

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

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Oser entrer en communication:				
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.				
- Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible et intelligible en respectant l'articulation - Former des phrases correctes - Formuler demandes et réponses - Se justifier - Dire ou chanter des comptines avec une bonne prononciation				- Chanter devant un public extérieur
Comprendre et apprendre:				
- S'exprimer dans un langage syntaxique correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. - Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.				
- Ecouter et comprendre une consigne donnée collectivement	- Faire part de ses impressions et ses sentiments et les exprimer	- Comprendre l'affichage des consignes - Comprendre et reformuler une consigne simple	- Expliquer une consigne à un camarade - Comprendre et reformuler une consigne complexe	- Planifier, organiser son travail pour exécuter une consigne complexe
Echanger et réfléchir avec les autres:				
- Pratiquer divers usages du langage oral (raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue)				
- Raconter des événements connus du groupe classe - Reformuler une histoire - Décrire une image	- Faire des hypothèses à partir de la couverture d'un livre	- Faire des hypothèses et proposer des solutions	- Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec ou sans support visuel (début/événement/résolution/fin)	
Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique:				
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue) - Manipuler des syllabes. - Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques consonnes hors des consonnes occlusives)				"Vers la phono, GS", éd ACCES
- Apprendre à écouter - Apprendre à articuler - Découvrir les mots - Découvrir les syllabes - Etudier les syllabes au sein d'un mot	- Découvrir les syllabes - Etudier les syllabes au sein d'un mot - Manipuler et jouer avec les syllabes - Découvrir les rimes	- Manipuler et jouer avec les syllabes - Découvrir les rimes - Découvrir les attaques - Découvrir les phonèmes-voyelles	- Découvrir les attaques - Découvrir les phonèmes-voyelles	- Découvrir les phonèmes-consonnes - Manipuler et jouer avec les phonèmes

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

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Ecouter de l'écrit et comprendre:				
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.				
- Ecouter une histoire sans intervenir - Attendre la fin de l'histoire pour intervenir	- Ecouter et comprendre une histoire sans le support des images - Reconstituer chronologiquement une histoire (5 images)	- Interpréter une histoire entendue (marionnettes, marottes, théâtre)	- Raconter une histoire à un groupe d'élèves	
Découvrir la fonction de l'écrit:				
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.				
- Repérer le titre et l'auteur d'un album - Repérer la 4ème de couverture - Etablir des liens entre des livres (par thème, par auteur, par collection)		- Fabriquer une règle de jeu en lien avec le projet jeu - Reconnaître les types d'écrits rencontrés dans la vie quotidienne et avoir une première idée de leur fonction (recettes, albums, lettres, affiche, documentaire...)		
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement:				
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.				
- Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble...)				
- Observer l'adulte écrire - Solliciter l'adulte pour écrire quelques mots	- Réaliser une affiche - Légender une photo - Commencer à avoir recours à différentes stratégies pour écrire de nouveaux mots	- Ecrire une règle de jeu - Commencer à avoir recours à différentes stratégies pour écrire de nouveaux mots	- Associer l'écrit à l'oral: pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte - Commencer à avoir recours à différentes stratégies pour écrire de nouveaux mots	
Découvrir le principe alphabétique:				
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire: cursive, scripte, capitale d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.				
- Reconnaître son prénom en script	- Connaître et nommer toutes les lettres en capitales d'imprimerie - Ecrire son prénom et la date à l'aide du clavier	- Reconnaître son prénom en cursive - Mettre en relation des systèmes d'écritures différents (capitale, cursive, scripte)	- A l'occasion de sorties ou événements dans l'école: écrire un "mémo" pour les parents - Connaître et nommer les lettres de l'alphabet en script	- Connaître et nommer la plupart des lettres cursives - A l'occasion de sorties ou événements dans l'école: écrire un "mémo" pour les parents
Commencer à écrire tout seul:				
- Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle. - Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.				
- Tenir l'outil scripteur correctement et avoir une posture adaptée à l'activité d'écriture. - Ecrire son prénom en capitale d'imprimerie sans modèle - Ecrire des mots avec des lettres mobiles avec modèle (scripte)	- Tracer des ronds, carrés, triangles rectangles. - Tracer des lignes brisées, ondulées, bouclées, des ponts - Tracer des graphismes complexes et créer des répertoires des motifs observés et reproduits	- Ecrire son prénom en cursive avec modèle - Tracer des ponts (envers, endroit) - Ecrire des lettres cursives - Tracer des lignes ondulées - Tracer les chiffres: 0 6 - Apprendre ensemble les lettres	- Ecrire des mots simples en cursive avec modèle - Ecrire sur une ligne - Tracer l'ensemble des graphismes vus précédemment avec alternance endroit/envers et alternance d'amplitude	- Utiliser le stylo à bille correctement - Ecrire son prénom en cursive sans modèle - Ecrire des mots entre deux lignes (interlignes de 0,5 minimum) - Recopier une phrase courte écrite

Programmation GS (programme 2015)

<ul style="list-style-type: none">- Tracer des traits horizontaux, verticaux, quadrillage- Tracer les chiffres: 1 4 7	<ul style="list-style-type: none">- Tracer les chiffres: 2 3 5- Commencer à copier des mots simples en cursive pour ceux qui sont prêts	cursives qui ont des traits communs	<ul style="list-style-type: none">- Tracer les chiffres: 8 9- Aborder le tracé de la symétrie sur des formes simples	au tableau <ul style="list-style-type: none">- Travailler les liaisons entre les lettres
--	--	-------------------------------------	---	--

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

AP1: Courir, sauter, lancer de différentes façons dans les espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
 AP2: Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
 AP3: Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
 AP4: Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
 AP5: Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
 AP6: coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<p>Manipuler du petit matériel: sacs, balles, cerceaux, foulards, anneaux...</p> <p>AP 2</p> <p>Activités d'athlétisme (course, saut, lancer)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer les objets en avant - Lancer les objets vers le haut - Lancer avec précision vers une cible - Courir en ligne droite - Réagir au signal <p>AP 1</p>	<p>Danse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer à une ronde - S'exprimer sur une musique - Danser en groupe <p>AP 4 et AP 5</p>	<p>Activités gymniques :</p> <p>Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices (grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter...etc)</p> <p><i>Les parcours évoluent au cours de la période en fonction des actions travaillées et en terme de difficultés</i></p> <p>AP 2 et 3</p>	<p>Lutte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Savoir attendre son tour - Respecter le signal de départ et de fin - Connaître les règles d'or - Comprendre une règle de jeu <p>AP 6</p>	<p>Jeux collectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des règles simples - Comprendre une règle de jeu - Accepter des contraintes - Connaître son rôle (attaquant/défenseur/arbitre) - Accepter de perdre <p>AP 1</p>

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

AP1: Courir, sauter, lancer de différentes façons dans les espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
 AP2: Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
 AP3: Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
 AP4: Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
 AP5: Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
 AP6: coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<p>Lutte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Savoir attendre son tour - Respecter le signal de départ et de fin - Connaître les règles d'or - Comprendre une règle de jeu <p>AP 6</p>	<p>Activités gymniques :</p> <p>Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices (grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter...)</p> <p><i>Les parcours évoluent au cours de la période en fonction des actions travaillées et en terme de difficultés</i></p> <p>AP 2 et 3</p>	<p>Jeux collectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des règles simples - Comprendre une règle de jeu - Accepter des contraintes - Connaître son rôle (attaquant/défenseur/arbitre) - Accepter de perdre <p>AP 1</p>	<p>Danse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer à une ronde - S'exprimer sur une musique - Danser en groupe <p>AP 4 et AP 5</p>	<p>Activités d'athlétisme (course, saut, lancer)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer les objets en avant - Lancer les objets vers le haut - Lancer avec précision vers une cible - Courir en ligne droite - Réagir au signal <p>AP 1</p> <p>Orientation AP 2 et AP 3</p>

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques				
PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Productions plastiques et visuelles				
<ul style="list-style-type: none"> - choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne, et les utiliser en adaptant son geste - pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. - réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux. - réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux. - réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. 				
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser différentes matières : peinture, colle, encre, pâte à modeler, craies grasses. - Utiliser différents supports : différents types de papier - Dire ce qu'on fait et ce qu'on voit - Utiliser le dessin comme moyen de représentation 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la colle. - Utiliser différents outils : pinceaux, rouleaux, éponges, pochoirs. - Utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à sel. - Utiliser différents supports : différents types de papier, carton... 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler le mélange des couleurs - Découvrir des œuvres d'artistes 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à éclaircir ou nuancer une couleur. - Travailler en volume (argile ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - S'exercer au graphisme décoratif - Transformer une image
Univers sonores				
<ul style="list-style-type: none"> - Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive - Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance. - Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples. - Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. 				
<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des comptines - Travailler autour de l'écoute et du silence 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des comptines et des chansons - Participer à la chorale de l'école 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des poésies, chansons - Produire des sons avec sa voix selon l'intensité (faible/fort) - Ecouter des extraits musicaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des poésies et chansons - Explorer des objets sonores - Manipuler des instruments de percussions 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à la chorale de l'école (spectacle de fin d'année de l'école) - Reproduire des motifs rythmiques - Explorer des instruments - Utiliser les sonorités du corps - Regrouper les instruments dans des familles : ceux que l'on frappe, que l'on secoue, que l'on frotte, dans lequel on souffle
Le spectacle vivant				
<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores 				
<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de mimes - Etre spectateur à la maison du peuple - Création d'un spectacle vivant - Devenir un spectateur actif et attentif - Participer à un défilé et accepter de porter un déguisement 				

Domaine 4 : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Découvrir les nombres et leurs utilisations				
<ul style="list-style-type: none"> - Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques - Réaliser une collection dont le cardinal est donné - Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée - Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions - Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité - Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments - Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente - Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 - Parler des nombres et de leur décomposition - Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10 				
"Vers les maths, GS", éd ACCES				
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des quantités de 1 à 5. - Dénombrer des quantités jusqu'à 5 - Lire les nombres de 1 à 5 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts - Ecrire les nombres de 1 à 5 - Résoudre des problèmes de partage (partage équitable sans reste) - Décomposer le nombre 4 - Organiser sa recherche : identifier les propriétés des objets en vue de les comparer (mathoeuf) 	<ul style="list-style-type: none"> - Décomposer le nombre 5 - Résoudre des problèmes : trouver le complément d'un nombre à 5 - Résoudre des problèmes de quantités : ajouter ou retirer des éléments - Dénombrer des quantités jusqu'à 8 - Dénombrer et mémoriser une quantité - Lire les nombres 6 et 7 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts. - Ecrire les nombres 6 et 7 - Organiser sa recherche : chercher toutes les solutions à un problème (les jouets de Tom) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des quantités jusqu'à 9 (boite à nombre) - Comparer des quantités : plus que, moins que, autant que (correspondance terme à terme ou dénombrement.) - Lire les nombres 8 et 9 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts - Ecrire les nombres 8 et 9 - Organiser sa recherche : chercher toutes les solutions à un problème (les tours) 	<ul style="list-style-type: none"> - Associer le nom des nombres connus avec leurs écritures chiffrées (coder à l'écrit le nombre d'objet d'une collection) - Résoudre des problèmes de quantités : anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait, calculer la somme de deux nombres - Lire les nombres de 1 à 10 sous différentes représentations : chiffres, constellations, doigts - Ecrire les nombres de 1 à 10. - Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin - Reconnaître le premier, le deuxième, le troisième dans un rang 	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de partage inéquitable - Décomposer le nombre 10 - Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30 - Résoudre des problèmes de déductions (sudoku) - Résoudre des problèmes : anticiper le résultat d'une somme

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- 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).
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
- Reproduire, dessiner des formes planes
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

<ul style="list-style-type: none"> - Différencier et classer des formes simples (le nombre de côtés) - Reproduire un assemblage de formes simples (en le dessinant) 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer et ranger les objets selon leur taille les uns par rapport aux autres - Comparer et ranger les objets selon leur taille avec un outil intermédiaire 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un assemblage de formes : repérer côté et sommet, pavage (tangram) 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir l'utilisation d'un instrument : la règle - Reconnaître, classer et nommer des formes simples en repérant certaines propriétés : carré, rectangle, triangle - Reconnaître des solides : cube et boule 	<ul style="list-style-type: none"> - Assembler des formes pour construire un solide - Comparer et ranger des objets selon leur masse : manipuler des balances - Reconnaître des solides : pyramide et cylindre
---	---	---	--	---

- Réaliser un puzzle.



Domaine 5 : Explorer le monde

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Le temps				
<ul style="list-style-type: none"> - Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. - 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. - Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications. 				
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans la journée : utiliser les termes maintenant, avant, après, matin, après-midi, midi, soir - Prendre conscience du caractère cyclique des jours de classe 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les termes demain, aujourd'hui - Se repérer grâce aux noms des jours 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les termes hier, aujourd'hui, demain, mois - Rechercher la durée en jours d'un événement : le temps qu'il reste jusqu'aux vacances, ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le calendrier pour situer des événements dans le mois - Utiliser les termes en même temps que et pendant que 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer une date sur différents types de calendrier - Comparer des durées de manières objectives (comparer 3 sabliers différents) - Réciter les jours de la semaine. - Prendre conscience de la notion de saison
<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer une chronologie de trois à cinq images. - Poursuivre une suite répétitive (abbccc et aabcc) 				
L'espace				
<ul style="list-style-type: none"> - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. - Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage). - Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun) - Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un objet précis. - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications 				
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace d'une page (en haut, en bas, entre, au dessus, en dessous) 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre, décrire et représenter un parcours simple (reproduire un trajet en reliant des points à main levée) 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer la position des objets dans l'espace (sur, sous, devant, derrière, entre, en haut, en bas, à droite, au milieu, à gauche) 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre, décrire et représenter un parcours (circuits fermés et ouverts) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans un quadrillage : repérer un alignement de case (morpion), repérer une case d'un quadrillage par rapport à une autre case (bataille navale)

Programmation GS (programme 2015)

Découvrir le monde du vivant

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

- Avoir une notion du vivant et non vivant.

- Distinguer certaines parties du corps (mains, jambes, tête, dos, ventre, bras, épaules, nez, yeux, bouche, oreilles, joues, front, cou, genoux, dents, langue, cheveux, doigts, orteils, fesses, coudes, poignets, chevilles, sourcils, cils, narines, lèvres, nombril, ongles, hanches, menton, barbe, moustache)
- Observer le monde animal et en connaître certaines caractéristiques. (locomotion)
- Retrouver l'ordre des étapes du développement animal ou végétal
- Etre sensibilisé à une attitude éco-citoyenne (jeter les déchets à la poubelle, ramasser les papiers, ne pas laisser couler l'eau, éteindre la lumière....)

Explorer la matière et les objets

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, assembler, actionner...)
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)

- Construire une démarche scientifique (hypothèses, expérimentation, analyse des résultats) : air, aimant, ombres et lumières
- Actionner, transformer, enfiler, boutonner, découper, équilibrer, plier, utiliser un gabarit, utiliser une souris d'ordinateur