UNE ANNÉE EN MOYENNE SECTION

I. MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **LANGAGE ORAL** | **Veiller à établir et favoriser :**  - une communication avec les adultes et entre pairs par le langage, en se faisant comprendre  - une expression dans un langage syntaxiquement correct et précis  - une reformulation des expressions encore imprécises  - les jeux vocaux pour manipuler des syllabes, discriminer intuitivement les sons ; repérer des régularités dans la langue (🡪 **JEUX VOCAUX**)  - naviguer à vue pour ne jamais laisser un enfant sur le bord du chemin  - organiser et mener en classe de nombreuses activités propres à enrichir le vocabulaire et la connaissance du monde : lectures, observations (objet, plantes, animaux, image, de documente (photos, vidéos), activités collectives (jardinage, élevage, cuisine, sorties nature, visites culturelles) | **Regroupements :**  1 : décrire, raconter, expliquer (Q)  2 : questionner, proposer des solutions, discuter d’un point de vue (Q) (🡪 **EXPLORER LE MONDE ; CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE ; AGIR, S’EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTIS-TIQUES ; AGIR, S’EXPRIMER, COM-PRENDRE À TRAVERS L’ACTIVITÉ PHYSIQUE**)  3 : poésies, comptines, chants, jeux de langage (Q) (🡪 **JEUX VOCAUX**) |  |
| **LANGAGE ÉCRIT** | **Veiller à établir et favoriser :**  - un intérêt pour les livres, les mots écrits, les lettres, les sons  - une observation de la personne qui écrit, des lettres qu’elle trace, les sons que cela produit  - une première connaissance des lettres, de leur tracé et du son qu’elles produisent  **Veiller à :**  - créer les conditions d’une attention partagée (éducation sensorielle : ouïe / vue ; mouvement : adapter ses gestes et ses déplacements en fonc-tion de l'environnement matériel et humain)  - viser l’insertion dans une communauté d’apprentissage  - naviguer à vue pour ne jamais laisser un enfant sur le bord du chemin | **Regroupements :**  1 : Heure du conte (Q)  2 : Texte collectif pour mémoire ou communication (H)  3 : Geste de l’écriture (Q)  **Individuel :**  - Dictée à l’adulte pour décrire son dessin (Q)  - Utiliser une étiquette pour repérer ses travaux ; utiliser les étiquettes de ses camarades pour constituer des groupes, repérer leur présence, etc. (Q)  - S’entraîner au geste d’écriture (de H à Q) |  |

**II. AGIR, S’EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **ÉDUCATION MOTRICE** | **Veiller à encourager à :**  - Ajuster et enchaîner des actions et des déplacements en fonction d’obstacles à franchir ou de la trajectoire d’objets sur lesquels agir  -Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés  - Coopérer, répartir des rôles différents complémentaires,  - Élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.  **Veiller à :**  - créer les conditions d’une attention partagée (éducation sensorielle : ouïe / vue ; mouvement : adapter ses gestes et ses déplacements en fonction de l’environnement matériel et humain)  - viser l’insertion dans une communauté d’apprentissage  - naviguer à vue pour ne jamais laisser un enfant sur le bord du chemin | **En salle :**  **1 : motricité large (Q) :**  - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.  **2 : rondes et jeux dansés (H) :**  - Construire et conserver une séquence d’actions et de déplacements, en relation avec d’autres partenaires, avec ou sans support musical (🡪 **ÉCOUTE**)  - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés (🡪 **RYTHME,** **ÉCOUTE**)  **3 : Jeux collectifs (H)**  - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.  **Extérieur :**  - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.  - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. |  |

**III. AGIR, S’EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES**

**A. LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **DESSIN** | **Veiller à proposer :**  - différents outils, médiums, supports **Veiller à encourager à :**  - adapter son geste à l’outil utilisé  - représenter le réel pour illustrer  - réinvestir les découvertes et les acquis graphiques  **Veiller à :**  - ne pas bloquer la créativité en proposant des modèles trop précis, trop éloignés de la zone proximale de développement  - naviguer à vue pour ne jamais  laisser un enfant sur le bord du chemin | **Pratiquer le dessin (Q + H) :**  - découvrir peu à peu les façons d’être fidèle au réel ou à un modèle (Q) |  |
| **ATELIERS DE PRATIQUES SENSORIELLES**  **(Jeu libre avec les matières et matériaux)** | **Réaliser des compositions plastiques (Q + H) :**  - seul, en choisissant et combinant des matériaux (Q)  - en groupe, en réinvestissant des techniques et des procédés (H) (🡪 **OBSERVATION**) |  |
| **GRAPHISME** | - Inventer des formes et être attentif au rendu de ses tracés pour créer des graphismes nouveaux (H)  - Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes (de H à Q) |  |
| **OBSERVATION D’ŒUVRES PLASTIQUES** | **Veiller à établir et favoriser :**  - une communication avec les adultes et entre pairs par le langage, en se faisant comprendre  - une expression dans un langage syntaxiquement correct et précis  - une reformulation des expressions encore imprécises  - un enrichissement du vocabulaire et de la connaissance du monde  **Veiller à :**  - créer les conditions d’une attention partagée (éducation sensorielle : ouïe / vue ; mouvement : adapter ses gestes et ses déplacements en fonction de l’environnement matériel et humain)  - viser l’insertion dans une communauté d’apprentissage | - Décrire une image et exprimer ses impressions ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté (H)  - en groupe, pour découvrir et réinvestir des techniques et des procédés (H)  - en autonomie, réinvestissement au cours des ateliers libres (Q)  (🡪 **ATELIERS DE PRATIQUES SENSORIELLES**) |  |

**B. LES UNIVERS SONORES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **CHANT**  **JEUX VOCAUX** | **Veiller à :**  - créer les conditions d’une attention partagée (éducation sensorielle : ouïe ; mouvement : adapter ses gestes et ses déplacements en fonction de l’environnement matériel et humain)  - viser l’insertion dans une communauté d’apprentissage  - naviguer à vue pour ne jamais laisser un enfant sur le bord du chemin  **Veiller à favoriser :**  - une communication avec les adultes  et entre pairs par le langage, en se  faisant comprendre  - une expression dans un langage syntaxiquement correct et précis  - une reformulation des expressions encore imprécises  - l’écoute et le respect de la parole de l’autre  - la créativité, le désir de proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores | **Chant (Q) :**  - mémoriser comptines et chansons et les interpréter de manière expressive (🡪 **LANGAGE ORAL, LANGAGE ÉCRIT**)  **Jeux vocaux (Q) :**  - explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance (🡪 **LANGAGE ÉCRIT**) |  |
| **RYTHME** | **Jeux rythmiques (Q) :**  - Repérer, reproduire formules rythmiques simples :  - corporellement  - avec des instruments  - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés (🡪**AGIR, S’EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE**) |  |
| **ÉCOUTE** | **Œuvres musicales :**  - Écouter une œuvre, en parler et exprimer ses impressions, sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté (H)  - Construire et conserver une séquence d’actions et de déplacements, en relation avec d’autres partenaires, en s’adaptant au support musical (🡪**AGIR, S’EXPRIMER, COM-PRENDRE A TRAVERS L'AC-TIVITE PHYSIQUE**)  **Sonorités de la langue :**  - Lier écoute/voix/langage/vue pour apprendre à analyser la chaîne parlée en éléments de plus en plus petits (jeux de production de sons [voyelles / consonnes fricatives], [isolés, placés dans une syllabe/ placés dans un mot : rimes, assonances, allitérations) (de H à Q) |  |

**C. LE SPECTACLE VIVANT**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **ARTS DU SPECTACLE**  **SPECTACLE VIVANT** | **Veiller à :**  - créer les conditions d’une attention partagée (éducation sensorielle : ouïe ; mouvement : adapter ses gestes et ses déplacements en fonction de l’environnement matériel et humain)  - viser l’insertion dans une communauté d’apprentissage  **Veiller à favoriser :**  - une communication avec les adultes et entre pairs par le langage, en se faisant comprendre  - une expression dans un langage syntaxiquement correct et précis  - une reformulation des expressions encore imprécises  - l’écoute et le respect de la parole de l’autre  - la créativité, le désir de proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores | 🡪 **CHANT**  **🡪 LANGAGE ORAL**  **🡪 AGIR, S’EXPRIMER, COM-PRENDRE A TRAVERS L'AC-TIVITE PHYSIQUE**  **🡪 RYTHME**  **🡪 ÉCOUTE** |  |

**IV. CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE**

**A. DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **UTILISER**  **/**  **ÉTUDIER LES NOMBRES** | **Veiller à favoriser les situations quotidiennes amenant à :**  - Évaluer et comparer des collections d’objets  - 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  - 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  - Utiliser des symboles pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité (doigts, points du dé, chiffre, série de bâtonnets, …)  -Quantifier des collections jusqu’à 5 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 5.  **Veiller à :**  - créer les conditions d’une attention partagée (éducation sensorielle : ouïe / vue ; éducation motrice : adapter ses gestes et ses déplacements en fonction de l’environnement matériel et humain)  - viser l’insertion dans une communauté d’apprentissage  - naviguer à vue pour ne jamais laisser un enfant sur le bord du chemin  - brasser sans arrêt les mêmes notions, les mêmes connaissances pour réassurer les acquis de tous  - Ne jamais programmer plus d’une période à la fois | **Groupe (Q) :**  - Selon une **progression hebdomadaire**, mensuelle et périodique, mener une séance d’**APPRENTISSAGES MATHÉ-MATIQUES** liant tous les sous-domaines du **domaine IV** et 2 des 5 sous-domaines du **domaine V** :  - **DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS**  **- FORMES ET GRANDEURS**  **- SUITES ORGANISÉES**  **- TEMPS**  **- ESPACE.**  - Réajuster cette progression chaque semaine en fonction des acquis mais aussi des manques constatés  **Individuel (Q) 🡪 Ateliers de jeux permettant de :**  - évaluer et comparer des quantités  - vérifier que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments  - dénombrer pour comparer, égaliser  - donner un numéro d’ordre  - utiliser des chiffres et des symboles non numériques  - vérifier que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments  - découvrir que tout nombre s’obtient en ajoutant un au nombre précédent  - quantifier jusqu’à … au moins  - composer et décomposer des collections par manipulations effectives puis mentales  - dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas …  (**🡪 Jeux libres**) |  |

**B. EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **FORMES ET GRANDEURS** | **Veiller à favoriser les situations quotidiennes amenant à :**  - classer des objets en fonction de caractéristiques ayant trait à la forme, la couleur, la taille, la masse, la contenance  - nommer des figures : carré, triangle, rectangle, cercle ou disque  - Reproduire un assemblage à partir d’un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)  - Reproduire, dessiner des formes planes  **Veiller à :**  - créer les conditions d’une attention partagée (éducation sensorielle : ouïe / vue ; éducation motrice : adapter ses gestes et ses déplacements en fonction de l’environnement matériel et humain)  - viser l’insertion dans une communauté d’apprentissage  - naviguer à vue pour ne jamais laisser un enfant sur le bord du chemin  - brasser sans arrêt les mêmes notions, les mêmes connaissances pour réassurer les acquis de tous  - Réajuster cette progression chaque semaine en fonction des acquis mais aussi des manques constatés  - Ne jamais programmer plus d’une période à la fois | **Groupe (Q) :**  **Dans le cadre des séances quotidiennes d’APPRENTISSA-GES MATHÉMATIQUES (🡪 LES NOMBRES ET LEURS UTILISA-TIONS),**  - classer des objets en fonction de caractéristiques ayant trait à la forme, la couleur, la taille, la masse, la contenance  - nommer des figures : carré, triangle, rectangle, cercle ou disque  - Reproduire un assemblage à partir d’un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)  - Reproduire, dessiner des formes planes  **Individuel (Q) 🡪 Ateliers de jeux permettant de :**  - classer des objets en fonction de caractéristiques ayant trait à la forme, la couleur, la taille, la masse, la contenance  - nommer des figures : carré, triangle, rectangle, cercle ou disque  - Reproduire un assemblage à partir d’un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)  - Reproduire à l’aide de matériel (réglettes, bûchettes, bandelettes de papier) et par le dessin des formes planes  (🡪 **Jeux libres**) |  |
| **SUITES ORGANISÉES** | **Veiller à :**  - Proposer des algorithmes récursifs à poursuivre au cours des **JEUX VOCAUX, JEUX RYTHMIQUES, CHANTS**  - Faire observer des œuvres plastiques utilisant un algorithme (🡪 **OBSERVATION D’ŒUVRES PLASTIQUES**)  - Créer les conditions d’une attention partagée (éducation sensorielle : ouïe / vue ; éducation motrice : adapter ses gestes et ses déplacements en fonction de l’environnement matériel et humain)  - Viser l’insertion dans une communauté d’apprentissage  - Naviguer à vue pour ne jamais laisser un enfant sur le bord du chemin  - Brasser sans arrêt les mêmes notions, les mêmes connaissances pour réassurer les acquis de tous  - Ne jamais programmer plus d’une période à la fois | **Groupe (H) :**  **Dans le cadre des séances quotidiennes d’APPRENTISSA-GES MATHÉMATIQUES, au moins une fois par semaine,**  - Identifier le principe d’organisation d’un algorithme et poursuivre son application.  **Individuel (Q) 🡪 Ateliers de jeux permettant de :**  - identifier le principe d’organisation d’un algorithme  - poursuivre un algorithme simple  (🡪 **Jeux libres**) |  |

**V. EXPLORER LE MONDE**

**A. SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET DANS L’ESPACE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **TEMPS** | **Veiller à :**  - Situer les événements vécus les uns par rapport aux autres  - Employer très fréquemment le vocabulaire relatif à la journée, la semaine, le mois, la saison  - Employer soi-même un calendrier pour repérer les événements programmés  - Travailler selon un emploi du temps journalier et s’y référer souvent pour apprendre aux élèves à s’y repérer  - Noter (tableau, table d’exposition) les événements relatifs à la saison (changements dans le domaine vestimentaire, la luminosité, les plantes, les animaux, …) au fur et à mesure de leur arrivée ; en garder une mémoire en classe lors des saisons suivantes pour installer la notion de cycle  - Utiliser les marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après, ensuite, d’abord, …) dans les récits, descriptions, explications  - Faire ordonner des images, des photos, des événements passés dans l’ordre chronologique | **Collectif (Q) :**  **Dans le cadre des séances quotidiennes d’APPRENTISSA-GES MATHÉMATIQUES,**  - Faire ordonner des images, des photos, des événements passés dans l’ordre chronologique (H)  - Faire lire des suites ordonnées d’images ou de photographies en utilisant le vocabulaire adapté (H)  (🡪 **LANGAGE ÉCRIT** : **Textes collectifs**)  - Observer et reproduire par le dessin, la photo, la maquette des changements saisonniers au jardin, dans la cour, dans un espace public situé près de l’école, dans le cadre d’un élevage, … pour en garder la mémoire. (🡪 **EXPLORER LE MONDE DU VIVANT**)  **Individuel (Q) 🡪 Utiliser des jeux permettant de :**  - Ordonner … images ou photos dans l’ordre chronologique (**🡪 Jeux libres**) |  |
| **ESPACE** | **Veiller à :**  - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères  - Demander les élèves de situer des objets par rapport à eux, entre eux, par rapport à des objets repères  - Utiliser et faire utiliser des marqueurs spatiaux adaptés  - Faire orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou autre support d’écrit  - Faire orienter et utiliser correctement un vêtement, une chaussure, un jeu, un jouet, …  **Valoriser :**  - les premiers essais de représentation plane | **Collectif (H) :**  **Dans le cadre des séances quotidiennes d’APPRENTISSA-GES MATHÉMATIQUES,**  - Faire utiliser un nombre croissant de marqueurs spatiaux au cours de situations de jeux collectifs ou de résolution de problèmes (H) (🡪 **LANGAGE ORAL ; AGIR, S’EX-PRIMER, COMPRENDRE A TRA-VERS L'ACTIVITE PHYSIQUE)**  - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage) (H) (🡪**AGIR, S’EXPRIMER, COM-PRENDRE A TRAVERS L'AC-TIVITE PHYSIQUE**)  - Élaborer des essais collectifs de représentation plane, communica-  bles (construction d’un code commun) (🡪**AGIR, S’EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE ; LAN-GAGE ÉCRIT**)  **Individuel (Q)**  **🡪 Dessin ; Ateliers de pratiques sensorielles ; Vie quotidienne**  - Faire orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou autre support d’écrit  - Compléter un plan pour expliquer un trajet  - Faire des essais de représentations planes  **🡪 Utiliser des jeux permettant de**  - Reproduire scènes ou figures orientées dans l’espace  - Rangement d’objets en respectant les consignes spatiales en vigueur dans la classe  - Lire et utiliser des codes communs permettant de situer des objets les uns par rapport aux autres (🡪 **Jeux libres**) |  |

**B. EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS, DE LA MATIÈRE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITÉS** | **PERMANENTES** | **QUOTIDIENNES (Q) OU HEBDOMADAIRES (H)** | **MATÉRIEL UTILISÉ PENDANT LA PÉRIODE** |
| **MONDE DU VIVANT** | **À l’école, favoriser :**  - l’acquisition et la mise en pratique de règles d’hygiène simples (lavage des mains, mouchage, toux, propreté corporelle, prévention des épidémies)  - la pratique d’une vie saine et équilibrée (collations, périodes de repos, exposition aux écrans, pratique du jeu libre à l’extérieur pour aération et mouvement)  - la pratique du jardinage, de l’élevage de petits animaux  **Veiller à :**  - Éduquer aux dangers domes-tiques (produits toxiques, gestes et objets dangereux)  - Nommer et faire nommer les parties du corps humain, des animaux, des plantes  - Nommer et faire nommer les étapes du développement d’un animal ou d’une plante | **Collectif : Reconnaître les princi-**  **pales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal :**  - dans une situation d’observation du réel (petits élevages et jardinage, observation de végétaux, atelier culinaire) **(Q)**  - sur une image, un album, une vidéo (🡪 **Langage écrit ; Obser-**  **vation d’œuvres plastiques**) (H)  **Individuel**  - Reproduire le réel après avoir observé un modèle (**🡪 Dessin**) (H)  - Utiliser des jeux permettant de mémoriser les besoins essentiels de l’être humain, de quelques animaux et végétaux, de reconnaître les principales étapes du développement d’un animal ou d’un végétal (**🡪 Jeux libres**) (Q) |  |
| **MATIÈRE** | **Veiller à :**  - Éduquer aux dangers domesti-  ques (produits toxiques, gestes et objets dangereux)  - Nommer et faire nommer les matériaux, les outils, les actions entreprises (plier, couper, assembler, fixer, coller, …)  - ne pas bloquer la créativité en proposant des modèles trop précis, trop éloignés de la zone proximale de développement  **Favoriser :**  - la découverte, la manipulation libre, l’utilisation de matériaux,  d’objets et d’outils  - les interactions entre pairs au cours d’ateliers communs  - les créations montrant un progrès,  une avancée dans la découverte et la maîtrise d’un matériau  - la discussion visant à proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes | **Atelier de pratiques sensorielles (Q) ; Vie pratique (Q)**  - manipuler des matériaux : eau, sable, argile, pâte à modeler, peinture au doigt, gouache liquide, papier, carton, colle, tissu, fils, … (Q)  - utiliser des outils pour agir sur ces matériaux : ciseaux, pinceaux, brosses, colle en tube, en bâton, crayons, crayons feutres, stylos à bille, craies, gommettes autocollantes, emporte-pièces, jouets de sable (pelle, seau, râteau, tamis, moules) (Q)  - utiliser des systèmes d’enfilage et d’attache sur soi, sur une poupée, sur un cadre d’entraînement (vêtements, chaussures ; velcro, fermeture à glissière, bouton et boutonnière, lacet et nœud) (Q)  - utiliser des jeux de construction, des objets à assembler (Q) |  |
| **UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS** |  |
| **UTILISER DES OUTILS NUMÉRIQUES** | **Veiller à :**  - Éduquer à la pratique d’une vie saine (exposition aux écrans, besoin de mouvements, de contacts avec le réel) | **Collectif :**  - Dans le cadre d’un projet collectif, utiliser des outils numériques (appareil photo, tablettes, ordinateur) (A !!! ) |  |