

Programmation annuelle pour les petites sections

Domaine 1 – Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l’oral

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communication				
<p>Entre en relation avec autrui Se nommer Dialoguer avec les autres élèves Répondre aux sollicitations de l’enseignant Accepter de parler avec l’adulte Faire part de ses besoins Utiliser les termes de politesse Dire bonjour à Mimi la souris</p>	<p>Politesse Ecouter les consignes et les comprendre Communiquer avec les autres Jouer à téléphoner Participer à un échange collectif en acceptant d’écouter autrui Lever le doigt pour demander la parole</p>	<p>Politesse Se faire comprendre par le langage pour des besoins de la vie scolaire Répondre à des questions simples sur le texte écouté</p>	<p>Politesse Poser des questions et être attentif à la réponse Exprimer une demande Pouvoir s’exprimer de façon intelligible en respectant l’articulation</p>	<p>Politesse S’entraîner à être le messenger à l’oral Tenir compte d’une réponse à une question posée et la mémoriser</p>
Comprendre et apprendre				
<p>Comprendre une consigne simple Adopter une attitude compatible avec l’écoute d’histoires lues par l’enseignant Accepter le regroupement dans le calme et le silence <u>Séances de langage</u> : la rentrée, les doudous Découvrir et commencer son cahier de langage : photos en autonomie, tout au long de l’année</p>	<p>Observer un livre d’images et décrire ce que l’on voit Désigner et nommer des objets ou personnages se référant aux histoires étudiées Désigner et nommer les outils et matériaux utilisés dans les activités Apprendre à écouter Comprendre une histoire courte adaptée à son âge <u>Séances de langage</u> : l’automne, l’élevage d’escargots Utiliser le pronom « je »</p>	<p>Désigner, nommer un matériel et expliquer sa fonction Apprendre des comptines et des jeux de doigts Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent Comprendre des consignes dans les activités motrices Ecouter les histoires lues pour s’approprier la structure des phrases <u>Séances de langage</u> : contes d’Asie</p>	<p>Commenter un livre avec ses propres mots Expliquer les étapes de son travail Comprendre des récits de plus en plus complexes et de plus en plus longs Comprendre des consignes <u>Séances de langage</u> : contes d’Asie</p>	<p>Raconter une histoire lue en classe Utiliser des connecteurs de temps Identifier les personnages d’une histoire, donner leurs caractéristiques <u>Séances de langage</u> : boucle d’or</p>
Echanger et réfléchir avec les autres				
<p>Prendre la parole en petit groupe Evoquer des événements familiers</p>	<p>Raconter, mimer, commenter des activités</p>	<p>Jouer, échanger avec ses camarades dans les coins jeux et dans la cour Dire ce que l’on va faire</p>	<p>Parler de son ressenti face à une œuvre ou un album Prendre la parole en petit groupe</p>	<p>Expliquer aux autres ce que l’on doit faire Exprimer ce que l’on ressent</p>

Evoquer les différents moments de la vie de classe	Raconter et commenter les activités scolaires à la maison, via le blog de classe	Attendre son tour pour parler Parler avec une marionnette, une mascotte	S'appuyer sur des images pour reformuler la trame d'une histoire	Prêter sa voix à une marionnette Ecouter un camarade et attendre son tour de parole
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique				
Commence à mémoriser des comptines, puis les dire Acquérir du nouveau vocabulaire en rapport avec la classe (outils, couleurs...) Faire de courtes phrases en respectant la syntaxe	Acquérir du nouveau vocabulaire en rapport avec la classe (outil, couleur...) Poser des questions compréhensibles Apprendre à produire des phrases correctes	Reproduire des onomatopées Utiliser le temps du passé et du futur Utiliser le connecteur de cause <i>parce que</i> et donner une justification	Reproduire des onomatopées Articuler correctement lors de la récitation de comptines Commencer à faire des remarques sur les similitudes de sons	Reproduire des onomatopées Articuler correctement lors de la récitation de comptines Commencer à faire des remarques sur les similitudes de sons

Domaine 1 – Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Ecouter l'écrit et le comprendre				
S'initier oralement à la langue, travailler en écouter des histoires Ranger les livres devant la photocopie de la couverture <u>Lectures</u> : albums de Mimi Album autour de la rentrée Album autour des couleurs (Les trois souris peintres)	Ecouter des histoires racontées Commencer à raconter des passages d'une histoire Parler d'une histoire que l'on a déjà rencontrée <u>Lectures</u> : Sur l'automne : le p'tit bonhomme des bois Sur les escargots : Bobo l'escargot Sur les émotions : parfois je me sens	Ecouter des histoires de plus en plus longues et de plus en plus complexes, jusqu'à la fin Choisir un livre dans la bibliothèque pour que l'enseignant le lise à la classe	Se familiariser avec les œuvres du patrimoine Raconter une histoire lue en classe	Se familiariser avec les œuvres du patrimoine Raconter une histoire lue en classe Conter une histoire en jouant avec les marionnettes
Découvrir la fonction de l'écrit				
Découvrir des supports d'écrits variés à l'intérieur	Découvrir des albums et des documentaires autour de	Suivre une recette	Suivre une recette Reconnaitre les différents supports d'écrits utilisés en	Suivre une recette

de la classe et de l'école (étiquettes, livres, cahiers...) Participer aux rituels, afficher son étiquette à la bonne place	l'automne, des escargots et des fruits de saison Utiliser les étiquettes prénoms pour signer Suivre une recette	Approcher le concept de livre (titre, auteur, illustrateur) Signer son travail par son étiquette-prénom ou par l'écriture de son prénom	classe et dire à quoi ils servent	Reconnaitre les différents supports d'écrits utilisés en classe et dire à quoi ils servent Reconnaitre le titre d'un livre, l'auteur voire l'illustrateur
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement				
Dictier des mots à l'enseignant Nommer des personnages, des images, des lieux en vue d'un affichage	Dictier à l'enseignant ce que l'on a dessiné S'intéresser aux écrits produits par l'enseignant Dictier à l'adulte une liste à envoyer au Père Noël	Dictier une recette faite en classe D'après une production personnelle, dictier ce que l'on a fait	Dictier une histoire à l'aide d'un support inspiré d'un album lu en classe	Ecrire une carte pour une fête à destination des parents (ou d'autres personnes) Dictier une histoire induite par des images séquentielles
Découvrir le principe alphabétique				
Se familiariser avec les étiquettes de son prénom (écrit en capitales d'imprimerie) S'imprégner (d'abord passif) des différents affichages dans la classe	Commencer à prendre des indices pour retrouver l'étiquette de son prénom Ecouter et pratiquer des comptines favorisant l'acquisition de la conscience phonologique S'intéresser aux différents affichages	Répéter des syllabes, des mots, en articulant et prononçant correctement Connaitre l'initiale de son prénom Trouver son étiquette-prénom parmi six autres puis de plus en plus nombreuses	Reconnaitre les lettres de son prénom Reconstituer des mots simples en mettant les lettres dans le bon ordre et à l'endroit (les jours de la semaine)	Reconnaitre les étiquettes de quelques camarades Reconstituer les mots papa et maman ainsi que des prénoms (camarades, frères, sœurs...) Reconnaitre des lettres dans d'autres mots (jours, prénoms, actions...)
Commencer à écrire tout seul				
Découvrir différents outils Laisser des traces Respecter l'espace graphique et la posture	Affiner sa préhension de l'outil scripteur Expérimenter différents outils, matériaux, techniques, supports, gestes et espaces Explorer des lignes et des formes (le rond)	Expérimenter différents outils, matériaux, techniques, supports, gestes et espaces S'exercer sur les lignes et les formes Travailler le trait vertical, le trait horizontal, le trait oblique et le quadrillage Joindre deux points tracés par l'enseignant	Colorier en maîtrisant son geste Accroître l'expertise motrice : longer, repasser sur, relier Ecrire son prénom en capitales d'imprimerie en repassant sur les lettres	Reproduire des graphismes à travers des œuvres d'artistes (Miro) Travailler le cercle, le sens du cercle Colorier des formes de plus en plus petites S'entraîner à écrire son prénom en capitales d'imprimerie

Domaine 2 – Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets				
Faire rouler des cerceaux Faire rouler des ballons (avec les mains) Manipuler le matériel	Se déplacer comme des animaux Courir en ligne droite, 4 à 5 secondes (Sauter par-dessus une haie, un obstacle	Se déplacer comme des animaux Courir vite en slalomant Courir en relais Réagir à un signal Sauter loin	Courir en relais Réagir à un signal (auditif ou visuel) Lancer avec la main (différents types de balles)	Adapter son lancer à la tâche prescrite (consigne formulée)
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées				
Accepter de participer Suivre un parcours moteur dans la salle de motricité Passer dessus, passer dessous	Suivre un parcours moteur en respectant le sens Marcher, s'équilibrer sur des bancs, des poutres Escalader, monter à quatre pattes Transporter un objet en courant	Suivre un parcours moteur en respectant le sens Sauter à pieds joints d'une hauteur (en contrebas), sauter sur un trampoline	Suivre un parcours moteur en respectant le sens Traverser un pont de singe Apprendre à pédaler, maîtriser la conduite du véhicule (engin roulants)	Suivre un parcours moteur en respectant le sens, sans s'arrêter Elaborer un parcours avec tricycles, trottinettes (déplacements réglementés, évitement d'obstacles) Effectuer un parcours fléché
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique				
Effectuer des rondes dansées Sentir le rythme : lent/rapide Marcher lentement, en se balançant d'un pied sur l'autre Dansons la capucine Monsieur l'ours	Connaitre les parties du corps, à travers des actions motrices Danses de Noel Savez-vous planter les choux	Connaitre les différentes positions (assis, debout, couché...) et les exécuter en fonction de la musique J'aime la galette Mon petit lapin Savoir marcher en ronde	Participer à une action corporelle d'expression (individuelle puis collective) avec des foulards Scions du bois	Participer à une action corporelle d'expression (individuelle puis collective) avec inducteurs
Collaborer, coopérer, s'opposer (apprendre à respecter des règles, à identifier le gagnant et jouer contre une équipe)				
Faire rouler les cerceaux Le loup : marcher et s'arrêter à un signal	Accepter et assurer un changement de statut Trouver sa place dans un jeu collectif Courir pour échapper à un poursuivant	Les maisons de couleurs Les balles brûlantes Jeux de loups	Réaliser des activités de jeux d'opposition Mesurer le résultat de son action Activités de lutte	Monsieur l'ours Les lapins dans leur terrier Le filet du pêcheur

Domaine 3 – Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Les productions plastiques et visuelles				
<p>Illustrer les mois de septembre et d'octobre Dessiner un bonhomme Haring, pour présenter toute la classe Découvrir différents outils : main, pinceau, tampon, ballon... Réaliser des traces et des empreintes Apprendre à déchirer/coller Couleur : bleu</p>	<p>Dessiner un bonhomme Réaliser des traces et des empreintes Illustrer les mois de novembre et de décembre Remplir de grandes surfaces Travailler la matière (terre, pâte à modeler) Land art dans le parc Couleur : rouge</p>	<p>Dessiner un bonhomme Illustrer les mois de janvier et de février Travailler en volume : la couronne des rois Réaliser une œuvre collective Décorer des objets Couleur : vert</p>	<p>Dessiner un bonhomme Travailler en volume Illustrer les mois de mars et d'avril Contrôler son geste pour respecter l'espace graphique Exercer une pression différente en fonction des outils Couleur : jaune</p>	<p>Dessiner un bonhomme Travailler les contrastes (blanc, noir) Illustrer les mois de mai et de juin Réaliser un livre à compter Reconnaître sa production et formuler explicitement la façon de procéder Exprimer ses impressions, ses sentiments face à une œuvre Couleur : orange</p>
Univers sonores				
<p>Ecouter et découvrir des productions musicales variées, en apprendre au moins une par mois Se constituer un fichier individuel et collectif de chansons et comptines Jouer avec sa voix et l'écoute, le silence Explorer les objets sonores de l'école</p>	<p>Jouer avec sa voix Accompagner des comptines ou des jeux de doigts Découvrir les instruments Baschet : expérimenter les gestes (pincer, gratter, frotter, taper...) Et écouter le résultat Ecouter et imiter des bruits et chercher à quoi ils correspondent (animaux, vie quotidienne...)</p>	<p>Accepter de chanter seul ou devant ses camarades Reconnaître les cris d'animaux, les sons de la vie quotidienne Produire des sons glissés (les sirènes) et fixes (tenir le son) Varier les paramètres du son avec des mots quotidiens, des prénoms</p>	<p>Reproduire corporellement un rythme simple Explorer la durée d'un son</p>	<p>Reproduire un rythme simple avec un instrument Contrôler son geste pour jouer plus ou moins fort</p>
Le spectacle vivant				
<p>Accepter d'être spectateur, puis acteur Découvrir la marionnette de la classe</p>	<p>Accepter d'imiter des animaux, des actions Intervention d'une conteuse</p>	<p>Conter à l'aide de marionnettes, personnage Intervention d'une conteuse</p>	<p>S'initier à la danse contemporaine Intervention d'une conteuse</p>	<p>S'initier à la danse contemporaine pour la fête de l'école</p>

Domaine 4 – Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir les nombres et leurs utilisations				
<p>Effectuer une correspondance terme à terme</p> <p>Reconnaitre une collection d'un élément</p> <p>S'engager dans la comptine des premiers nombres (1,2,3)</p> <p>Estimer des quantités (beaucoup, peu)</p> <p>Comparer des quantités par estimation visuelle (trop ou pas assez)</p>	<p>Connaitre la comptine numérique jusqu'à 3</p> <p>Reconnaitre une collection de 1 à 2 objets</p> <p>Apparier des collections (chaussettes, chaussures, moufles)</p> <p>Comparer des collections (pareil, pas pareil = différent)</p> <p>Réaliser une distribution (avec modèle)</p>	<p>Connaitre la comptine numérique jusqu'à 4</p> <p>Reconnaitre une collection de 1 à 3 objets</p> <p>Se retrouver dans des situations de distribution</p> <p>Dénombrer de petites quantités et les associer à un nombre de doigts</p>	<p>Connaitre la comptine numérique jusqu'à 5</p> <p>Dénombrer les doigts de la main</p> <p>Reconnaitre les faces du dé de 1 à 3</p> <p>Décomposer le nombre 3</p> <p>Compléter jusqu'à 3</p> <p>Dénombrer de petites quantités et les associer à un nombre de doigts (3)</p>	<p>Connaitre la comptine numérique jusqu'à 6</p> <p>Reconnaitre les faces du dé de 1 à 3</p> <p>Construire une collection de 1 à 3 éléments</p> <p>Reconnaitre les chiffres 1,2,3</p> <p>Opérer des distributions identiques à partir d'une collection témoin</p> <p>Mémoriser de petites quantités</p> <p>Dénombrer de petites quantités</p> <p>Jouer à la marchande</p>
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées				
<p>Réaliser une collection en fonction d'un critère</p> <p>Associer deux images identiques</p> <p>Connaitre les couleurs, classer par couleur</p> <p>Réaliser un puzzle simple</p> <p>Identifier et nommer le cercle</p> <p>Jouer à des jeux de construction</p>	<p>Distinguer petit et grand</p> <p>Effectuer un algorithme de deux couleurs</p> <p>Associer 2 éléments identiques (loto)</p> <p>Identifier et nommer le triangle (3 côtés)</p> <p>Trier et ranger le matériel dans les coins jeux</p>	<p>Distinguer les notions de petit, moyen, grand</p> <p>Effectuer un algorithme de deux formes</p> <p>Associer 2 éléments identiques en variant la difficulté (jeu du memory)</p> <p>Classe des éléments en fonction de différents critères</p> <p>Identifier et nommer le carré (4 côtés)</p> <p>Apparier un solide avec une ou plusieurs de ses faces (boite à formes)</p> <p>Paver une surface (pavage simple)</p>	<p>Résoudre des problèmes pour chercher</p> <p>Effectuer un classement</p> <p>Reconnaitre les formes géométriques simples : cercle, triangle, carré</p> <p>Paver une surface (complexification progressive)</p> <p>Différencier les solides</p> <p>Reproduire une suite d'objets</p> <p>Reproduire un assemblage de formes</p>	<p>Paver une surface (complexification progressive)</p> <p>Ranger des objets par ordre croissant</p> <p>Réaliser un algorithme simple, poursuivre une piste répétitive</p> <p>Utiliser les nombres ordinaux</p> <p>S'initier à la bataille</p>

Domaine 5 – Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans le temps				
<p>Prendre conscience des différents moments de la journée</p> <p>Participer à la fabrication de la frise du temps</p> <p>Stabiliser les premiers repères temporels : mise en place de rituels évolutifs</p> <p>Exprimer la notion de « maintenant »</p>	<p>Comprendre l'évolution de la mise en place des rituels</p> <p>Repérer la répétition des différents moments de la matinée en classe en se servant de supports visuels</p> <p>Se situer sur la frise du temps de la classe</p> <p>Utiliser <i>avant/après</i>, à bon escient</p>	<p>Se situer sur la frise du temps de la classe</p> <p>Utiliser <i>avant/après</i>, à bon escient</p> <p>Nommer les différents moments de la journée</p> <p>Différencier jour/nuit</p> <p>Repérer et symboliser les événements forts du mois</p>	<p>Nommer les différents moments de la journée</p> <p>Replacer des propres photos dans l'ordre chronologique</p> <p>Comprendre et utiliser le mot <i>après</i> lors de l'anticipation de l'action</p>	<p>Se situer sur la frise du temps de la classe</p> <p>Nommer les différents moments de la journée et jours de la semaine</p> <p>Mettre dans l'ordre chronologique des images séquentielles</p> <p>Jouer avec des sabliers, des minuteurs, des clepsydes</p>
Se repérer dans l'espace				
<p>Se repérer dans la classe</p> <p>Investir différents coins de la classe et de la récréation</p> <p>Situer et repérer des éléments dans un espace connu</p> <p>Acquérir le vocabulaire de base (devant, à côté, derrière)</p>	<p>Réaliser des puzzles de 4 à 6 pièces</p> <p>Distinguer dedans/dehors</p> <p>Associer coins et activités (peintures, jeux, bibliothèques...)</p> <p>Réaliser des encastremets et des jeux de construction</p> <p>Suivre un parcours orienté (ex. couleurs)</p> <p>Situer les différents lieux à l'école, les uns par rapport aux autres</p>	<p>Suivre un chemin en respectant des contraintes</p> <p>Se situer par rapport à des objets</p> <p>Se déplacer sur un parcours (jeu mais aussi motricité)</p> <p>Savoir où ranger les objets de la classe</p> <p>Distinguer haut/bas, en haut/en bas</p> <p>Se repérer sur une feuille A4, sur un plan vertical</p>	<p>Utiliser le vocabulaire de localisation spatiale (devant, derrière, dessus, dessous, à côté)</p> <p>Situer des objets entre eux</p> <p>Faire des puzzles d'au moins 8 pièces</p>	<p>Situer des objets par rapport à soi</p> <p>Replacer à l'identique (topologie, objets sur une bande quadrillée)</p> <p>Décrire la position des objets</p> <p>Suivre un parcours simple décrit oralement en motricité (orientation)</p> <p>Réaliser de puzzles de 10 à 12 pièces</p>
Découvrir le monde du vivant				
<p>Différencier fille/garçon et enfant/adulte</p>	<p>S'approprier les règles d'hygiène</p>	<p>S'approprier les règles d'hygiène</p>	<p>S'approprier les règles d'hygiène</p>	<p>S'intéresser au monde animal : Connaître les animaux et leurs petits,</p>

<p>Jouer avec les différents éléments du visage</p> <p>Règles d'hygiène : se moucher, se laver les mains, s'essuyer aux toilettes, tirer la chasse d'eau</p> <p>Observer les cara du vivant : les arbres qui changent</p>	<p>Ne plus porter d'objets à sa bouche</p> <p>Le goût : reconnaître les aliments et différencier le sucré du salé</p> <p>Participer à l'élevage : escargots</p>	<p>Représenter le schéma corporel</p> <p>Coller des parties découpées sur une silhouette</p> <p>Faire des plantations</p>	<p>Etudier son corps, son visage, en lien avec le carnaval (miroir, maquillage, déguisement, description de photos)</p> <p>Observer le réveil de la nature au printemps</p>	<p>ainsi que leurs modes de déplacements</p> <p>Observer la croissance des plantes du jardin pédagogique</p>
Explorer la matière				
<p>Utiliser les poubelles</p> <p>Utiliser les ciseaux, sur de très petites surfaces</p> <p>Déchirer</p> <p>Manipuler de la pâte à modeler, de la pâte à sel</p>	<p>S'entraîner avec différents types de fermetures de vêtements</p> <p>Reconnaître et nommer les différents vêtements d'hivers</p> <p>Utiliser des ciseaux (bandes plus longues)</p> <p>Suivre une recette : la soupe</p>	<p>Découvrir et pratiquer le recyclage des déchets commune à la classe</p> <p>Réaliser une recette : gâteau au yaourt</p>	<p>Utiliser des objets techniques pour agir sur les matières ou réaliser une activité (emporte-pièce, presse-purée...)</p> <p>Participer au projet « classe d'eau » : faire des expériences, connaître l'eau et ses différentes propriétés</p> <p>Recette : cookies</p>	<p>Fabriquer une œuvre avec de la terre ou de l'argile</p> <p>Jouer avec l'eau : transvaser, transporter</p> <p>Fabriquer (cuisiner) des glaces à l'eau</p>
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets				
<p>Coller des gommettes</p> <p>Reconnaître et nommer : chaussures, chaussette, T-shirts, vestes</p> <p>Construire avec des lego géants</p>	<p>Fabriquer des objets simples par emboitements ou assemblages</p> <p>Découverte des outils pour cuisiner la soupe</p>	<p>Construire des objets avec des jeux de construction</p> <p>Découvrir les aimants</p>	<p>Prendre conscience de la dangerosité de certains objets</p> <p>Jouer à des jeux de construction, suivre un modèle basique</p>	<p>Découper des formes</p> <p>Visser/dévisser, monter/démonter</p> <p>Reconnaître des instruments, puis fabriquer des instruments : bâtons de pluie</p> <p>Prendre conscience de l'ombre</p>
Utiliser des outils numériques				
<p>Regarder l'ordinateur (photographies de la classe qui défilent)</p> <p>Se laisser prendre en photo</p>	<p>Se laisser prendre en photo</p> <p>Photographier avec un appareil photo numérique</p> <p>Découvrir ses premiers jeux sur tablette (toucher des zones précises de l'écran tactile)</p>	<p>Photographier avec un appareil photo numérique</p> <p>Découvrir ses premiers jeux sur tablette (toucher des zones précises de l'écran tactile)</p> <p>Manipuler ordinateurs, tablettes, appareil photographique</p>	<p>Utiliser les ordinateurs avec une souris</p> <p>Jouer à des jeux de discrimination visuelle sur la tablette (jouer avec les objets et l'espace de la tablette)</p> <p>Approfondir sa connaissance du numérique (jouer seul)</p>	<p>Utiliser les ordinateurs avec une souris</p> <p>Jouer à des jeux de discrimination visuelle sur la tablette (jouer avec les objets et l'espace de la tablette)</p> <p>Approfondir sa connaissance du numérique (jouer seul)</p> <p>Cadrer des photos</p> <p>Utiliser en autonomie les tablettes et les ordinateurs pour des jeux connus</p>

Apprendre à vivre ensemble

Trimestre	1	2	3
Vivre ensemble			
Respecte les autres et les règles de la vie commune	Percevoir les règles de la vie commune au travers d'échanges (goûters, anniversaires, regroupements...)	Comprendre les règles de la vie commune au travers d'échanges (goûters, anniversaires, regroupements...)	Comprendre et accepter les règles de la vie commune au travers d'échanges (goûters, anniversaires, regroupements...)
Eprouver de la confiance en soi Contrôler ses émotions	Accepter la séparation d'avec ses parents	Manifester des comportements basés sur la confiance en soi	Accepter les contraintes de la vie commune (contrôler ses émotions)
Coopérer et devenir autonome			
Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide	Rechercher la compagnie des autres Oser demander de l'aide Accepter de coopérer à la demande de l'adulte	Rechercher la compagnie d'un seul ami Observer sans se mêler aux autres Aider à la vie de la classe (préparation du matériel...) Accepter de coopérer avec ou sans l'intervention de l'adulte	Coopérer sans intervention de l'adulte Ecouter sans interrompre un autre élève ou un adulte dans des situations de groupe
Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires	S'habiller seul Enlever/remettre ses chaussures (sans lacets) Reconnaître ses vêtements Accepter des moments en groupe Suivre le groupe en déplacement	Ranger ses affaires Repérer les différents coins de la classe Accepter et terminer une tâche	S'adapter aux différentes techniques proposées Choisir et pratiquer une activité
Comprendre la fonction de l'école			
Identifier les adultes et leur rôle	Reconnaître l'enseignant (les enseignants) Reconnaître l'ATSEM	Connaitre les fonctions et le rôle des adultes de la classe	Connaitre les fonctions et le rôle des adultes de l'école
Dire ce qu'on apprend	Reformuler la courte synthèse de l'enseignant sur l'activité qui se termine	Dire avec l'aide de l'enseignant ce qu'on vient d'apprendre	Dire ce qu'on vient d'apprendre