

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Parties	Projets de classe	Objectifs des programmes
ORAL	<ul style="list-style-type: none"> • Comptines, poésies • Phonologie / conscience phonologique : repérage de sons, rimes, tri de mots en fonction d'un son, manipulation de syllabes (inversion, substitution...) • Participer à un échange collectif (« quoi de neuf ? », débat philo => rituel) • Acquérir un vocabulaire précis dans les différentes activités (développement du champ lexical) • Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent concernant les récits personnels, le rappel des histoires entendues 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies ➤ Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français ➤ Manipuler des syllabes, discriminer des sons ➤ Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre ➤ S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis ; reformuler pour mieux se faire comprendre ➤ Pratiquer divers usages du langage oral (raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue)
ECRIT	<ul style="list-style-type: none"> • Réalisations de dictées à l'adulte dans les diverses activités (bilan de la journée à communiquer aux parents, règles de jeux, noter les étapes des parcours motricité, légender des photos lors d'une sortie...) • Lire et écrire des mots nouveaux (titre ou mots dans les albums...), dictée « phonologique » • Ecrire son prénom en cursif (modèle puis sans), puis d'autres mots connus • Connaître les correspondances entre les différents types d'écritures • Comprendre des consignes (« guide des consignes illustré ») • Comprendre une histoire lue par l'enseignante et manifester sa compréhension (reformulation, questions...) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participer verbalement à la production d'un écrit ; savoir qu'on n'écrit pas comme on parle ➤ Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupe de lettres empruntées aux mots connus ➤ Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle ➤ Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire ➤ Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu

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

Parties	Projets de classe	Objectifs des programmes
Collaborer, coopérer, s'opposer	<ul style="list-style-type: none"> • Les déménageurs 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun</i>
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours moteurs 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir [...]</i>
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer loin / précis (ballon, balles, cerceaux) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis</i>

3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique

Parties	Projets de classe	Objectifs des programmes
Univers sonores	<ul style="list-style-type: none"> • Chansons • Ecoute musicale et découverte des caractéristiques musicales (intensité, tempo...) • Etude d'une œuvre : « Pierre et le loup » 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive ➤ Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
Productions plastiques et visuelles	<ul style="list-style-type: none"> • Les stéréotypes en dessin (arbre, fleur, maison) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou <u>en inventant</u>

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Parties	Projets de classe	Objectifs des programmes
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître quelques figures planes (carré, rectangle, triangle, cercle) et quelques solides : les nommer, les reconnaître à la vue ou au toucher, les caractériser, les dessiner (figures planes seulement) • Découvrir des façons de caractériser et comparer des objets ; les trier selon ces caractéristiques 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme ; savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule cylindre)</i> ➤ <i>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance</i> ➤ <i>Reproduire, dessiner des formes planes</i>

5. Explorer le monde

Parties	Projets de classe	Objectifs des programmes
Le temps	<ul style="list-style-type: none"> • se repérer dans la journée, la semaine, le mois, l'année et appréhender la notion du temps qui passe • ordonner des images séquentielles • connaître les manifestations naturelles liées au passage d'une saison à l'autre (<u>lien avec rituel météo</u>) • observer, à travers la croissance de plantes variées, les différences de temps de germination, de croissance, de maturation ou de floraison 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>situer des évènements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison</i> ➤ <i>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</i> ➤ <i>utiliser des marqueurs temporels adaptés</i>
L'espace	<ul style="list-style-type: none"> • décrire et retrouver des positions relatives (sur/sous/entre...) et utiliser le vocabulaire adéquat • parcours moteurs, course d'orientation • réaliser une maquette, un dessin d'un parcours effectué 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Situer des objets par rapport à soi, entre eux, et par rapport à des objets repères</i> ➤ <i>Se situer par rapport aux autres, par rapport à des objets repères</i> ➤ <i>Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)</i> ➤ <i>Elaborer des premiers essais de représentations planes, communicables</i> ➤ <i>Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications</i>
Le vivant	<ul style="list-style-type: none"> • réaliser des plantations d'origine diverse (graines, bulbes, plant, fève) et élaborer des traces écrites de ce qui est observé (croquis, photos légendées...) • distinguer le vivant du non-vivant • découvrir le monde animal à travers des exemples d'animaux (caractéristiques physiques, alimentaires, mode de déplacement, reproduction...) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>reconnaitre les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image</i> ➤ <i>connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux</i>
La matière	<ul style="list-style-type: none"> • <u>L'EAU</u> : découvrir les différents états de l'eau, réaliser des expériences pour mettre en évidence ces réalités ; observer le phénomène d'évaporation (sel dissout dans l'eau) ; observer des mélanges (solubilité, miscibilité) • <u>L'AIR</u> : découvrir que l'air est une matière et qu'il est présent tout autour de nous 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>« ...approcher quelques propriétés de ces matières et matériaux, quelques aspects de leurs transformations possibles. Elles (...) permettent de classer, désigner et définir leurs qualités en acquérant le vocabulaire approprié. »</i>
Les objets	<ul style="list-style-type: none"> • découvrir le nom et le rôle du matériel usuel de la classe et le relier à une action ou à un effet • découvrir et utiliser un appareil de mesure de la température : le thermomètre (<u>rituel météo</u>) • réaliser des montages à partir des jouets de la classe (Kapla, Clipo) ; réaliser des maquettes de parcours de motricité 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Choisir, utiliser, savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, coller, couper, assembler, actionner...)</i> ➤ <i>réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage</i>
Les outils numériques	<ul style="list-style-type: none"> • prendre des photos des réalisations, des situations vécues par la classe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Utiliser des objets numériques (appareil photo)</i>

En jaune, compétence transversale qui pourra s'acquérir dans tous les domaines d'activités mais ne fera pas l'objet d'un apprentissage systématique.