

Toute Petite Section	Petite Section
 -Accepter de venir à l'école, prendre ses marques petit à petit -Se faire comprendre, commencer à échanger -Reconnaître sa photo -Découvrir les livres, les manipuler correctement -Commencer à s'intéresser aux histoires lues -Participer aux temps de chant en faisant les gestes des comptines, commencer à chanter -Comprendre les consignes de la vie de la classe -Développer sa motricité fine en manipulant (pâte à modeler, petits objets, perles...) -Découvrir les différents outils pour laisser des trace -Vocabulaire en lien avec la vie de la classe, structuration progressive du langage	 -Venir à l'école avec plaisir -Se faire comprendre -Echanger avec les autres, avec les adultes -Développer son vocabulaire (en lien avec les projets et la vie de la classe) - reconnaître son initiale, son prénom en majuscule, le reconstituer avec des lettres magnétiques, Commencer à nommer les lettres de son prénom -frapper les syllabes orales de mots -Point sur la prononciation -S'intéresser aux histoires lues, répondre à des questions simples -Chanter des chansons et dire des comptines simples -Ecouter et respecter des consignes simples, commencer à travailler en autonomie -Apprendre à tenir correctement un crayon -motricité fine : muscler sa main en manipulant (pâte à modeler, des petits objets, perles) -Commencer à colorier -Graphisme : lignes verticales, horizontales, ronds, rayonnement, quadrillage, lignes obliques, spirales, repasser sur des pointillés, lignes brisées, vagues, lignes courbes
 -Découvrir les jeux de la classe, les ranger -Comprendre le déroulement de la matinée -Commencer à faire des tris d'objets, de couleurs... -Associer des images identiques (type lotos) -Comparer des quantités : beaucoup /peu -Trier les ronds / les carrés -Découvrir des jeux (qui ont des règles simples) -attendre son tour, respecter les règles de vie. -réaliser des encastrements, des puzzles simples	 -Jouer à des jeux, attendre son tour, respecter des règles simples -Prendre des repères dans la journée -Réaliser des tris variés (couleurs, formes, catégories simples) -Comparer des quantités, beaucoup/peu, plus que/moins que -Comparer des tailles, associer des tailles identiques, comparer des tailles -Réaliser des correspondances terme à terme -Réaliser des collections identiques (jusqu'à 5) : autant que -Se familiariser avec la comptine numérique (au moins jusqu'à 5) -Compter sur ses doigts jusqu'à 5 - Se familiariser avec les constellations du dé jusqu'à 4 au moins) en jouant à des jeux -Commencer à reconnaître les nombres jusqu'à 3 au moins -formes rond, carré, triangle -Réaliser des constructions simples, des puzzles, des pavages simples -découverte des tableaux à double entrée -vocabulaire du repérage dans l'espace -prolonger des suites logiques simples (type AB, AABB) -puzzles

Moyenne section	Grande Section
 -Prendre part à la vie de la classe, participer aux rituels -être attentif lors des temps de lecture, répondre à des questions, reformuler un passage avec ses mots -Graphisme : lignes verticales et horizontales arrêtées, ronds, demi-cercles, croix, lignes obliques, lignes brisées, ponts, creux, pétales, slaloms, vagues, quadrillages, créneaux, escaliers, boucles -Ecriture de son prénom en majuscule -Ecriture des lettres de l'alphabet en majuscule -Connaître l'alphabet en majuscule -Commencer à associer les majuscules avec les lettres en script (percevoir les ressemblances) -Reconnaître les prénoms (de son groupe) écrits en majuscule - reconstituer des mots, recopier des mots, recopier des mots à l'ordinateur -Frapper des syllabes orales des mots, jouer avec les syllabes (les doubler), compter les syllabes orales des mots -Trier des mots qui commencent pareil, qui finissent pareil -Commencer à percevoir des sons dans les mots	 -Aider les plus jeunes de la classe -Comprendre des histoires, des contes, reformuler une histoire en respectant la chronologie -Graphisme : ponts à l'envers, boucles petites et grandes, ponts, cœurs, fleurs, soleil, lune maison, boucles en bas, enchaînement de boucles variées, graphismes complexes -Ecriture de son prénom en cursive -Connaître les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures -Ecrire la plupart des lettres en cursive - Recopier des mots en cursive -Recopier des phrases en majuscule à l'ordinateur et à la main en séparant les mots -Reconnaître les prénoms (de son groupe) écrits dans les 3 écritures -Jouer avec les syllabes dans les mots, localiser une syllabe dans un mot - percevoir des sons dans des mots -Méthode des alphas : associer les sons produits par les lettres (scriptes) -Commencer à écrire des mots de manière phonétique -Commencer à déchiffrer des syllabes, des mots simples
 -Jouer à des jeux, respecter les règles -Connaître les jours de la semaine, ranger des images séquentielles -Connaître les constellations du dé (jusqu'à 6), les doigts de la main -Connaître les nombres jusqu'à 10 (ou plus), savoir les écrire -Compter à rebours à partir de 10 -Comparer des quantités, constituer des quantités jusqu'à 10 -Compléter des quantités jusqu'à 6, commencer à surcompter -ranger par taille croissante/décroissante -Reconnaître, nommer dessiner les cercles, carrés, rectangles et triangles -Réaliser des pavages -Réaliser des construction (en suivant des modèles) -aspect ordinal du nombre - coder des tableaux à double entrées - parcours fléchés : décoder -Prolonger des suites logiques -puzzles de plus en plus complexes (apprendre à chercher)	 -Jouer à des jeux de plus en plus complexes, respecter les règles -Avoir des repères dans la semaine, ranger des images séquentielles (jusqu'à 6) -Reconnaître les constellations du dé, les doigts des deux mains (sans compter) - Connaître les nombres jusqu'à 20 (ou plus), savoir les écrire. -Compter à rebours à partir de 20 -Comparer des quantités, constituer des quantités jusqu'à 20 -compléter des quantités jusqu'à 10. -ajouter des quantités (surcompter), partager des quantités -Notion d'unité de mesure pour la taille (mesurer en nombre de cubes) -Reconnaître, nommer, dessiner, les cercles, carrés, rectangles, triangles, losanges -reproduire des tracés sur des grilles à points -réaliser des pavages -Constructions à plat, puis en 3D (en suivant des modèles) -Décoder et coder des tableaux à double entrée - trouver une case dans une grille en fonction de ses coordonnées -Déplacement sur quadrillage : décoder et coder -Prolonger des suites logiques -Activités de recherche (jeu embouteillage, tangram...) -Jeux de déduction, de logique (sudoku...)

