

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

<u>L'oral</u>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<i>Oser entrer en communication</i>	- Oser parler spontanément - Respecter les tours de parole - Construire des phrases simples - Répondre à des questions simples - Lexique lié au matériel de la classe	- Participer à un échange collectif - Etre attentif durant la durée de l'échange - Raconter un événement vécu - Lexique lié aux ustensiles de cuisine, aux légumes et aux émotions	- Oser chanter devant les autres - Utiliser l'imparfait et le futur - Exprimer des demandes - Lexique lié à l'hiver et au corps	- Enrichir ses phrases (adjectifs, adverbess, ...) - Lexique lié au jardinage et aux plantes	- S'exprimer dans un langage plus structuré. - Lexique spécifique (selon le thème abordé)
<i>Comprendre et apprendre</i>	- Mémoriser de petites comptines ou chansons - Réagir à des consignes simples - Ecouter des histoires courtes	- Mémoriser des comptines et des chants en associant des gestes - Comprendre et mettre en œuvre une règle du jeu adaptée à son âge - S'intéresser aux mots nouveaux rencontrés	- Dire les comptines de façon expressive - Comprendre une histoire proche de son vécu, racontée par l'enseignant - Restituer des informations venant d'un texte documentaire	- Mémoriser des comptines et des chants plus complexes - Comprendre une demande directe - Savoir retrouver la trame narrative d'un texte et la dire	- Reformuler des éléments d'une histoire en s'appuyant sur les illustrations
<i>Echanger et réfléchir avec les autres</i>	- Nommer et décrire un objet et ses caractéristiques en situation	- Savoir expliquer ce que l'on a fait lors d'une activité - Faire des hypothèses lors de la lecture d'albums en classe	- Expliquer une consigne - Décrire, questionner, expliquer au cours d'une expérimentation	- Expliquer l'objectif travaillé - Participer à un échange en restant dans le sujet - Présenter son travail à la classe	- Expliquer une règle du jeu - Donner son point de vue sur un sujet - Ecouter le point de vue des autres
<i>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</i>	- Reproduire un rythme simple - Identifier la provenance d'un son - Mettre en correspondance un bruit à une image - Localiser un son dans un ensemble - Exploiter des jeux vocaux en variant l'intensité, le tempo, la hauteur, le timbre de la voix - Dire les prénoms et les noms connus simples en articulant correctement	- Dire des comptines avec des mots à consonnances proches - Commencer à discriminer auditivement les sons voyelles - Répéter de courtes phrases en articulant correctement - Accorder l'adjectif en genre	- Scander et dénombrer les syllabes d'un mot - Isoler la syllabe d'attaque d'1 mot - Continuer la discrimination auditive des sons voyelles - Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque - Retrouver les prénoms ou mots simples ayant une syllabe d'attaque commune - Utiliser les pronoms à bon escient - Isoler un mot dans une phrase courte dite par l'enseignant	- Isoler la syllabe finale d'un mot - Commencer à identifier quelques phonèmes formant les mots - Prendre conscience de l'opposition masculin/féminin et de certaines relations avec d'autres mots de la phrase - Utiliser la subordonnée introduite par « qui »	- Repérer des syllabes identiques dans des mots - Prendre conscience des rimes - Repérer des phonèmes identiques dans des mots - Produire des mots avec des phonèmes donnés - Utiliser correctement le genre des noms, les pronoms usuels et les prépositions les plus fréquentes
<i>Eveil à la diversité linguistique</i>		- Se familiariser avec des sons caractérisant d'autres langues	- Comprendre et dire quelques formules en Anglais	- Mémoriser des petites comptines en Anglais	

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Ecouter de l'écrit et comprendre	- Ecouter un texte illustré court raconté par l'enseignant	- Ecouter une chanson et la comprendre	- Ecouter un texte long et illustré lu par l'enseignant et répondre à des questions	- Ecouter un texte court sans illustration lu par l'enseignant et répondre à des questions simples - Replacer des actions principales dans l'ordre de l'histoire	- Ecouter un texte plus long sans illustrations lu par l'enseignant - Savoir en extraire des informations importantes - Rappeler sans support le début d'une histoire lue par épisodes et anticiper la suite
Découvrir la fonction de l'écrit	- Différencier l'écrit du dessin - Utiliser son étiquette prénom pour indiquer sa présence en classe - Découvrir le site de l'école et les différents articles à propos de la classe	- Découvrir et mettre en œuvre différentes recettes (gâteau d'anniversaire, fête de la soupe...) - En repérer les différentes parties	- Lecture de cartes de vœux reçues - Observer des documentaires en lien avec les élevages du moment	- Découvrir les différents panneaux aux alentours de l'école et en comprendre le sens	- Savoir trier les différents supports abordés tout au long de l'année
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	- Légender, en dictée à l'adulte, une image (un dessin d'observation d'un animal vu en classe par exemple)	- Production en dictée à l'adulte d'une phrase pour se rappeler un événement ou expliquer un dessin	- Réalisation et écriture d'une carte de vœux pour les familles	- Production en dictée à l'adulte d'une synthèse des informations apprises sur les différents animaux vus en classe (phasmes, escargots, chenilles...)	- Production d'une histoire courte en partant d'un support
Découvrir le principe alphabétique	- Reconnaître son prénom en écriture capitale - Reconnaître son prénom parmi d'autres prénoms en écriture capitales - Reconnaître, nommer et connaître le son de son initiale - Distinguer lettre et chiffre	- Reconnaître son prénom en écriture script - Manipuler des lettres mobiles pour recopier son prénom et d'autres mots de la classe - Reconnaître, nommer et connaître le son de quelques lettres de son prénom - Aborder la notion de « mot » et « phrase »	- Reconnaître son prénom en écriture cursive - Manipuler des lettres mobiles pour recopier des mots en rapport avec les thèmes abordés en classe - Reconnaître, nommer et connaître le son des lettres de son prénom - Reconnaître, nommer et connaître le son des voyelles (en écriture capitale) - Ranger les mots en fonction de la 1 ^{ère} lettre	- Reconnaître son prénom dans les 3 écritures (consolidation) - Repérer les correspondances entre les graphies - Ecrire des mots et des petites phrases à l'aide du clavier - Poursuivre la reconnaissance des lettres de l'alphabet	- Repérer des similitudes entre des mots à l'écrit (lettres, syllabes) dans les mots du quotidien - Poursuivre la reconnaissance des lettres de l'alphabet dans les différentes graphies
Commencer à écrire tout seul	- Progression individuelle suivant la méthode d'apprentissage du geste de l'écriture de Danièle Dumont				

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	- Découvrir différentes actions possibles (lancer, attraper, manipuler, faire tourner, guider...) avec différents objets (ballons, balles, cerceaux, foulards, palets...) - Courir de plus en plus vite et s'arrêter au signal (visuel ou auditif)	- Adapter son geste en fonction de l'effet attendu (lancer loin, haut, précis...) - Agir dans un temps limité	- Courir pendant un temps plus long (moins de 3 min)	- Courir en relais en se passant un objet (passage de relai simple, passage de relai en se lançant une balle sur une plus ou moins grande distance, ...)	- Lancer en utilisant un intermédiaire (jeux de raquettes...) - Anticiper la trajectoire d'un objet
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	- Utiliser librement des véhicules : tricycle, trottinette à 3 roues puis à 2 roues	- S'équilibrer sur un parcours de motricité (poutre, chemins sensoriels, planches à bascules...) - Se déplacer de différentes façons selon les obstacles à franchir (ramper, rouler, marcher à 4 pattes, grimper, glisser, ...)	- Se déplacer avec du matériel sollicitant de l'équilibre : échasses, planches à roulettes...	- Escalader, grimper, glisser sur différents environnements (échelle de corde, espalier, mur d'escalade, toboggan, barre de pompier, ...)	- Se déplacer en suivant un parcours avec différents véhicules : tricycle, trottinette à 3 roues puis à 2 roues
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	- Savoir se mettre en ronde et tourner sur une musique plus ou moins rapide - Découvrir et s'exprimer librement avec des foulards, cerceaux et rubans	- Jeux de mime en rapport avec les émotions et les différentes actions motrices	- Danser en ronde (varier le rythme, les mouvements effectués, ...)	- S'exprimer librement seul ou en petits groupes sur divers fonds sonores - Essayer de reproduire des mouvements proposés par d'autres élèves - Jeux d'expression corporelle : danse en miroir, s'exprimer dans un espace très limité (cerceau), dans un espace très vaste (cour), ...	- Réaliser une chorégraphie de classe en utilisant éventuellement du matériel
Collaborer, coopérer, s'opposer	- Respecter les règles de jeux simples déjà abordés en PS	- Accepter le contact avec l'autre - S'opposer dans des jeux de lutte (respect des règles de sécurité, effectuer la ou les actions correspondant à son rôle : soulever, pousser, tirer, résister...)	- Coopérer, collaborer et s'opposer dans des jeux de poursuite (loup, chat perché, ...)	- Coopérer, collaborer et s'opposer dans des jeux avec des camps (l'épervier, poules renards vipères ...)	- Coopérer, collaborer, s'opposer dans des jeux collectifs avec balle (balle assise, l'horloge, ...)

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

<u>Les productions plastiques et visuelles</u>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Dessiner	- Dessiner librement sur une grande piste graphique pour amener les traces spontanées à devenir des tracés intentionnels - Dessiner avec différents outils en suivant une consigne (dessiner un bonhomme, une maison, ...)	- Dessiner pour illustrer des poésies et des chants en variant les outils	- Dessiner des éléments du réel en suivant des étapes (dessin dirigé) en variant les outils	- Dessiner avec pour seule consigne un thème général, puis comparer les dessins, expliquer le cheminement de chacun	- Dessiner pour illustrer une histoire écrite par la classe, en s'appuyant sur les diverses illustrations déjà rencontrées dans différents livres - Découvrir un logiciel de dessin sur ordinateur
S'exercer au graphisme décoratif	- Contrôler son geste (s'adapter à l'espace, freiner, reprendre, ...) - Extraire des graphismes de productions d'élèves, d'artistes ou autres afin de construire un répertoire graphique - Reproduire des graphismes simples		- Enrichir le répertoire graphique - Utiliser de façon autonome le répertoire - Reproduire des graphismes plus complexes en décomposant le tracé	- Utiliser ces graphismes pour décorer une composition personnelle	
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	- Adapter son geste aux matériaux et supports - Utiliser différents matériaux, supports, procédés, pour réaliser une production libre ou dirigée, plane ou en volume, en rapport avec les projets du moment - Fabriquer les couleurs complémentaires ainsi que quelques nuances de certaines couleurs				
Observer, comprendre et transformer des images	- Observer, décrire différentes images (dessins, photos, illustrations d'album, œuvres d'art, ...) et comprendre leur fonction - Observer puis transformer une image				

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

<u>Univers sonores</u>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	- Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons de plus en plus complexes et les dire de manière expressive				
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	- Produire des sons inhabituels avec sa voix (bruits, imitations d'animaux, d'éléments sonores de la vie quotidienne, ...)	- Moduler sa voix (chuchotement, cris, aigu, grave, ...)	- Comprendre les gestes du chef de chœur en respectant les nuances et le rythme, afin de chanter ensemble	- Reproduire une phrase musicale en modulant sa voix (de façon libre ou avec consigne)	- Chanter en suivant le chef de chœur, en respectant les nuances et le rythme, afin de se produire en groupe classe devant un public
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	- Utiliser des jeux rythmiques simples pour explorer les sonorités du corps (taper dans les mains, sur les cuisses, claquer la langue, ...) et les sonorités effectuées grâce à des objets de la classe	- Utiliser des jeux rythmiques simples pour explorer les sonorités des percussions	- Essayer de décrire avec du vocabulaire adapté les différentes sonorités - Essayer de décrire la manière d'utiliser des percussions et les classer - Fabriquer un objet sonore	- Découvrir différents instruments en classe et essayer d'en jouer (violon, guitare, flûte à bec, ...)	- Reconnaître au son et nommer tous les instruments présentés en classe - Découvrir, grâce à un support audio, d'autres instruments et essayer de les classer par famille
Affiner son écoute	- Ecouter régulièrement des œuvres musicales variées - Exprimer ses impressions, ses émotions durant l'écoute - Repérer les caractéristiques des œuvres écoutées (tempo, intensité, instruments présents, ...) - Commencer à construire des références culturelles				

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

<u>Le spectacle vivant</u>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant	- Pratiquer des activités en rapport avec le cirque	- Pratiquer le mime	- Imaginer une histoire courte et la jouer avec des marionnettes	- Jouer une pièce simple déjà écrite (partir d'un conte connu par exemple...)	- Créer collectivement une chorégraphie et la présenter devant un public
	- Mobiliser et enrichir son imaginaire / - Devenir un spectateur actif et attentif / - S'approprier un espace scénique				

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<u>Découvrir les nombres et leurs utilisations</u>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Construire le nombre pour exprimer les quantités	- Reconnaître globalement de petites quantités (jusque 3) - Comparer globalement des quantités très différentes (plus, moins, beaucoup, pas beaucoup)	- Reconnaître globalement de petites quantités (jusque 4) - Comparer 2 collections d'objets (terme à terme)	- Réaliser des collections de 5 objets - Comparer une quantité référente et une autre quantité en utilisant les termes « trop » et « pas assez » - Ranger les objets comme les constellations du dé (jusque 5)	- Réaliser des collections de 6 objets - Comparer deux grandes collections (jusque 15 objets) aux quantités proches en utilisant des procédures non numériques	- Consolidation de la construction des quantités jusqu'à 6 - Comparer deux collections situées à 2 endroits différents en utilisant une procédure numérique
Stabiliser la connaissance des petits nombres	- Décomposer et composer les quantités jusque 3 - Compléter une collection jusque 3 - Résoudre des petits problèmes sur des petites quantités (ajouter, enlever 1 ou 2, réaliser une collection équipotente)	- Décomposer et composer les quantités jusque 4 - Reconnaître et associer les différentes représentations des nombres jusque 4 (doigts de la main, points des dés, collection non organisée) - Résoudre des petits problèmes oraux sur des petites quantités	- Décomposer et composer les quantités jusque 5 - Reconnaître et associer les différentes représentations des nombres jusque 5 - Résoudre des problèmes sur des quantités jusque 5	- Décomposer et composer les quantités jusque 6 - Reconnaître et associer les différentes représentations des nombres jusque 6 - Compléter des collections jusque 6	- Consolidation des décompositions et compositions des nombres jusque 6 - Résoudre des problèmes de quantités (anticiper le résultat d'ajout ou de retrait)
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	- Savoir utiliser les adjectifs « premier » et « dernier »	- Savoir utiliser les adjectifs « 2^{ème} » et « 3^{ème} »	- Repérer la position d'un objet ou d'une personne dans une collection organisée et utiliser les adjectifs « 1^{er} », « 2^{ème} », ..., « 6^{ème} » et « dernier »		
Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur	- Dénombrer des petites quantités (jusque 3) d'objets déplaçables ou non	- Dénombrer de petites quantités (jusque 4) d'objets, déplaçables ou non - Trouver le nombre précédent ou suivant un nombre donné (jusque 4) - Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 3	- Dénombrer de petites quantités (jusque 5) d'objets, déplaçables ou non - Connaître la suite des nombres jusque 5 - Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 4	- Dénombrer de petites quantités (jusque 6) d'objets, déplaçables ou non - Trouver le nombre précédant ou suivant un nombre donné (jusque 6) - Reconnaître l'écriture chiffrée de 1 à 5 - Commencer l'apprentissage de l'écriture des chiffres	- Connaître la suite des nombres jusque 10 - Reconnaître l'écriture chiffrée de 1 à 6 - Poursuivre l'apprentissage de l'écriture des chiffres

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Différencier et classer des formes simples

- Identifier, nommer et repérer les propriétés du cercle et du carré

- Réaliser des algorithmes simples

- Différencier et classer des volumes simples (boule, pyramide et cube)

- Comparer des objets selon leur taille

- Réaliser des algorithmes un peu plus complexes

- Différencier et classer des formes simples (cercle, triangle, carré, rectangle)

- Identifier, nommer et repérer les propriétés du triangle et du rectangle

- Ranger des objets en fonction de leur taille

- Repérer un rythme simple dans une suite organisée

- Dessiner des formes simples (gabarit, pochoir, main levée)

- Découper des formes géométriques

- Compléter des manques dans une suite organisée

- Comparer et ranger des objets selon leur masse
- Réaliser des algorithmes complexes

- Réaliser des puzzles de plus en plus complexes (de plus en plus de pièces, avec ou sans modèle, ...)

- Réaliser des pavages et des assemblages de formes de façon libre, puis en suivant des modèles de plus en plus complexes

Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5

Le temps

- Repérer différents moments d'une journée
- Les nommer et les organiser grâce à un support visuel
- Différencier les moments courts et les moments longs de la journée
- Utiliser à bon escient « matin » et « après-midi »

- Se repérer sur une frise du temps de la classe (savoir situer l'activité en cours)
- Comprendre l'alternance « jour d'école » et « jour à la maison »
- Utiliser à bon escient « aujourd'hui »

- Se repérer dans la semaine (connaître le nom de quelques jours, repérer le 1^{er} jour, le mercredi et le week end)

- Comprendre la succession des saisons
- Connaître les jours de la semaine
- Utiliser à bon escient « hier » et « demain »

- Comparer des durées
- Connaître quelques noms de mois

- Utiliser différents calendriers tout au long de l'année, afin d'appréhender le caractère cyclique du temps

L'espace

- Situer des objets par rapport à soi (sur, sous, devant, derrière, à côté, entre)
- Se repérer dans la classe, dans l'école

- Situer des objets par rapport à un autre objet (sur, sous, devant, derrière, à côté, entre, dedans, dehors)
- Se déplacer sur un parcours en salle de jeu en suivant les indications (sens, départ, arrivée, ...)

- Situer des objets par rapport à soi (droite, gauche)
- Coder un parcours à l'aide de matériel
- Commencer à utiliser un tableau double entrée

- Coder un parcours simple sur une feuille
- Commencer à se repérer sur un quadrillage

- Se repérer aux alentours de l'école, grâce à des photos des différents espaces
- Utiliser un tableau double entrée

- Manipuler divers jeux de construction de façon libre, puis avec des modèles de plus en plus complexes

Explorer le monde

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir le monde vivant	- Observer les différentes manifestations de la vie animale (élevage de phasmes) - Connaître les besoins essentiels du phasme - Percevoir son cycle de vie - Différencier vivant et non vivant - Connaître les principes élémentaires d'hygiène	- Observer les différentes manifestations de la vie végétale - Expérimenter pour découvrir les besoins des plantes - Percevoir le cycle de vie d'une plante - Distinguer animaux et végétaux - L'automne (la faune et la flore)	- Identifier, désigner et nommer les parties du visage et du corps - Aborder la notion d'articulation - Découvrir les 5 sens et les mettre en relation avec les organes correspondants - L'hiver (la faune et la flore)	- Connaître les besoins essentiels de l'escargot - Percevoir son cycle de vie - Identifier, nommer et regrouper des animaux en fonction de leur mode de déplacement	- Connaître les besoins essentiels des chenilles - Percevoir son cycle de vie - Aborder les différents groupes d'aliments
Explorer la matière		- Comparer différentes matières et les décrire en utilisant un vocabulaire adapté (lisse, rugueux, dur, mou, doux, piquant...)	- Découvrir les changements d'état de l'eau grâce à diverses expériences - Différencier liquide et solide	- Découvrir les propriétés du métal et des aimants	- Découvrir quelques propriétés de l'air - Classer différents objets en fonction de leur matière
- S'exercer à des actions variées sur la matière : transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, couper, froisser, coller, ...					
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	- Utiliser différents outils de la classe : ciseaux, tube de colle, ... - Manipuler diverses pinces	- Utiliser et manipuler des cadres d'habillages pour apprendre à boutonner, déboutonner, nouer, etc... - Utiliser des instruments d'optique simples - Fabriquer un objet lié au thème abordé en classe en utilisant un nouveau matériau	- Manipuler pour découvrir les propriétés d'objets divers par rapport à l'eau : Flotte ou coule - Fabriquer un objet qui flotte	- Manipuler pour réussir à classer des objets selon une propriété (métal ou non) - Fabriquer un labyrinthe aimanté	- Manipuler des engrenages - Manipuler puis fabriquer un objet en rapport avec l'air (moulin à vent par exemple)
- Montage et démontage de divers jeux de construction sans, puis avec fiches techniques					
Utiliser des outils numériques	- Apprendre à utiliser de manière adaptée différents outils numériques : ordinateur, appareil photo numérique - Découvrir et utiliser le site internet de l'école - Découvrir et utiliser babytwit (communication à distance, notion de réseau)				