

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.				
- Participer aux regroupements - Dire bonjour - Dire son prénom - Faire part de ses besoins	- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre - Nommer des enfants	- Lever son doigt pour demander la parole	- Attendre son tour pour parler - Participer à un échange collectif en restant dans le propos de l'échange	- Communiquer avec les autres adultes de l'école
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 simple - Ecouter en silence une histoire et reformuler quelques éléments à partir d'illustrations - Utiliser le pronom « je » pour parler de soi - Articuler correctement		- Comprendre un conte raconté et/ou lu régulièrement par l'adulte - Comprendre une règle du jeu : loto, domino, ... - Comprendre une recette - Identifier les personnages principaux de l'histoire		
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)				
- Evoquer un événement vécu à l'aide de photos - Dire ce qu'on a fait en atelier		Reformuler une consigne avec ses propres mots		
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)				
- Dire des comptines et chanter des chansons - Dire des comptines avec des rimes ou sons qui reviennent régulièrement				

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:				
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. - S'initier oralement à la langue écrite en écoutant des histoires lues 				
Découvrir la fonction de l'écrit:				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Utiliser les étiquettes- prénoms - Tenir le livre à l'endroit et tourner les pages dans le bon sens - Observer des écrits et des situations d'écriture commentées par l'adulte (couverture de livre, liste, affiche...) 				
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement:				
<ul style="list-style-type: none"> - Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. - Observer l'adulte écrire - commenter ses dessins (dictée à l'adulte) 				
Découvrir le principe alphabétique:				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
		<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître l'initiale de son prénom 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître son prénom en majuscule 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer son prénom avec des lettres mobiles (lettres capitales) à partir d'un modèle Voire commencer à le copier si l'enfant présente des dispositions pour cela
Commencer à écrire tout seul:				
<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle. - Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus. 				
<ul style="list-style-type: none"> Remplir un espace (à la main, à la pâte à modeler écrasée, au doigt, au rouleau, à l'éponge, au pinceau) puis un espace délimité - Faire des points - Tenir son outil scripteur (craies grasses, crayon cire, gros crayons de couleur, pastels) correctement - Adopter une posture correcte. - Découvrir et reproduire des formes élémentaires : point, traits, 	<ul style="list-style-type: none"> - Poursuivre les apprentissages de la période 1 en réduisant l'ampleur du geste et en adoptant une posture correcte 	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un répertoire graphique des motifs et lignes rencontrées et les reproduire en variant le support, l'outil, le matériau... - Tracer des lignes dans différentes directions - Produire un tracé sur un support aménagé par l'enseignant - Explorer des organisations spatiales (dispenser, rassembler, aligner) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des ronds - Réduire l'ampleur de son geste graphique - Renforcer la maîtrise gestuelle -Tracer des lignes ondulées, brisées, verticales, horizontales, obliques en variant les trajectoires et les outils - Tracer des lignes en variant la forme et la taille du support 	

<p>lignes</p> <ul style="list-style-type: none">- Utiliser des caches, fenêtres, loupes pour découvrir ces formes- Suivre avec le doigt, puis reproduire les formes dans la semoule, à la peinture au doigt- Laisser des traces avec divers outils : pinceaux, rouleaux, éponges, brosses, tampons...- Laisser des traces selon une gestuelle : caresser, frotter, tapoter, griffer...- Réaliser des empreintes de mains, doigts, pieds, objets divers...- Étirer une tâche avec ses doigts ou un outil- Jouer avec tous types de pinces			

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
- Découverte et familiarisation avec l'espace de motricité Manipuler du petit matériel : sacs, balles, cerceaux, foulards... Utiliser les engins roulants , respecter les autres AP 1	Danse - Rondes et jeux dansés - Mimes - Danser avec du petit matériel et en réinvestissant quelques actions motrices travaillées précédemment AP 4 et AP 5	Activités gymniques Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices (grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter ...etc. <i>Les parcours évoluent au cours de la période en fonction des actions travaillées et en terme de difficultés.</i> AP 2 et AP 3	Lutte - Accepter le contact - Savoir attendre son tour - Respecter le signal de départ et de fin AP 6	Jeux collectifs - Respecter des règles simples AP 1

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 - Découverte et familiarisation avec l'espace de motricité <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 AP 3</p>	<p>Jeux collectifs</p> <p>Respecter des règles simples</p> <p>AP 1</p>	<p>Danse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rondes et jeux dansés - Mimes - Danser avec du petit matériel et en réinvestissant quelques actions motrices travaillées précédemment <p>AP 4 et AP 5</p>	<p>Activités d'athlétisme (course, saut, lancer)</p> <p>Orientation</p> <p>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 différents outils : pinceaux, rouleaux, éponges, tampons et parties de son corps - Utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à modeler, semoule - Utiliser différents supports : différents types de papier - Dire ce qu'on fait et ce qu'on voit 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la colle - Savoir déchirer - Utiliser différents outils : pinceaux, rouleaux, éponges, brosse à dents - Utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à sel - Utiliser différents supports : différents types de papier, carton... 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser différents outils : pinceaux, brosse à dents, paille, bois, bouchons et parties de son corps - Utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à sel et sable - Utiliser différents supports : différents types de papier, tissu 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une fresque collective - Savoir : froisser, plier, écraser... - Utiliser différents outils : objets détournés - Utiliser différentes matières : peinture, colle, encre - Utiliser différents supports : différents types de papier, plastique 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à manipuler les ciseaux - Utiliser différents outils : objets détournés - Utiliser différentes matières : peinture, colle, encre - Utiliser différents supports : différents types de papier, plastique
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 et des jeux de doigts - Travailler autour de l'écoute et du silence 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons - Participer à la chorale de l'école. - Contrôler l'oreille et le geste (bouger ou s'arrêter) 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons - Participer à la chorale de l'école. - Produire des sons avec sa voix 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons - Participer à la chorale de l'école - Explorer des objets sonores 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons - Participer à la chorale de l'école pour participer au spectacle de fin d'année de l'école
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"> - Découvrir la marionnette de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> - Assister à un spectacle à la Maison du Peuple 	<ul style="list-style-type: none"> - Assister à un spectacle à la Maison du Peuple 	<ul style="list-style-type: none"> - Assister à un spectacle à l'école 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer au spectacle de fin d'année de l'école - Assister aux représentations d'autres classes

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, PS", éd ACCES				
- Estimer des quantités (beaucoup, trop, pas assez)	- Dénombrer des petites quantités 1 et 2 - Comparer des collections d'objets identiques à une autre - Réaliser une distribution de 1 ou 2 objets	- Résoudre des problèmes pour chercher (ex : objets gigognes) - Dénombrer des petites quantités de 1 à 3	- Associer différentes représentations des nombres de 1 à 3 (doigts et constellations) - Décomposer le nombre 3	- Dénombrer et construire des collections de petites quantités de 1 à 4 - Réciter la comptine numérique de 1 à 5 - Mémoriser une quantité de 1 à 4
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 				
- Trier, classer des objets (couleurs, formes, etc... - Appairer des objets selon leurs formes	- Appairer par 2 des solides géométriques (boîtes à toucher) - Réaliser des encastremements et des puzzles	- Ranger des objets selon leur taille - Appairer un solide avec une ou plusieurs de ses faces (empreintes de solides et boîte passe-forme). - Réaliser des puzzles	- Reconnaître et nommer des formes géométriques (rond, triangle, carré) - Reproduire une suite selon un ordre imposé avec modèle proche puis modèle éloigné - Réaliser des puzzles	- Reproduire des assemblages de formes à partir d'un modèle - Poursuivre une suite répétitive (1/1) - Réaliser des puzzles

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"> - Stabiliser les premiers repères temporels, introduire les repères sociaux (utilisation de l'emploi du temps de la journée, frise des anniversaires...) - Consolider la notion de chronologie (images séquentielles) 				
- Distinguer « matin » et « après-midi »	- Prendre des repères plus précis dans la matinée	- Comprendre et utiliser les termes « maintenant » et « après » - Savoir dire l'activité à venir	- Repérer des événements sur la semaine - Comprendre et utiliser les termes « maintenant », « après » et « avant »	- Reconstituer une chronologie de trois images séquentielles
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 				
- Explorer l'espace de la classe. - Prendre conscience de l'espace « feuille » - Orienter une feuille d'activité dans le bon sens	- Construire un chemin, se déplacer dessus et faire déplacer un personnage dessus - Se repérer sur la feuille en haut et en bas	- Se déplacer sur un parcours orienté - Se situer par rapport à des objets (sur, sous, dans, devant, derrière, en bas, en haut)	- Situer des objets entre eux (1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} ou dernier/devant/derrière)	- Décrire la position des objets dans l'espace (sur, sous, dans, devant, derrière, en bas, en haut)
Découvrir le monde du vivant				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 				
<ul style="list-style-type: none"> - S'intéresser à son corps, à ses besoins (aller aux toilettes, se laver les mains, se moucher, manger, dormir, courir...) - Observer le monde animal - Découvrir et observer le monde végétal - Distinguer fille/garçon - Distinguer certaines parties du corps (mains, jambes, tête, dos, ventre, bras, épaules, nez, yeux, bouche, oreilles, joues, front, cou, genoux) - 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 familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)

- Reconnaître et nommer les couleurs.
- Transvaser, malaxer, mélanger, couper, modeler, déchirer.
- Utiliser des ustensiles de cuisine.
- Découvrir l'outil ciseaux.

				- Prendre conscience que l'eau est un liquide.
--	--	--	--	--