

Cycle 1 – Progressions

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

TPS	PS	MS	GS
Oser entrer en communication			
<p>Communiquer par un sourire, un geste, de façon non verbale</p> <p>Dire « bonjour » « merci » « au revoir »</p> <p>Exprimer de façon verbale ou non verbale ses choix (collation, aller dans les coins jeux ...)</p> <p>Communiquer librement dans les coins jeux</p> <p>Répondre aux sollicitations de l'adulte de manière verbale (son , syllabe mots)</p> <p>Communiquer spontanément avec l'enseignant, l'ATSEM et les enfants de la classe</p> <p>Communiquer spontanément avec le personnel de l'école et les enfants.</p>	<p>Communiquer par un sourire, un geste, de façon non verbale</p> <p>Dire « bonjour » « merci » « au revoir »</p> <p>Participer aux rituels</p> <p>Essayer de prendre la parole en petits groupes (atelier langage)</p> <p>Construire des phrases simples (verbe + sujet)</p> <p>Utiliser le « je » pour parler de soi</p> <p>Reformuler pour mieux se faire comprendre</p> <p>Reformuler une consigne.</p>	<p>Communiquer avec les adultes dans le contexte des activités scolaires</p> <p>S'exprimer dans un langage correct (sujet+ verbe+ complément)</p> <p>Commencer à lever le doigt pour demander la parole</p> <p>S'exprimer e façon spontanée sur un événement passé présent ou futur</p> <p>Accepter les règles de conversation, attendre son tour de parole, écouter l'autre et rester dans le propos</p>	<p>Accepter les règles de conversation :</p> <p>Attendre son tour de parole</p> <p>Ecouter l'autre</p> <p>Rester dans le propos</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis</p> <p>Enrichir une phrase, utiliser des mots de liaison</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis, poser une question</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis, utiliser la négation</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis, utiliser la concordance des temps</p>
Comprendre et apprendre			
<p>Verbaliser nommer les objets</p> <p>Commencer à... idem PS</p>	<p>Expliquer en situation de réalisation :</p> <p>Enoncer quelques mots clés décrivant son action et/ou les manières</p> <p>Verbaliser en décrivant chacune des actions</p> <p>Situations : espace imitation, description de photos (albums échos), activités de manipulation</p> <p>Expliquer comment réaliser quelques choses après l'avoir effectué en s'appuyant sur des traces de l'activité ou produit fini (photos, dessins, peintures)</p> <p>Interpréter son activité au vu du résultat produit (J'ai réussi/Je n'ai pas réussi ; C'est beau/bien)</p> <p>Décrire en faisant la liste d'éléments constitutifs ; matériels, propriétés et qualités de base (couleur, cinq sens (goût et toucher)</p> <p>Relater une succession d'événements organisés avec supports photos/images ex : «D'abord/Après»</p>	<p>Expliquer en situation de réalisation :</p> <p>Enoncer quelques mots clés décrivant son action et/ou les manières</p> <p>Verbaliser en décrivant chacune des actions</p> <p>Situations : description de photos (albums échos, cahier de vie...), activités de manipulation, Bilan d'ateliers</p> <p>Expliquer comment réaliser quelques choses après l'avoir effectué en listant des actions (activités physiques, artistiques...)</p> <p>Interpréter une réussite/ un échec en expliquant les causes ou en expliquant les conséquences d'une activité, de l'utilisation d'un outil</p> <p>Décrire en faisant la liste d'éléments constitutifs ; matériaux, matériels, propriétés, qualités (cinq sens)</p> <p>Relater une succession d'événements organisés ex : «</p>	<p>Expliquer en situation de réalisation :</p> <p>Enoncer quelques mots clés décrivant son action et/ou les manières</p> <p>Verbaliser en décrivant chacune des actions</p> <p>Situations : description de photos (cahier de vie, ...), activités de manipulation, Bilan d'ateliers, règles du jeu, processus de fabrication (notice), débats, expérimentations diverses...</p> <p>Expliquer comment réaliser quelques choses après l'avoir effectué en enchaînant le déroulement des actions (activités physiques, artistiques...)</p> <p>Anticiper le résultat d'une action, d'un geste, d'une procédure</p> <p>Décrire en faisant la liste d'éléments constitutifs ; matériaux, matériels, propriétés, qualités</p> <p>Relater une succession d'événements organisés</p>

	<p>Relater une succession d'actions pour décrire un parcours</p> <p>Relater une succession de lieux pour décrire un itinéraire, un déplacement (classe)</p> <p>Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences (personnages dans les albums)</p>	<p>on a pris le bus puis on a vu »</p> <p>Relater une succession d'actions pour décrire un parcours, une procédure</p> <p>Relater une succession de lieux pour décrire un itinéraire, un déplacement (école)</p> <p>Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences (différentes versions des contes)</p> <p>Situer les uns par rapport aux autres les éléments composant une image, un motif, un objet pour donner à voir (construction d'une image mentale) en s'appuyant sur des photos, des dessins, des schématisations (vocabulaire spatial de base)</p> <p>Raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes</p> <p>Raconter une histoire en randonnée en inventant un nouvel épisode crédible à partir d'un nouveau personnage, ou d'un nouvel élément .</p>	<p>D'abord/après/enfin</p> <p>Relater une succession d'actions pour décrire un parcours, une procédure, une technique...</p> <p>Relater une succession de lieux pour décrire un itinéraire, un déplacement (quartier)</p> <p>Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences (lien entre les albums, différentes versions des contes...)</p> <p>Situer les uns par rapport aux autres les éléments composant une image, un motif, un objet pour donner à voir (construction d'une image mentale) en s'appuyant sur des photos, des dessins, des schématisations. (tableau des situations spatiales).</p> <p>Décrire pour anticiper une installation, une organisation... (travail sur l'emploi du temps de classe, parcours de motricité)</p> <p>Alterner récit et dialogues en introduisant correctement les dialogues et nommant la personne/personnage qu'il fait parler ; • enchaîner les actions et les émotions des personnages pour retracer tout le scénario et l'intrigue de l'histoire ;</p> <p>Utiliser le système des temps approprié : imparfait, passé simple (il prit, il prit ...) dans le récit.</p> <p>Enchaîner judicieusement les phrases avec des connecteurs adaptés et variés (les noter)</p> <p>Raconter une histoire en randonnée en inventant un nouvel épisode crédible à partir d'un nouveau personnage, ou d'un nouvel élément ;</p> <p>Inventer une histoire à partir de quelques éléments (images, objets...) ou à partir des illustrations d'un album non connu.</p>
--	--	--	---

Echanger et réfléchir avec les autres

<p>Raconter :</p> <p>Manifester par le geste ou par le langage sa compréhension ou son accord</p> <p>Se présenter sans utiliser la 3ème personne</p> <p>Participer à la narration d'un conte connu (bruitages, reprises des éléments répétitifs).</p>	<p>Raconter, décrire, évoquer :</p> <p>Parler lors du regroupement autour des rituels,</p> <p>Utiliser le langage dans les coins-jeux</p> <p>Choisir entre deux ateliers proposés</p> <p>Dire, connaître un élément de l'album travaillé</p> <p>Evoquer des événements de la vie de classe avec support (anniversaires, sorties...)</p>	<p>Expliquer, questionner :</p> <p>Expliciter un conflit de la vie courante de l'école (classe, cour...)</p> <p>Expliquer une activité en situation, ou en évocation</p> <p>Reformuler une consigne</p> <p>S'entraîner à poser des questions dans le cadre d'un jeu du type « qui est-ce ? »</p> <p>Raconter les événements principaux d'une histoire, décrire les personnages</p>	<p>S'interroger, formuler des hypothèses, proposer des solutions, discuter, débattre :</p> <p>Définir une liste de matériel nécessaire à la réalisation d'une activité</p> <p>Décrire les différentes phases d'un déroulement connu (rituels, EPS, organisation de la journée...).</p> <p>Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans support visuel</p> <p>Inventer une histoire à partir d'éléments déclencheurs (images, livre...).</p> <p>Evoquer des événements de la vie de classe sans support (anniversaires, sorties...)</p> <p>Donner son opinion et écouter celle des autres</p>
---	---	--	---

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

<p>Répéter des comptines et des chansons.</p>	<p>Ecouter des bruits, des sons.</p> <p>Apprentissage de comptines et chansonnettes permettant d'entendre nettement les syllabes, les rimes, les assonances.</p> <p>Synchroniser le débit de la comptine ou jeu de doigts récité avec la gestuelle associée.</p> <p>Retrouver une comptine dite en parlant par l'enseignant(e) et avec des syllabes remplacées par un bruit (frappé de mains).</p> <p>Scander les prénoms et autres mots, frapper les syllabes.</p>	<p>Reprise des comptines et chansonnettes.</p> <p>Lotos sonores.</p> <p>Réciter comptines et vire-langues en prêtant attention aux assonances, aux allitérations et à l'articulation en jeu.</p> <p>Scander nom et prénom.</p> <p>Remplacer des syllabes par un son (ex : la famille tortue).</p> <p>Segmenter un mot en syllabes (scander/frapper).</p> <p>Coder les syllabes.</p> <p>Dénombrer les syllabes d'un mot.</p> <p>Fusionner des syllabes en mot.</p> <p>Reconnaître et discriminer une syllabe dans une liste.</p> <p>Repérer des syllabes identiques dans plusieurs mots.</p>	<p>Sélectionner des mots qui ont la même syllabe d'attaque.</p> <p>Sensibiliser à la rime : dire une comptine en levant la voix « sur » la rime, mettre en évidence la rime entendue, jeu de l'écho,</p> <p>Comptines et chansonnettes.</p> <p>Reprise :</p> <p>Segmenter un mot en syllabes.</p> <p>Dénombrer les syllabes d'un mot.</p> <p>Fusionner des syllabes en mot.</p> <p>Repérer une syllabe parmi d'autres.</p> <p>Repérer des syllabes identiques dans plusieurs mots.</p> <p>Sélectionner des mots qui ont la même syllabe d'attaque.</p> <p>Repérer une syllabe finale identique dans plusieurs mots.</p> <p>Localiser une syllabe dans un mot.</p> <p>Ajouter une syllabe à la fin d'un mot.</p> <p>Dire un mot en doublant la syllabe finale, la syllabe initiale.</p> <p>Dire un mot en supprimant la syllabe finale/initiale.</p> <p>Manipuler les syllabes des mots.</p> <p>Classer des mots selon la rime.</p> <p>Identifier des rimes.</p> <p>Identifier des phonèmes en attaque.</p> <p>Localiser un phonème dans un mot (phonème dont l'articulation peut être maintenue : voyelle, S/F/Z/...)</p> <p>Segmenter une syllabe en 2 phonèmes.</p> <p>Fusionner des phonèmes.</p> <p>Trouver le mot dit en supprimant le phonème en attaque</p> <p>Dire un mot en supprimant le phonème en attaque.</p> <p>Différencier des phonèmes proches en attaque.</p>
---	---	---	---

Ecouter de l'écrit et comprendre			
<p>écouter et comprendre une consigne très simple</p> <p>écouter et comprendre une histoire très simple</p> <p>nommer le personnage principal d'une histoire</p>	<p>écouter et comprendre une consigne un peu plus complexe</p> <p>écouter et comprendre une histoire un peu plus difficile</p> <p>reconnaître différents personnages d'une histoire et les nommer</p>	<p>écouter et comprendre des consignes plus complexes</p> <p>écouter et comprendre des histoires plus complexes</p> <p>émettre des hypothèses sur la suite d'un récit</p> <p>identifier les personnages d'une histoire et les reconnaître dans la suite des illustrations</p> <p>remettre en ordre des images séquentielles pour restituer un récit</p> <p>montrer sa compréhension d'un album lors de différents jeux de lecture</p>	<p>écouter et comprendre des consignes complexes</p> <p>écouter et comprendre des histoires plus complexes</p> <p>raconter une histoire en la restituant comme un enchaînement logique</p> <p>identifier les personnages d'une histoire et les caractériser moralement et physiquement</p> <p>manifester sa compréhension en répondant à des questions</p> <p>restituer les étapes essentielles du récit en s'appuyant sur les illustrations</p> <p>manifester sa compréhension par le dessin</p> <p>développer l'écoute d'album sans support d'images</p> <p>associer un passage d'une histoire à son illustration</p> <p>repérer des incohérences dans un récit (lecture erronée)</p>
Découvrir la fonction de l'écrit			
	<p>découvrir une recette</p> <p>découvrir l'invitation en réception des MS</p> <p>découvrir le conte</p> <p>découvrir la carte</p> <p>découvrir l'affiche</p> <p>découvrir l'imagier</p> <p>découvrir la poésie</p> <p>découvrir la comptine</p> <p>découvrir l'album</p> <p>découvrir le tableau des présents</p> <p>observer les différents écrits produits par l'enseignant pour en garder une trace personnelle (registre d'appel, post-it, grille, tableaux d'ateliers, fiches de séance.....)</p>	<p>découvrir une fiche technique en réception des GS</p> <p>découvrir le conte</p> <p>découvrir le documentaire</p> <p>découvrir la lettre</p> <p>découvrir la liste</p> <p>découvrir une enveloppe en réception du Père Noël</p> <p>découvrir l'abécédaire</p> <p>découvrir la poésie</p> <p>découvrir la comptine</p> <p>découvrir l'album</p> <p>découvrir le reportage photos</p> <p>découvrir le catalogue</p> <p>découvrir la carte</p> <p>observer les différents écrits produits par l'enseignant pour en garder une trace personnelle (registre d'appel, post-it, grille, tableaux d'ateliers, fiches de séance.....)</p>	<p>découvrir une recette en réception des MS</p> <p>découvrir le conte</p> <p>découvrir la carte</p> <p>découvrir la lettre</p> <p>découvrir l'enveloppe</p> <p>découvrir un abécédaire du corps en réception des MS</p> <p>découvrir la poésie</p> <p>découvrir la comptine</p> <p>découvrir l'album</p> <p>découvrir le reportage photos</p> <p>découvrir l'article de journal</p> <p>découvrir le catalogue</p> <p>découvrir le prospectus</p> <p>découvrir le magazine</p> <p>découvrir le dictionnaire</p> <p>observer les différents écrits produits par l'enseignant pour en garder une trace personnelle (registre d'appel, post-it, grille, tableaux d'ateliers, fiches de séance.....)</p>

Commencer à produire des écrits en découvrir le fonctionnement			
<p>Décrire, formuler des actes quotidiens (recette, toilette du bébé...)</p>	<p>Découvrir le cahier de vie : rappeler un événement vécu en classe afin de le raconter aux parents</p> <p>Décrire, formuler des actes quotidiens (recette, toilette du bébé...) en lien avec les albums échos</p> <p>Retranscrire un événement vécu collectivement à partir de photos</p> <p>Ecrire la lettre au père Noël</p> <p>Dictier individuellement des mots</p>	<p>Dictier collectivement ou par petits groupes : pour raconter (cahier de vie, albums...) pour décrire (légendes de photos, image) pour se souvenir (sorties, cahier de vie) pour informer (affiche, invitation...) pour faire des observations et conclure (en lien avec « découvrir le monde »)</p> <p>Dictier individuellement la légende de son dessin</p> <p>Produire une phrase simple à partir d'étiquettes et la recopier avec un modèle</p> <p>Contrôler son débit de parole</p> <p>Chercher à améliorer la production à l'écrit</p>	<p>Dictier collectivement ou par petits groupes ou individuellement puis produire</p> <p>pour raconter (cahier de vie, albums...) pour décrire (légendes de photos, image) pour se souvenir (sorties, cahier de vie) pour informer (affiche, invitation...) pour faire des observations et conclure (en lien avec « découvrir le monde »)</p> <p>Produire des phrases de plus en plus complexes à partir d'images et les recopier.</p> <p>Adapter son débit de parole à la vitesse d'écriture de l'enseignant</p> <p>Chercher à améliorer les écrits en reformulant autrement (syntaxe, vocabulaire)</p>
Découvrir le principe alphabétique			
	<p>Reconnaître et nommer son initiale.</p> <p>Connaître quelques lettres de son prénom.</p> <p>Reconstituer des petits mots en capitales.</p> <p>Commencer à bruite le son des lettres. Relation entre sons et lettres.</p> <p>Copier son prénom sur un clavier.</p>	<p>Reconnaître et nommer les lettres de son prénom.</p> <p>Reconnaître son prénom dans les 3 écritures.</p> <p>Manipuler des mots en capitale et en script.</p> <p>Différencier lettre et mot.</p> <p>Copier un mot sur un clavier.</p>	<p>Classer des mots selon leur initiale.</p> <p>Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet.</p> <p>Faire des correspondances entre les 3 écritures (majuscule, script, cursive.)</p> <p>Segmenter un énoncé en mots.</p> <p>Manipuler des étiquettes mot pour créer des phrases.</p>
Commencer à écrire tout seul			
<p>Manipuler et utiliser différents outils scripteurs de manière adaptée et efficace (éponge, pinceau, crayons...)</p> <p>Sur plan vertical et grand format, à la peinture : acquérir le geste de tapoter pour tracer des points tracer des lignes verticales tracer des lignes horizontales tracer des lignes circulaires fermées Couvrir une surface donnée</p>	<p>Manipuler et utiliser différents outils scripteurs de manière adaptée et efficace (éponge, pinceau, crayons...)</p> <p>Produire un tracé avec une intention</p> <p>Sur plan vertical, différents formats, peinture, pâte à modeler, feutres : tracer des points tracer des lignes verticales tracer des lignes horizontales tracer des cercles</p> <p>Respecter le sens de l'écriture</p> <p>Commencer à écrire son prénom en capitales d'imprimerie sous un modèle</p> <p>Produire des suites de lettres : pseudo-lettres ou (et)</p>	<p>Utiliser différents outils scripteurs de manière adaptée et efficace (coton-tige, éponge, pinceau, crayons...)</p> <p>Sur plan vertical puis horizontal, sur différents formats, peinture, pâte à modeler, feutres : tracer des points tracer des lignes verticales tracer des lignes horizontales tracer des cercles dans le bon sens tracer des lignes brisées tracer des croix tracer des ponts envers non enchaînés</p> <p>Ecrire son prénom avec puis sans modèle en capitales d'imprimerie</p>	<p>Utiliser différents outils scripteurs de manière adaptée et efficace en adoptant la posture corporelle qui convient</p> <p>Sur plan horizontal, dans un espace plus réduit, feutres fins, crayon de bois : tracer des traits verticaux, horizontaux cercles dans le bon sens ponts droits et envers enchaînés vagues boucles droits et envers cannes droit et envers traits obliques croix</p>

	<p>des lettres sans valeur sonore</p>	<p>Ecrire des mots en capitales d'imprimerie</p> <p>Maîtriser le sens de l'écriture et le sens des lettres (aller de gauche à droite)</p> <p>Réfléchir collectivement à l'écriture d'un mot commandé par l'enseignant :</p> <p>utiliser le nom des lettres pour encoder un mot : ex :KKO pour cacao</p> <p>utiliser des mots connus mémorisés ou retrouvés dans les outils de la classe (affichages, répertoires des mots textes de référence)</p> <p>Saisir sur l'ordinateur des mots : le prénom, des mots à l'aide d'un référent en capitales d'imprimerie</p>	<p>Ecrire son prénom en cursive avec modèle puis sans</p> <p>Enchaîner plusieurs lettres en ne levant qu'à bon escient l'instrument d'écriture</p> <p>Maîtriser le sens de l'écriture et le sens des lettres (aller de gauche à droite et maintenir un alignement)</p> <p>Ecrire seul des syllabes</p> <p>Réfléchir collectivement puis seul à l'écriture d'une syllabe ou d'un mot en capitales d'imprimerie et/ou lié (commandé par l'enseignant)</p> <p>Utiliser un morceau de mot connu</p> <p>Utiliser un code quel qu'il soit : un phonogramme « j'ai dessiné une dent pour faire le son [an] » ; une lettre (o pour écrire « mo ») qui a la valeur symbolique d'unité</p> <p>encoder un mot en prenant appui sur la syllabe : par exemple AAE pour malade ;</p> <p>encoder un mot en prenant appui sur la syllabe et le phonème : FOTO pour écrire « photo » ; LIVER pour l'hiver.</p> <p>Saisir sur l'ordinateur des phrases et courts textes à l'aide d'un référent en script</p>
--	---------------------------------------	---	--

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

TPS	PS	MS	GS
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets			
Espace -oser investir l'espace -parcourir l'espace pour explorer un ou plusieurs parcours proposés		-évoluer dans un parcours et/ou un atelier élaboré avec un matériel varié incitant à des actions motrices plus complexes	-évoluer dans un parcours et/ou un atelier élaboré avec un matériel varié incitant à des actions motrices plus complexes -élaborer seul ou à plusieurs un parcours -collaborer pour évoluer dans un parcours
Durée -être capable de fournir un effort sur une durée de plus en plus longue		-être capable de fournir un effort sur une durée de plus en plus longue -utiliser du matériel (sablier, comptine, minuteur, chronomètre) pour percevoir la durée de l'action et améliorer ses performances	
Objets -découvrir et jouer avec des objets de différentes tailles, masses et formes (balles, foulards, cerceaux, anneaux, palets, cartons...) librement puis avec une consigne simple sans objectif de performance		-utiliser des objets de différentes tailles, masses et formes en exécutant une consigne donnée pour atteindre un but précis	-utiliser des objets plus variés en élaborant des stratégies pour améliorer sa performance
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés			
	Se déplacer dans des environnements aménagés. (parcours de motricité) <u>Activités gymniques :</u> marcher/s'équilibrer sauter : à pieds joints, en contre bas - ramper : sur le ventre et sur le dos grimper escalader rouler glisser sur plan incliné <u>Activités de pilotage :</u> Tricycles, trottinettes à 3 ou 4 roues, porteurs.	<u>Activités gymniques :</u> marcher/s'équilibrer : en reculant en reculant sur un banc/poutre sur un plan instable avec des obstacles à franchir ou à contourner qui interrompent l'équilibre avec transport d'objets sur plan incliné sauter : loin/haut (ex : pour attraper/toucher) enchaîner les sauts sauter dans, au-delà de (ex : après la barre) sauter au-dessus (ex : barre aux crocodiles) ramper : avec objets dans la main ou dans les pieds	<u>Activités gymniques :</u> se déplacer dans les formes d'action inhabituelles remettant en cause l'équilibre Sauter à cloche pieds enchaînements de sauts plus complexes, ajouts d'obstacles rouler : avant <u>Activités de pilotage :</u> Se déplacer sur ou avec des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers...) <u>Activités d'orientation :</u> Se déplacer dans des Environnements proches puis progressivement dans des environnement étrangers et incertain (cour, parc

		<p>grimper : pour franchir</p> <p>escalader : mur d'escalade</p> <p>rouler : la roulade avant</p> <p>glisser</p> <p><u>Activités de pilotage</u> :</p> <p>draisienne, sur des parcours variés et contraignants</p> <p><u>Activités d'orientation</u> :</p> <p>jeux d'orientation à partir de photos (ex : rallye photo pour se repérer dans l'école)</p>	<p>public, petit Bois...).</p> <p>Participer à un jeu d'orientation.</p> <p>Se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable).</p> <p><u>Activités aquatiques</u> :</p> <p>Prendre contact avec l'eau</p> <p>S'immerger dans l'eau</p> <p>Marcher, courir, sauter dans l'eau</p> <p>Se déplacer sur l'eau, expérimenter la flottaison</p> <p>Explorer la profondeur</p> <p>Plonger</p>
--	--	--	---

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

<p>Mimer (animaux, expressions) à partir d'un modèle adulte.</p> <p>Participer corporellement à une danse.</p> <p>Bouger au rythme d'une musique (mouvement rapide/lent, saccadé/continu).</p> <p>Observer la danse des autres.</p> <p>Danser des rondes simples.</p> <p>Danser une queue leu leu.</p> <p>Danser une farandole.</p> <p>Danser des tresses simples.</p> <p>Découverte de mouvements possibles en manipulant différents objets (manipulation libre) : plumes, feuilles, voile, ...</p>	<p>Mimer (animaux, expressions) à partir d'un modèle adulte.</p> <p>Bouger au rythme d'une musique (mouvement rapide/lent, saccadé/continu).</p> <p>Danser en reproduisant des actions.</p> <p>Observer la danse des autres.</p> <p>Danser des rondes simples avec rebonds et accroupis.</p> <p>Danser une ronde mimée.</p> <p>Danser une ronde avec enfant au milieu.</p> <p>Danser une queue leu leu.</p> <p>Danser une farandole.</p> <p>Danser des tresses simples.</p> <p>Découverte de mouvements possibles en manipulant différents objets (découvrir les possibilités d'actions) : plumes, feuilles, voile, ...</p>	<p>Mimer (animaux, expressions, actions de la vie quotidienne) avec des indices corporels pertinents à partir d'une consigne adulte.</p> <p>Danser en coordonnant les actions et les mouvements.</p> <p>Danser en reproduisant des actions mémorisées.</p> <p>Observer et exprimer ses émotions.</p> <p>Danser des rondes simples avec rebonds et accroupis.</p> <p>Danser une ronde simple en avançant, en reculant, en changeant de sens.</p> <p>Danser une ronde mimée.</p> <p>Danser une ronde avec enfant au milieu.</p> <p>Danser une queue leu leu en faisant demi-tour.</p> <p>Danser une farandole scindée en deux.</p> <p>Danser des tresses simples avec va et vient.</p> <p>Trouver toutes les possibilités d'actions avec des objets. Exploiter un objet en fonction de sa spécificité (faire glisser, faire tourner, ...).</p>	<p>Mimer (animaux, expressions, actions de la vie quotidienne, sports, verbes d'actions) avec des indices corporels pertinents à partir d'une consigne adulte ou de modèles d'enfants.</p> <p>Mimer au rythme d'une musique.</p> <p>Danser en coordonnant les actions et les mouvements.</p> <p>Danser en reproduisant des actions mémorisées.</p> <p>Faire des choix de combinaisons de mouvements seul ou à plusieurs.</p> <p>Observer et exprimer ses émotions.</p> <p>Danser des rondes simples avec rebonds et accroupis.</p> <p>Danser une ronde simple en avançant, en reculant, en changeant de sens.</p> <p>Danser une ronde en tournant le dos.</p> <p>Danser une ronde mimée.</p> <p>Danser une ronde avec enfant au milieu.</p> <p>Danser une ronde énumérative ou éliminatoire.</p> <p>Danser une queue leu leu qui se divise pour qu'une partie s'immobilise.</p> <p>Danser un cortège.</p> <p>Danser des jeux avec tunnels.</p> <p>Réaliser des actions personnelles induites par des objets (danser comme la plume, ...), faire des échanges, passer d'une action statique à une action dynamique, passer d'une action unique à un enchaînement d'actions.</p>
--	---	--	--

Collaborer, coopérer, s'opposer

Accepter de jouer avec d'autres, partager l'espace et le matériel.

Réaliser des actions individuelles simples sans opposition pour découvrir la notion d'équipe (lancer, courir, transporter)

Respecter une règle simple qui peut évoluer au fil des séances

Participer à des jeux dans lesquels les joueurs ont des droits différents pour découvrir la notion de partenaire et d'adversaire

Respecter des règles de plus en plus complexes

Coopérer avec les partenaires pour atteindre un but différent de l'autre équipe.

S'opposer collectivement ou de façon duelle en utilisant des actions variées pour respecter la règle (tirer, pousser, porter...)

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

TPS	PS	MS	GS
Dessiner			
s'engager spontanément dans l'exploration libre de différents outils et sur des supports variés	s'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés s'exprimer à propos d'une œuvre d'artiste commencer à mettre en mots ce qu'il a voulu représenter	commencer à représenter ou à illustrer ce qu'il voit, ce dont il se souvient ou ce qu'il imagine s'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste commencer à mettre en mots ce qu'il a voulu évoquer ou représenter	faire des choix d'outils et de procédés en fonction d'une intention donnée s'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste commenter les effets produits, et les situer par rapport à ses intentions initiales.
S'exercer au graphisme décoratif			
	<p>le trait vertical et horizontal :</p> <p>Structure 3 : la ville (1933) de Charles Dandville Color Bands in four directions (1999) de Sol Lewitt Autoportrait II (1966) de Jean Dubuffet Composition en rouge, jaune, bleu et noir (1926) de Piet Mondrian</p> <p>le point :</p> <p>rêve de serpent (XXe s.) de Kevin Wirri porte cloutée à Sidi Bou Saïd en Tunisie</p> <p>le rond :</p> <p>Carrés avec cercles concentriques de Wassily Kandinsky 1913 Pendentifs, art du Maghreb</p>	<p>le rond :</p> <p>étalage (2000) de Sylvain Martinieri Fabric Pattern (1928) de Robert et Sonia Delaunay</p> <p>la ligne brisée :</p> <p>-vase double à panses en forme de gourde à fond plat socle en zigzag de Constantin Brancusi masque licorne d'Alain Berck-Vitz Color Bands in four directions (1999) de Sol Lewitt</p> <p>la ligne ondulée :</p> <p>samedi sur la plage d' Andy Goldsworthy peinture à point sans titre (art océanien)</p> <p>la spirale :</p> <p>Spiral jetty (1970) de Robert Smithson Arbre de vie (1909), de Gustav Klimt L'attente (1905-1909) de Gustav Klimt</p> <p>la boucle :</p> <p>Copeaux de spirale (1969) d'Alexander Calder Jean Hans Arp</p>	<p>les boucles :</p> <p>sculpture de Marie Christine Mourier sculpture de Pierre Alexandre Rémi le chien (1918) de Picasso rhinocéros de Nathanael Butta Copeaux de spirale (1969) d'Alexander Calder</p> <p>les ponts :</p> <p>Emeu et l'histoire de l'herbe Munyeroo (1990) de Dave Ross Pwerle la révolution des viaducs (1937) de Paul Klee</p>

		<p>le pont endroit :</p> <p>Vitrail « Magnificat » (1993) de Jean Baptiste Ambroselli</p> <p>Jardin en Orient (1937) de Paul Klee</p>	
Réaliser des compositions plastiques, planes, en volume			
<p>Explorer et s'approprier différents médiums, outils et matériaux ;</p> <p>(peindre avec la main, le doigt, pinceau, éponge, rouleau, divers objets)</p> <p>couvrir, remplir</p> <p>réaliser une composition en volume</p>	<p>Explorer et s'approprier différents médiums, outils et matériaux ;</p> <p>S'exprimer sur sa production et / ou ses découvertes ;</p>	<p>Explorer et s'approprier différents médiums, outils et matériaux ;</p> <p>S'exprimer sur sa production et / ou ses découvertes</p> <p>Mémoriser un lexique approprié pour décrire les actions et / ou les effets produits</p>	<p>Mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les actions et / ou les effets produits</p> <p>Faire des choix de médiums (craie, encre, peinture...), de matériaux, d'outils et de supports en fonction de son intention</p> <p>Mettre en mots la relation entre ce qu'il a fait et ce qu'il souhaitait faire.</p>
Observer, comprendre et transformer des images			
<p>Observation d'images, d'œuvres d'art</p> <p>Reconnaissance de différents types d'images (portraits, paysages...)</p> <p>Distinction entre le réel et la représentation</p> <p>Utilisation d'images (ou d'extraits d'images) dans des productions plastiques</p> <p>Agir sur l'image pour la transformer : déchirer, découper, coller, recouvrir, plier, ajouter...</p>	<p>Observation d'images, d'œuvres d'art</p> <p>Reconnaissance de différents types d'images (portraits, paysages...)</p> <p>Distinction entre le réel et la représentation</p> <p>Utilisation d'images (ou d'extraits d'images) dans des productions plastiques</p> <p>Agir sur l'image pour la transformer : déchirer, découper, coller, recouvrir, plier, ajouter...</p>	<p>Observation d'images, d'œuvres d'art</p> <p>Reconnaissance de différents types d'images (portraits, paysages...)</p> <p>Distinction entre le réel et la représentation</p> <p>Utilisation d'images (ou d'extraits d'images) dans des productions plastiques</p> <p>Agir sur l'image pour la transformer : déchirer, découper, coller, recouvrir, plier, ajouter...</p>	<p>Observation d'images, d'œuvres d'art</p> <p>Reconnaissance de différents types d'images (portraits, paysages...)</p> <p>Distinction entre le réel et la représentation</p> <p>Utilisation d'images (ou d'extraits d'images) dans des productions plastiques</p> <p>Agir sur l'image pour la transformer : déchirer, découper, coller, recouvrir, plier, ajouter...</p>
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons			
	<p>Se joindre progressivement au groupe pour chanter des comptines rituelles.</p> <p>Maîtriser le répertoire de comptines vu dans l'année.</p> <p>Reproduire une mélodie simple en changeant le ton (en colère, triste, joyeux ...)</p> <p>Se joindre systématiquement au groupe pour interpréter une comptine.</p> <p>Jouer avec sa voix pour imiter des sons , des cris d'animaux.</p>	<p>Jouer avec sa voix pour imiter des sons, des cris d'animaux.</p> <p>Chanter au signal de l'enseignant.</p> <p>Reproduire une phrase mélodique et rythmique.</p> <p>Jouer avec sa voix : sur la durée du son. Reproduire des sons longs et des sons courts.</p> <p>Chanter une petite gamme ascendante ou descendante.</p> <p>Prendre conscience de l'attitude corporelle du chanteur.</p> <p>Mémoriser un répertoire de comptine.</p>	<p>Chanter ensemble.</p> <p>Chanter de plus en plus juste.</p> <p>Jouer avec sa voix pour explorer des variantes : moduler l'intensité, la hauteur et la durée d'un son.</p> <p>Chanter au signal de l'enseignant .</p> <p>Reproduire une phrase mélodique et rythmique plus complexe.</p> <p>Chanter une petite gamme montante et descendante.</p> <p>Interpréter avec des variantes expressives un chant.</p> <p>Mémoriser un répertoire de comptine.</p>

Explorer des instruments et utiliser les sonorités du corps

<p>Pour les instruments :</p> <p>Manipuler les instruments de la classe librement (coin musique)</p> <p>Jeu de kim des instruments pour différencier les sonorités</p> <p>Nommer les instruments et les reconnaître sur des photos</p> <p>Pour les sonorités du corps :</p> <p>Découvrir les différentes parties du corps et gestes qui peuvent produire des sons (mains, pieds...)</p> <p>Reproduire un rythme simple (frapper dans les mains)</p>	<p>Pour les instruments :</p> <p>Manipuler les instruments de la classe et affiner ses gestes (gratter, frotter, souffler, secouer, taper)</p> <p>Savoir dire ce que l'on fait</p> <p>Commencer à classer les instruments en fonction du geste exercé</p> <p>Reproduire des rythmes simples à l'aide d'instruments</p> <p>Pour les sonorités du corps :</p> <p>Reproduire des rythmes simples avec les parties du corps</p> <p>Coder les sons produits par les parties du corps et les réutiliser dans le jeu du chef d'orchestre</p>	<p>Pour les instruments :</p> <p>Coder les instruments</p> <p>Coder les gestes</p> <p>Réinvestir les codages dans un jeu du chef d'orchestre</p> <p>Reproduire des rythmes plus complexes à l'aide d'instruments et fabriquer un instrument</p> <p>Pour les sonorités du corps :</p> <p>Reproduire des rythmes plus complexes avec les parties du corps</p> <p>Coder les sons produits par les parties du corps et les réutiliser dans le jeu du chef d'orchestre</p> <p>Inventer des rythmes</p>
---	---	---

Affiner son écoute

<p>Chants.</p> <p>Apprendre à écouter les bruits qui nous entourent, à les discriminer dans le silence.</p> <p>Participer à des jeux d'écoute : discriminer les bruits du quotidien.</p> <p>Développer l'attention (imiter/produire).</p> <p>Participer à des jeux de kim auditif.</p> <p>Associer un son à une action.</p> <p>Participer à des jeux de lotos sonores</p> <p>Commencer à associer des sons.</p> <p>Ecouter un extrait musical et s'exprimer.</p>	<p>Chants</p> <p>Ecouter des environnements sonores et extraits d'œuvres musicales appartenant à des styles, cultures et époques différentes.</p> <p>Exprimer son ressenti.</p> <p>Mettre en évidence des contrastes d'intensité, de hauteur, de timbre, de nuance (orienter l'attention des enfants)</p> <p>Réinvestir le vocabulaire dans des activités de production .</p>	<p>Chants.</p> <p>Ecouter des environnements sonores et extraits d'œuvres musicales appartenant à des styles, cultures et époques différentes.</p> <p>Exprimer son ressenti.</p> <p>Mettre en évidence des contrastes d'intensité, de hauteur, de timbre, de nuance (orienter l'attention des enfants)</p> <p>Réinvestir le vocabulaire dans des activités de production .</p> <p>Avec les instruments de l'école :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître à l'aveugle le son d'un instrument joué ; - Reconnaître à l'aveugle le son de 2 à 3 instruments joués successivement. - Reconnaître, l'aveugle, le son de 2 instruments joués simultanément.
--	---	--

Pratiquer quelques activités du spectacle vivant

<p>Oser entrer dans l'action avec les autres</p>	<p>Oser agir et mettre en jeu son corps devant les autres</p>	<p>Oser agir seul devant les autres</p> <p>Participer à un projet artistique dans le but d'une représentation face à un public extérieur (autres classes, parents)</p> <p>Proposer progressivement des gestes artistiques dans des situations de créations variées.</p> <p>Accepter de se mettre en scène, de jouer un rôle, de porter un costume</p>
--	---	---

<p>Imiter l'enseignant ou un artiste pour le plaisir et enrichir l'imaginaire</p> <p>Occuper un espace et y évoluer</p> <p>Expérimenter les différents mouvements et déplacements pour agir sur et avec différents objets</p>	<p>Mobiliser une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace ou induire une action globale</p>	<p>Exprimer des émotions par le visage ou par le corps</p> <p>Construire à deux ou à plusieurs une phrase corporelle ou un geste artistique à partir des propositions de chacun et la mémoriser</p>
<p>Utiliser un objet médiateur : marionnettes, foulards, balles,, comme moyen d'expression</p> <p>Devenir un spectateur actif et attentif</p>		

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

TPS	PS	MS	GS
Construire le nombre pour exprimer les quantités			
<p>Comparer des collections : notions « beaucoup/pas beaucoup » « trop/pas assez ».</p> <p>Construire une quantité par correspondance terme à terme (ex : les absents, 1 étiquette = 1 bonhomme)</p> <p>Réaliser des collections de 1 élément :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le matériel induisant la quantité (boîtes à œuf/bac à glaçons...) - le matériel n'induisant pas la quantité <p>Mêmes activités avec 2 et 3.</p> <p>Construire des collections équipotentes de 1,2 ou 3 éléments avec une collection référente près de l'enfant puis éloignée.</p> <p>Décomposer le nombre :</p> <p>2 c'est 1 et encore 1 3 c'est 1 et encore 1 et encore 1</p> <p>Introduire l'écriture chiffrée de 1,2 et 3.</p> <p>Utiliser différentes représentations de 1,2 et 3.</p> <p>Jeux de dés (déplacement, construction collections).</p>		<p>Revoir « beaucoup/pas beaucoup », « assez/pas assez ».</p> <p>Revoir et consolider la construction des quantités de 1 à 3.</p> <p>Décomposer, repérer les différentes façons de les construire.</p> <p>Construire des collections témoins : doigts/dés/objets.</p> <p>Mêmes activités avec 4,5 et 6 :</p> <p>Construire/comparer /décomposer.</p> <p>Situations de résolution de problèmes : compléter / partager /distribuer.</p> <p>Réaliser des collections qui ont plus ou moins d'éléments qu'une collection référente (proche puis éloignée de l'enfant).</p> <p>Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace pour trouver celles qui sont équipotentes, pour déterminer celles qui ont plus ou moins d'éléments qu'une collection donnée (1 à 6)</p> <p>Produire une collection de même cardinal qu'une autre (1 à 6)</p> <p>Utiliser l'écriture chiffrée et d'autres représentations.</p> <p>Construire des quantités supérieures à 6.</p>	<p>Activités visant à comprendre le concept de nombre ;</p> <p><u>Exemples :</u></p> <p>observer une image et demander « est-ce que je peux dire « 2 » ? « 3 »... »</p> <p>Exemple : sur une image représentant un chat : 1 chat/1 tête/1 queue... 2 yeux / 2 oreilles 3 moustaches à droite/ 3 moustaches à gauche 6 moustaches 4 pattes.</p> <p>Les élèves doivent justifier leur réponse (si oui, 2 « quoi ? », si non pourquoi ne peut-on pas dire « 2 »).</p> <p>observer une image et dire : « 3 » ; les élèves doivent trouver ce que le maître a compté et le préciser « 3 pommes » (ex 5 <u>fruits</u> /3 <u>pommes</u> /2 <u>bananes</u>)</p> <p>Les élèves questionnent ou sont meneurs d'activité à la place du maître.</p> <p>Dictées numériques.</p> <p>Exemples : dessine 3 nuages, 2 étoiles ...</p> <p>Reprise des activités de MS avec nombres de 1 à 10</p> <p style="text-align: center;">Jeu MYSTERO</p>
Stabiliser la connaissance des petits nombres			
<p>Constituer des collections de 1 à 2 éléments</p> <p>Connaissance des différentes représentations du nombre : constellations du dé, doigts de la main et correspondance terme à terme pour les qualités connues</p> <p>Sensibilisation jusqu'à 3 -</p>	<p>Constituer des collections de 1 à 3 éléments</p> <p>Sensibiliser à la décomposition du par des jeux et situations de classe</p> <p>Connaissance des différentes représentations du nombre : constellations du dé, doigts de la main et correspondance terme à terme pour les qualités connues</p> <p>Jusqu'à 3</p>	<p>Constituer des collections de 1 à 6 éléments</p> <p>Composer et décomposer les nombres jusque 5</p> <p>Connaissance des différentes représentations du nombre : constellations du dé, doigts de la main et correspondance terme à terme pour les qualités connues</p> <p>Jusqu'à 6 -</p>	<p>Constituer des collections de 1 à 10 éléments</p> <p>Composer et décomposer les nombres jusque 10</p> <p>Connaissance des différentes représentations du nombre : constellations du dé, doigts de la main et correspondance terme à terme pour les qualités connues</p> <p>Jusqu'à 10 au (comptines, situations moins vécues en classe)</p>
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position			

	<p>Connaître la comptine numérique jusque 6</p> <p>Connaître l'écriture chiffrée jusque 3</p> <p>Connaître le premier et le dernier</p> <p>savoir reproduire une suite identique à une suite ordonnée proposée</p>	<p>Connaître la comptine numérique jusque 15</p> <p>Connaître l'écriture chiffrée jusque 10</p> <p>Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours (désigné par l'enseignant)</p> <p>Verbaliser le rang des éléments d'une suite ordonnée en respectant le sens de lecture (jusqu'au dixième)</p>	<p>Connaître la comptine jusque 30</p> <p>Connaître l'écriture chiffrée jusque 20</p> <p>Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours (désigné par un enfant)</p> <p>Verbaliser le rang des éléments d'une suite ordonnée en respectant le sens de lecture (jusqu'au vingtième)</p> <p>Comparer des positions</p>
--	--	---	--

Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur

<p><u>Acquérir la suite orale des nombres</u></p> <p>familiarisation, imprégnation par des comptines et lors de rituels</p> <p><u>Dénombrer</u></p> <p>familiarisation, imprégnation par des comptines et lors de rituels</p>	<p><u>Acquérir la suite orale des nombres</u></p> <p>jusque 4</p> <p><u>Dénombrer</u></p> <p>jusque 3</p>	<p><u>Acquérir la suite orale des nombres</u></p> <p>jusque 10</p> <p><u>Ecrire les nombres avec les chiffres</u></p> <p>jusque 6</p> <p><u>Dénombrer</u></p> <p>jusque 6</p>	<p><u>Acquérir la suite orale des nombres</u></p> <p>jusque 30</p> <p><u>Ecrire les nombre avec les chiffres</u></p> <p>jusque 10</p> <p><u>Dénombrer</u></p> <p>jusque 10 et plus</p>
---	---	---	--

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

<p>Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle :</p> <p>puzzles d'encastremets ; emboîter, empiler, encastrier des solides.</p> <p>Trier des objets en fonction de leur forme : objets usuels.</p> <p>Manipuler des solides.</p> <p>Comparer deux objets selon leur longueur.</p>	<p>Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle :</p> <p>puzzles jusqu'à 9 pièces ; réaliser des pavages sur un modèle (coloredo) ; emboîter, empiler, encastrier des solides avec modèle réel.</p> <p>Trier, classer et reconnaître les formes carré, triangle, disque.</p> <p>Réaliser l'empreinte des formes (peinture, pâte à modeler).</p> <p>Trier et classer des solides.</p> <p>Comparer, classer et ranger des objets selon la longueur.</p> <p>Reproduire une suite finie d'images.</p> <p>Poursuivre un algorithme de 2 éléments (ex : 2 couleurs).</p>	<p>Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle :</p> <p>puzzles jusqu'à 30 pièces ; réaliser des pavages sur un modèle (formes géométriques) ; emboîter, empiler, encastrier des solides avec ou sans fiche technique.</p> <p>Trier, classer, reconnaître, nommer et identifier les propriétés des formes carré, triangle, disque, rectangle.</p> <p>Dessiner les formes avec un objet (pochoirs, empreintes, contours, ...)</p> <p>Trier et classer des solides.</p> <p>Comparer, classer et ranger des objets selon la longueur et la masse.</p> <p>Identifier et poursuivre un algorithme de 3 éléments (couleurs, formes, ...).</p> <p>Inventer des rythmes.</p>	<p>Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle :</p> <p>puzzles jusqu'à 60 pièces ; réaliser des pavages avec un modèle (mosaïques, perles à piquer, ...) ; emboîter, empiler, encastrier des solides avec fiche technique.</p> <p>Trier, classer, reconnaître, nommer et identifier les propriétés des formes carré, triangle, disque, rectangle et des solides cube, pyramide, boule, cylindre.</p> <p>Dessiner les formes avec un objet (pochoirs, empreintes, contours, ...) ou à la main.</p> <p>Comparer, classer et ranger des objets selon la longueur, la masse et la contenance.</p> <p>Identifier et poursuivre un algorithme de 4 éléments (couleurs, formes, ...).</p> <p>Inventer des rythmes.</p> <p>Compléter des manques dans une suite organisée.</p>
---	---	--	---

Explorer le monde

TPS	PS	MS	GS
Stabiliser les premiers repères temporels			
<p>Pouvoir évoquer les temps de rupture de la journée : séparations et retrouvailles avec la famille, la récréation, les changements de locaux, le repas et la collation...</p> <p>Associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe (poser son doudou en arrivant, le ranger après la sieste)</p>	<p>Se repérer dans la journée (matin, midi, après-midi)</p> <p>utiliser les mots maintenant, avant, après</p> <p>Savoir si une activité aura lieu le matin ou l'après-midi.</p> <p>Se repérer sur une frise temporelle de la journée</p>	<p>Se repérer dans la semaine</p> <p>Elaborer et utiliser une frise temporelle de la journée</p> <p>Commencer à utiliser un calendrier pour situer des événements dans le mois</p> <p>Utiliser les termes : maintenant/avant/après/matin/après-midi</p>	<p>Se repérer dans l'année, et dans la saison</p> <p>Utiliser les termes : avant-hier /hier / aujourd'hui / demain / après-demain / dans deux jours / semaine, les noms des jours / en même temps que, pendant que</p> <p>prendre conscience du rythme jour/nuit (rituels)</p> <p>utiliser les termes mois et année</p> <p>prendre conscience de la notion de simultanéité</p>
Introduire les repères sociaux			
		<p>utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (hier, aujourd'hui, demain, plus tard...)</p> <p>utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé) même si la conjugaison exacte fait encore défaut</p> <p>utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, en même temps</p>	<p>utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (la veille, le lendemain, la semaine, le mois, avant-hier, après-demain)</p> <p>utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé) même si la conjugaison exacte fait encore défaut</p> <p>utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, plus tôt que, plus tard, dans deux jours...</p>
Consolider la notion de chronologie			
	<p>Comparer des durées en ordonnant une suite de photographies (2 photographies)</p>	<p>Comparer des durées en ordonnant une suite de photographies ou d'images rendant compte d'une situation vécue (3 voire 4 photographies ou images)</p>	<p>Comparer des durées en ordonnant une suite d'images rendant compte d'une situation vécue (plus de 4 images ou photographies)</p>
Sensibiliser à la notion de durée			
		<p>Comparer des durées d'enregistrement de comptines, de chants</p>	<p>Comparer des durées à l'aide de sabliers, d'horloges</p>

Faire l'expérience de l'espace			
<p>se situer par rapport à d'autre et par rapport à des objets</p> <p>utiliser des marqueurs spatiaux : haut, bas, à côté de, sur, sous</p> <p>en motricité suivre un parcours organisé matériellement (repérer début et fin)</p>	<p>se situer par rapport à d'autre et par rapport à des objets</p> <p>utiliser des marqueurs spatiaux : intérieur, extérieur, haut, bas, au-dessus, en-dessous, devant, derrière</p> <p>acquérir le vocabulaire des positions : être assis, être debout, être couché</p> <p>en motricité suivre un parcours organisé matériellement (repérer début et fin)</p>	<p>se situer par rapport à d'autre et par rapport à des objets</p> <p>utiliser des marqueurs spatiaux : intérieur, extérieur, haut, bas, au-dessus, en-dessous, devant, derrière, entre,</p> <p>en motricité suivre un parcours organisé matériellement (repérer début et fin)</p> <p>se repérer dans un quadrillage (replacer des éléments à partir d'un modèle, variation de la taille du quadrillage.)</p>	<p>se situer par rapport à d'autre et par rapport à des objets</p> <p>utiliser des marqueurs spatiaux : intérieur, extérieur, haut, bas, au-dessus, en-dessous, devant, derrière, entre, au milieu, dos à dos, face à face, à droite, à gauche</p> <p>en motricité suivre un parcours organisé matériellement (repérer début et fin)</p> <p>se repérer sur un quadrillage (orienter des pièces afin de reconstituer un modèle, replacer des éléments en reproduisant un modèle, placer des objets en respectant des ordonnées et des abscisses (exemple B5)</p>
Représenter l'espace			
	<p>Dessiner sur une feuille.</p> <p>Mettre le livre à l'endroit.</p> <p>Feuilleter un livre dans le bon sens.</p> <p>Effectuer des alignements simples de gauche à droite</p>	<p>Représenter le parcours avec du matériel en ayant le parcours sous les yeux.</p> <p>Commencer à gauche (sens de l'écriture).</p> <p>Se repérer dans l'espace d'une page : haut/bas/devant/dernière.</p> <p>Découvrir le tableau à double entrée.</p> <p>Se repérer et se déplacer dans un quadrillage.</p>	<p>Représenter un parcours sur feuille, avec ou sans modèle.</p> <p>Se déplacer dans un quadrillage. Suivre un parcours dans un quadrillage.</p> <p>Différencier sa gauche et sa droite.</p> <p>Se repérer dans l'espace d'une page : haut/bas/milieu.</p> <p>Mettre sa feuille en format portrait ou paysage.</p> <p>Créer la maquette de la classe.</p>
Découvrir différents milieux			
<p>Explorer l'espace de la classe</p> <p>Repérer et investir les coins jeux de la classe</p> <p>Apprendre à se repérer dans les lieux utilisés quotidiennement (toilettes, dortoir, salle de jeux, cour)</p>	<p>Explorer l'espace de la classe. Repérer et investir les coins jeux de la classe</p> <p>Apprendre à s'orienter dans l'école (visite des lieux, apprendre à les nommer, les situer, leur fonction)</p>	<p>Explorer l'espace de la classe. Repérer et investir les coins jeux de la classe</p> <p>Se repérer dans l'école (situer chaque lieu et leur fonction)</p> <p>Fabriquer la maquette de l'école et commencer à s'y repérer</p> <p>Découvrir le quartier ou le village et s'y repérer grâce à la mascotte (envoi d'une lettre avec des photographies de lieux emblématiques du quartier à retrouver lors d'une sortie)</p> <p>Remettre les photos du trajet dans l'ordre</p> <p>Reprendre des photos lors du trajet pour inventer un nouveau trajet</p> <p>A partir d'une sortie, découvrir différents milieux (mer, campagne, terrils...) prendre des photos et comparer avec celles prises lors de la sortie dans le quartier et dans le village</p> <p>Rechercher d'autres informations sur ces milieux dans</p>	<p>Explorer l'espace de la classe. Repérer et investir les coins jeux de la classe</p> <p>Se repérer dans l'école (situer chaque lieu et leur fonction)</p> <p>Fabriquer la maquette de l'école : s'y repérer, y réaliser des parcours vécus et y inventer des parcours à vivre</p> <p>Réaliser le plan de l'école et s'y repérer</p> <p>Découvrir le quartier ou le village et s'y repérer grâce à la mascotte (envoi d'une lettre avec des photographies de lieux emblématiques du quartier à retrouver lors d'une sortie)</p> <p>Remettre les photos du trajet dans l'ordre</p> <p>Reprendre des photos lors du trajet pour inventer un nouveau trajet</p> <p>Dessiner le trajet sur un plan du quartier ou du village</p> <p>A partir d'une sortie, découvrir différents milieux (mer,</p>

		des livres documentaires ou sur internet Découvrir une autre culture à travers l'apprentissage d'une autre langue ou d'un projet spécifique	campagne, terrils...) prendre des photos et comparer avec celles prises lors de la sortie dans le quartier et dans le village Rechercher d'autres informations sur ces milieux dans des livres documentaires ou sur internet pour mettre en évidence les grandes caractéristiques
Découvrir le vivant			
Découvrir le vivant et le non vivant Faire des observations de la flore selon les saisons Observer les manifestations de la vie: des semis à la plante Respecter l'environnement: entretenir le jardin de l'école. Nommer des animaux et faire de petites observations (lieux, déplacements et nourriture) Reconnaître des petits et leurs parents Réaliser un élevage dans la classe (escargot, chenille, phasme...) Situer et nommer les principales parties du corps Découvrir celles-ci lors de comptines, jeux de mains et jeux de doigts en lien avec le domaine agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques. Reconstituer l'image du corps humain à partir d'éléments séparés (visage puis corps) Dessiner un bonhomme Différencier fille/garçon Découvrir par les sens (manipuler, ateliers d'inspiration Montessori). Explorer des sensations tactiles, reconnaître et nommer doux/piquant; chaud/froid. Explorer des sensations gustatives et olfactives lors de recettes (goûter des aliments, sentir). Se laver les mains Se moucher Connaître quelques règles d'hygiène quotidienne: se laver, se brosser les dents (à partir de posters, séances de langage, la toilette du bébé. Acquérir le vocabulaire associé. Découvrir et goûter des fruits et des légumes par le biais de recettes réalisées en classe	Faire des observations de la flore selon les saisons Observer les manifestations de la vie: des semis à la plante. Faire des hypothèses sur les besoins de la plante, réaliser des expériences pour les vérifier, verbaliser les observations en dictée à l'adulte. Reconnaître les différentes parties d'une plante (racine, tige, feuille, fleur) et comprendre le rôle des racines. Respecter l'environnement: entretenir le jardin de l'école, respecter le vivant. Faire des observations sur la vie animale : réaliser une classification des animaux (déplacement, poils/plumes/écailles/peau). Étapes du développement de la vie de certains animaux de la naissance à la vie adulte. Réaliser un élevage dans la classe (escargot, chenille, phasme...) Situer et nommer les parties du corps Découverte plus fine des différentes parties du corps. Reconstituer un personnage à partir d'éléments prédécoupés Dessiner un bonhomme de plus en plus élaboré Connaître les organes des cinq sens Définir dans la description d'une situation vécue quel organe a été sollicité Appliquer quelques règles d'hygiène : se laver les mains, se moucher. Prendre conscience de l'importance de l'hygiène corporelle. Connaître le nombre et le nom des repas de la journée. Savoir à quoi sert de manger Classer les aliments dans les 6 familles à partir d'affiches et de livres documentaires. Savoir comment bien manger: première approche de	aire des observations de la flore selon les saisons Faire des hypothèses sur les besoins de la plante, réaliser des expériences pour les vérifier, verbaliser les observations. Reconnaître, nommer et dessiner les différentes parties d'une plante (racines, tige, feuilles, fleur) et comprendre leur rôle. Écrire la légende de son dessin. Faire des observations sur la vie animale : réaliser une classification des animaux (habitat, nourriture). Étapes du développement de la vie de certains animaux de la naissance à la vie adulte. Réaliser un élevage dans la classe (escargot, chenille, phasme...) Situer et nommer les parties du corps et les articulations Dessiner un bonhomme de plus en plus élaboré Distinguer les cinq sens et les organes qui y sont associés Définir dans la description d'une situation vécue quel organe a été sollicité Reconnaître les différentes étapes du développement d'un humain sur des images et les ordonner. Prendre conscience de l'importance de l'hygiène corporelle Effectuer les gestes d'hygiène de manière autonome quand le besoin s'en fait sentir. Connaître le nombre et le nom des repas de la journée. Savoir à quoi sert de manger Classer les aliments dans les 6 familles à partir d'affiches et de livres documentaires. Savoir comment bien manger: première approche de l'équilibre alimentaire: savoir qu'il faut consommer des aliments de chaque famille pour être en bonne santé. Prendre conscience de l'importance de l'hygiène corporelle	

	l'équilibre alimentaire: savoir qu'il faut consommer des aliments de chaque famille pour être en bonne santé.	Effectuer les gestes d'hygiène de manière autonome quand le besoin s'en fait sentir. Connaître le nombre et le nom des repas de la journée. Savoir à quoi sert de manger Classer les aliments dans les 6 familles à partir d'affiches et de livres documentaires. Savoir comment bien manger: première approche de l'équilibre alimentaire: savoir qu'il faut consommer des aliments de chaque famille pour être en bonne santé.
--	---	--

Explorer la matière

Découverte et manipulation libre de la pâte à modeler	Manipulation guidée de la pâte à modeler (colombins)	Manipulation guidée de la pâte à modeler (colombins et boules)	Manipulation guidée de la pâte à modeler (animaux, lettres, bonhommes,...)
Découverte et manipulation de la peinture avec les doigts ou divers outils.	Manipulation de la peinture et de l'encre réaliser les couvertures des cahiers.	Manipulation de la peinture et de l'encre réaliser les couvertures des cahiers.	Manipulation de la peinture et de l'encre réaliser les couvertures des cahiers.
Manipulation de différents papiers (papier de soie, papier cadeau, papier journal, ...)	Froisser/Déchirer du papier.	Froisser/Déchirer/ couper/coller du papier.	Réaliser un assemblage à l'aide de différents papiers.
Découverte et exploration de la neige	Modeler de la neige (ou fabriquer de la pâte à neige) afin de réaliser des boules.	Modeler de la neige (ou fabriquer de la pâte à neige) afin de réaliser des boules.	Création de papier mâché Découverte des objets qui font de l'air
Manipulation de matières alimentaires : semoule, riz, farine, lentille.	Découper du papier	Mélanger des matières alimentaires : fabrication de pâte à sel	Découvrir l'action de la chaleur et du froid en utilisant des procédés variés sur les aliments (faire fondre du chocolat, ...)
Manipulation guidée de la pâte à modeler (colombins)	Couper des aliments	Plier, couper, coller du carton de petite taille.	Assembler du carton pour réaliser un objet en volume et réaliser une fiche technique
Découverte de différents tissus (feutrine, laine, coton, ..)	Apprendre à utiliser la colle	Mouiller le carton et constater les changements et agir sur du carton de grande taille.	Réaliser des tris de différentes matières
Découverte du sable	Manipulation guidée de la pâte à modeler (boules, assemblage de colombins)	Manipulation de tissus	Réaliser des mélanges de liquide/ Découvrir les états de l'eau
Manipulation libre de l'eau avec divers outils.	Manipulation de différents tissus (coller, couper)	Flotte ou coule	Manipulation du bois (liège)
	Transvaser, transporter du sable.	Solide ou liquide	
	Transvaser, transporter de l'eau.	Manipulation de la terre (plantations, ...)	

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Manipuler des mécanismes divers pour accrocher, fermer, ouvrir (pot de colle), enfiler (collier de perles)	Observer le fonctionnement d'appareils ménagers simples : moulin à café ...	Réunir le maximum d'objets disponibles dans un espace de jeux ou d'activités : les nommer, les décrire, les classer	Réaliser la maquette d'un atelier de motricité.
Utiliser certains outils, différentes pinces pour amener vers la motricité fine : visser, dévisser, couper, arracher, coller	Manipuler des objets techniques usuels, les démonter (essoreuse à salade, moulin à légumes)	Classer, au sein d'un même espace ou entre différents espaces, les objets en fonction de leur matière, de leurs qualités ou de leur usage.	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
S'exercer à des constructions simples avec des clippo, des Lego, des cubes, des boîtes en carton.	Manipuler des mécanismes divers pour accrocher, fermer, cliquer, ouvrir, boutonner, enfiler, boucher, déboucher	Identifier un matériau dans une collection.	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
	Nommer les outils et les appareils observés ou manipulés.	Choisir l'objet le plus approprié à un usage.	Nommer les différents objets de la vie quotidienne.
	S'exercer à des constructions simples avec des clippo, des Lego, des cubes, des boîtes en carton.(un peu plus difficile que la TPS)	Etudier le fonctionnement d'outils simples.	Décrire le fonctionnement d'objets techniques simples.
		Choisir les outils nécessaires à une action.	
		Observer le fonctionnement d'objets simples.	

Utiliser des outils numériques

Utiliser des objets factices (tablette, téléphone, appareil photo...) pour avoir une première approche des outils numériques

Agir sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, l'utiliser et la fermer)

Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer, cliquer, déplacer un élément

Repérer les lettres de son prénom sur un clavier

Utiliser les touches de direction pour se déplacer dans un jeu éducatif

Copier, écrire à l'aide d'un clavier pour écrire des mots ou le titre d'un livre

Choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte...) et pouvoir l'utiliser de façon autonome.

Copier, écrire à l'aide d'un clavier des phrases ou de courts textes...