

# Période I Grande section

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ~ L'oral

Oser entrer en communication

- ML1**
- a. Produire un oral compréhensible par autrui.
  - b. Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.
  - c. Respecter les règles de communication
  - f. Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié.
- ML2** Produire des phrases complexes, correctement construites.

Échanger et réfléchir avec les autres

**ML3**

- d. Ecouter, accepter et prendre en compte le point de vue de l'autre
- e. Décrire avec précision un objet, une image, un personnage

Comprendre et apprendre

**ML4**

- a. Comprendre des consignes données de manière collective.
  - b. Comprendre une histoire lue par l'enseignant.
- ML4b** Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateur (ou amusants).  
Interpréter ou transposer une comptine, une chanson, une histoire lue par l'enseignant.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

**ML5** Avoir compris quelques notions de variation de la langue en fonction du temps, du genre et du nombre et essayer de les reproduire

- ML6**
- a. Distinguer mot et syllabes (compter les mots, ou les syllabes d'1 phrase)
  - b. Dénombrer les syllabes d'un mot
  - c. Localiser une syllabe dans un mot (début, fin).

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ~ L'écrit

Écouter de l'écrit et comprendre

**ML8**

- a. Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et du titre
- b. Interroger le maître sur le sens inconnu de mots ou d'expressions
- c. Enrichir son lexique, s'intéresser au sens des mots.

Découvrir la fonction de l'écrit

**ML9**

- ML9 A**
- a. Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page.
  - a. Faire correspondre à l'écrit les mots d'un court énoncé oral (par exemple une phrase connue)
  - b. Repérer la place d'un mot énoncé dans une phrase écrite
  - c. Utiliser une structure langagière propre à l'écrit

## Commencer à produire de l'écrit

### ML10

- a. Produire une phrase cohérente pour illustrer un dessin, une photo en dictée à l'adulte
- b. Savoir qu'on écrit pas comme on parle

## Découvrir le principe alphabétique

### ML11

- a. Identifier des lettres (par rapport à des dessins, des symboles)
- b. Connaître le nom des lettres de son prénom

ML11B-C a. Reconnaître les lettres de l'alphabet en Capitale d'imprimerie

## Commencer à écrire tout seul

### ML12

- a. Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre
- b. Ecrire son prénom en Capitale d'imprimerie sans modèle

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

### Utiliser les nombres

- CPO1 a. Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques et utiliser correctement le vocabulaire « plus que, moins que, autant que »  
b. Reconnaître des collections de 1 à 5 éléments.
- CPO2 a. Réaliser une collection dont le cardinal est donné  
b. Modifier une collection donnée en ajoutant des éléments, en retranchant des éléments.

### Etudier les nombres

- CPO7 a. Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellation du dé).  
b. Dénombrer, constituer et décomposer des collections jusqu'à 5  
Résoudre des problèmes additifs et soustractifs à l'aide de manipulation

CPO8 a. Connaître de tête certaines décompositions de 5

- CPO9 a. Apprendre des comptines mathématiques  
b. Savoir énoncer la suite des nombres entiers jusque 10.  
f. Situer un nombre dans la suite des nombres  
c. Réciter la comptine à partir de n'importe quel nombre.

- CPO10 a. Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 5  
b. Apprendre progressivement l'écriture des chiffres

### Explorer les formes

- CPO11 a. Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- CPO12 a. Reconnaître, classer et nommer des formes simples : triangles, carrés, ronds.

- CPO14 a. Découvrir les propriétés des objets  
b. Ranger du plus petit au plus grand.  
e. Comparer des longueurs  
d. Distinguer vide / plein.

CPO15 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

CPO16 Réaliser des algorithmes simples.

## Explorer le monde: Espace et temps

*Stabiliser ses 1ers repères temporels et spatiaux*

### EM1

- a. Connaître les jours de la semaine, les mois  
b. Connaître les saisons

*Consolider la notion de chronologie*

### EM2

- a. Ordonner des éléments chronologiquement pour relater un événement vécu ou non  
b. Utiliser un vocabulaire approprié pour le relater

*Faire l'expérience de l'espace*

### EM4-EM5

- a. Distinguer droite et gauche  
b. Distinguer sur / sous / entre/ au milieu/ autour  
c. Distinguer avant / après, devant / derrière, dessus / dessous.  
d. Distinguer au milieu/autour  
e. Situer, repérer des objets par rapport à des repères fixes (ds la classe, l'école).  
f. Réaliser des puzzles simples.

*Représenter l'espace*

### EM9

- a. Se repérer dans l'espace d'une page (bas, gauche, droite)  
b. Se repérer dans l'espace d'une page ( lignes, interlignes, marge)  
c. Utiliser le sens conventionnel de l'écriture  
d. Distinguer des lignes ouvertes et des lignes fermées.  
e. Distinguer les zones intérieure et extérieure à une ligne fermée.  
f. Distinguer dedans / dehors.

## Explorer le monde: le vivant, les objets et la matière

*Découvrir le monde du vivant*

### EM10

- a. Différencier le vivant du non-vivant  
b. Manipuler : planter, apporter des soins à un animal ou une plante, cueillir, récolter.

### EM13

- a. Acquérir des premiers savoirs et savoir-faire relatifs à l'hygiène corporelle : lavage des mains, passages aux toilettes.  
b. Savoir ranger la classe.  
c. Savoir quand se laver les mains.

*Utiliser, fabriquer, manipuler des objets*

EM15

- a. Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage : économe, râpe, rouleau, aimants, magnétophone, appareil photo numérique, ordinateur, lampe de poche ....
- b. Choisir des outils différents en fonction de son projet.
- d. Comparer, classer et ranger des objets ou des matières
- e. Agir sur la matière en respectant une consigne (pâte à modeler, sable, semoule, lentille, papier, l'eau, l'air...)\*
- f. Explorer en agissant sur la matière : toucher, malaxer, modeler, déchirer, plier, transvaser, écraser, froisser, mélanger, assembler, casser, coller, transporter, découper... \*

EM16

Utiliser une fiche technique pour fabriquer.

*Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique*

*Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique - l'art visuel*

*Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique - l'univers sonore*