.	
Reconnaître des quantités de 1 à 10 en s'appuyant sur des constellations connues.	
Reconnaître des quantités de 1 à 10 en s'appuyant sur des configurations inconnues.	

Résoudre des problèmes portant sur des quantités de 1 à 6 : augmentation, diminution, réunion.	PS : 08/2016
Résoudre des problèmes portant sur des quantités de 1 à 10 : augmentation, diminution, réunion.	
Résoudre des problèmes de partage portant sur des quantités de 1 à 10	
Résoudre des problèmes de partage portant sur des grandes quantités.	

**Evaluer et comparer des collections d'objets par des procédures non numériques et numériques.**

Décomposer oralement des quantités de 1 à 3.	
Décomposer oralement des quantités de 1 à 6.	
Décomposer oralement des quantités de 1 à 10.	

**Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix**

Connaître la comptine numérique de 1 à 3.	PS : 08/2016
Connaître la comptine numérique de 1 à 6.	PS : 08/2016
Connaître la comptine numérique de 1 à 10.	
Connaître la comptine numérique de 1 à 20.	
Connaître la comptine numérique de 1 à 30.	PS : 08/2016
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 3.	
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 6.	
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.	PS : 08/2016

**EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES**

**Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) de quelques pièces**

Réaliser des encastremets en 2D et en 3D.	PS : 08/2016
Réaliser des assemblages par superposition.	
Réaliser des assemblages à côté d'un modèle à l'échelle	
Réaliser des assemblages à côté d'un modèle réduit.	

**Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) d'une dizaine de pièces**

Réaliser des encastremets en 2D et en 3D.	PS : 08/2016
Réaliser des assemblages par superposition.	
Réaliser des assemblages à côté d'un modèle à l'échelle	
Réaliser des assemblages à côté d'un modèle réduit.	

## Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) d'une vingtaine de pièces

Réaliser des encastremements en 2D et en 3D.	PS : 08/2016
Réaliser des assemblages par superposition.	
Réaliser des assemblages à côté d'un modèle à l'échelle	
Réaliser des assemblages à côté d'un modèle réduit.	

## Classer des objets en fonction de caractéristiques selon un critère de forme.

Trier des objets selon un critère (forme, couleur ...)	
Trier des objets selon deux critères (forme, couleur ...)	
Classer une collection d'objets en respectant des critères donnés.	

## Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides

Reconnaître et nommer les couleurs.	PS : 08/2016
Nommer quelques formes planes : (ex triangle, carré, cercle, disque).	PS : 08/2016
Distinguer le rectangle du carré, et justifier.	
Reconnaître et nommer quelques solides ( ex : cube, pyramide).	
Reconnaître et nommer quelques solides ( ex : boule, cylindre).	PS : 08/2016

## Reproduire et dessiner des formes planes.

Tracer le contour d'une forme à l'aide d'un gabarit.	PS : 08/2016
Dessiner un cercle, un triangle, un carré, un rectangle à main levée	PS : 08/2016

## Reproduire et dessiner des formes planes.

Reproduire des algorithmes simples.	PS : 08/2016
Poursuivre ou compléter des algorithmes simples.	PS : 08/2016
Inventer des algorithmes simples.	PS : 08/2016
Reproduire des algorithmes complexes.	
Poursuivre ou compléter des algorithmes complexes.	
Inventer des algorithmes complexes.	

## EXPLORER LE MONDE

### STABILISER LES PREMIERS REPERES TEMPORELS

**Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.**

Distinguer le jour et la nuit, le matin et l'après-midi.

PS : 08/2016

Distinguer et se repérer dans les différents moments de la journée.

PS : 08/2016

Se repérer dans le déroulement d'une semaine (distinguer les jours avec école, les jours sans école).

Se repérer dans le mois (avec le calendrier).

Se repérer dans l'année (avec les différents événements, les saisons...).

PS : 08/2016

### Classer des objets en fonction de caractéristiques selon un critère de forme.

Connaître et nommer la suite de la semaine.

Connaître et nommer la suite des saisons.

Connaître et nommer la suite des mois.

### 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.**

Identifier le début et la fin d'une suite d'images.

PS : 08/2016

Ordonner 3 à 4 images en respectant la chronologie.

Ordonner 5 à 6 images en respectant la chronologie.

Ordonner 7 à 8 images en respectant la 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 les mots "avant", "après".

Utiliser les mots "puis", "pendant".

Utiliser les mots "hier", "aujourd'hui", "maintenant", "demain", "plus tard", "il y a longtemps".

## SENSIBILISER A LA NOTION DE DUREE

Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps.

Connaître et nommer la suite de la semaine.	
Connaître et nommer la suite des saisons.	
Connaître et nommer la suite des mois.	

## FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Comprendre les notions : devant/derrière, sur/sous.	
Comprendre les notions : entre, dedans/dehors, à côté de.	
Comprendre les notions : à gauche/à droite, au milieu, au-dessus/au-dessous, à l'intérieur/à l'extérieur.	

Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Comprendre les notions : devant/derrière, sur/sous.	
Comprendre les notions : entre, dedans/dehors, à côté de.	
Comprendre les notions : à gauche/à droite, au milieu, au-dessus/au-dessous, à l'intérieur/à l'extérieur.	

Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Utiliser les mots devant/derrière, sur/sous.	
Utiliser les mots entre, dedans/dehors, à côté de.	
Utiliser les mots à gauche/à droite, au milieu, au-dessus/au-dessous, à l'intérieur/à l'extérieur.	

## REPRESENTER L'ESPACE

Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

Réaliser un parcours ou un trajet à partir d'une maquette.	PS : 08/2016
Réaliser un parcours ou un trajet à partir de dessins ou de photos.	
Réaliser un parcours ou un trajet à partir d'un message oral.	
Réaliser un parcours à partir d'un message codé.	

**Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables  
(construction d'un code commun).**

Réaliser la maquette d'un espace connu.	
Représenter par le dessin un espace connu.	
Représenter par un schéma (code commun) un espace connu : plan, carte.	

**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.**

Manipuler et orienter correctement un livre.	
Manipuler et orienter correctement un livre.	
Savoir se repérer dans un cahier (trouver la dernière page utilisée).	

**DECOUVRIR LES DIFFERENTS MILIEUX**

**Passer de l'observation de l'environnement proche à la découverte d'espaces moins familiers. Se questionner, produire des images, chercher des infos.**

Découvrir et reconnaître l'environnement proche (classe, école quartier).	PS : 08/2016
Découvrir et reconnaître les différents paysages (mer, montagne, ville, campagne...).	
Développer une attitude responsable et respectueuse des lieux, de l'environnement, des animaux...	
Découvrir d'autres pays et cultures.	PS : 08/2016

**DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT**

**Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.**

Savoir qu'il existe différents mode d'alimentation.	PS : 08/2016
Savoir qu'il existe différents modes de reproduction.	PS : 08/2016
Savoir qu'il existe différents milieux de vie.	PS : 08/2016
Savoir qu'il existe différents modes de déplacement.	
Assurer les soins nécessaires aux élevages et plantations dans la classe.	
Mettre en œuvre une démarche scientifique pour identifier les besoins essentiels des êtres vivants.	

**Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.**

Distinguer le vivant du non vivant.	
Décrire les animaux ou les végétaux.	
Comparer et catégoriser ces animaux et ces végétaux en fonction de critères communs.	



**Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.**

Identifier les différentes parties du corps.	PS : 08/2016
Désigner et nommer les différentes parties de son propre corps.	PS : 08/2016
Situer et nommer les différentes parties du corps sur une représentation.	
Identifier différents sons, différents goûts, différents touchers, différentes odeurs.	
Nommer les différentes articulations.	

**Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.**

Accepter de mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle élémentaires.	
Savoir prendre soin de soi.	

**Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).**

Connaître et identifier les produits, objets dangereux.	
Connaître et identifier les comportements dangereux.	
Connaître et mettre en œuvre les attitudes d'alerte (prévenir, alerter, protéger).	

**DECOUVRIR LES DIFFERENTS MILIEUX**

**Passer de l'observation de l'environnement proche à la découverte d'espaces moins familiers. Se questionner, produire des images, chercher des infos.**

Découvrir et explorer différents matériaux (eau, sable, semoule...) et différents outils.	
S'exercer à des actions variées sur ces matériaux et ces outils.	
Choisir les outils et les matériaux adaptés dans le cadre d'une expérience.	

**Réaliser des constructions, construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage (individuellement ou collectivement).**

Inventer des constructions ou des maquettes simples librement.	
Réaliser une construction ou une maquette à partir d'un modèle.	
Réaliser et suivre une notice pour réaliser une construction ou une maquette.	

## APPRENDRE ET VIVRE ENSEMBLE

### S'ENGAGER, PARTICIPER

#### Maintien de l'attention et persévérance dans une activité.

Observer, s'intéresser aux activités réalisées par les camarades.	PS : 08/2016
S'engager dans une activité.	PS : 08/2016
S'engager dans une activité et la terminer.	
Essayer, réaliser, tâtonner, s'exercer dans une activité simple.	
Essayer, réaliser, tâtonner, s'exercer dans une situation plus complexe.	
Participer à un échange en attendant son tour de parole.	
Participer à un échange en restant dans le propos, en donnant son avis.	

#### Prise en compte des consignes collectives

Comprendre et respecter une consigne en situation duelle.	
Comprendre et respecter une consigne donnée à l'ensemble du groupe.	
Comprendre et respecter plusieurs consignes en même temps.	

#### Participation aux activités, initiatives, coopération.

Demander de l'aide.	PS : 08/2016
Se prendre en charge.	PS : 08/2016
Etre attentif aux autres, aller vers eux, les aider.	
Proposer son avis, son choix au reste du groupe.	
Accepter un choix collectif différent du sien.	

### S'ENGAGER, PARTICIPER

#### Participation aux activités, initiatives, coopération.

Respecter les autres.	PS : 08/2016
Identifier les adultes et leur rôle, et les respecter.	
Respecter le matériel de la classe, de l'école.	
Assumer des responsabilités au sein de la classe.	

# LE NUMERIQUE

## UTILISER LES OUTILS NUMERIQUES DE LA CLASSE, DE L'ECOLE, DANS DES SITUATIONS VARIES

### S'approprier un environnement numérique

Développer des habiletés en manipulant des outils numériques (tablette, souris, stylet).	
Comprendre l'utilité de la tablette numérique, de l'ordinateur, de l'appareil photo.	

### Apprendre avec le numérique

Apprendre avec des logiciels ou des applications dans différents domaines.	
Se familiariser avec l'écrit par l'écoute répétée de textes sur support numérique.	
Rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, des sites In-	

### Apprendre avec le numérique

Produire des images permettant de garder des traces des activités.	PS : 08/2016
Utiliser les dispositifs numériques dans le cadre des activités relevant des arts du numérique.	PS : 08/2016
S'entraîner à la copie avec l'ordinateur et l'imprimante, la tablette.	PS : 08/2016
Découvrir les correspondances entre les 3 écritures (cursive, scripte, capitale) grâce au traitement de texte.	
De manière autonome, produire des essais d'écritures.	
Pouvoir écouter ces derniers pour les améliorer et/ou les valider.	

### Apprendre avec le numérique

Utiliser les dispositifs numériques pour exposer, annoncer, raconter, dire.	
Découvrir la fonction de l'écrit à travers l'usage de la messagerie électronique.	

## APPRECIATIONS

Appréciation de la période en cours :

Signature de l'enseignant :

Signature des parents :

Pour information, les appréciations sur l'ensemble du parcours de votre élève :