

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

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Oser entrer en communication:</b>				
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.				
- Participer aux regroupements. - Faire part de ses besoins	- Se nommer - Dire bonjour à la maîtresse lors de l'appel - Parler avec l'adulte et les autres enfants - Prendre la parole en petit groupe	- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre - Nommer quelques enfants de la classe - Faire une phrase courte et correcte	- Evoquer des événements familiaux - Participer à un échange collectif en restant dans le propos de l'échange - Evoquer différents moments de la vie de la classe - Dire ou chanter quelques comptines	- Ecouter et savoir attendre son tour de parole
<b>Comprendre et apprendre:</b>				
- 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.				
- Comprendre une consigne simple	- Répondre à des questions simples sur un texte écouté - Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade	- Poser des questions - Expliquer le travail fait en classe en reformulant la consigne	- Expliquer son travail à quelqu'un - Identifier les personnages d'un album et le commenter avec ses propres mots en s'appuyant sur les illustrations	- Raconter un événement vécu collectivement ou individuellement en se faisant comprendre - Etablir la chronologie d'une histoire simple
<b>Echanger et réfléchir avec les autres:</b>				
- 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				
<b>Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique:</b>				
- 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)				
- Ecouter et dire des comptines avec des rimes				

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

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Ecouter de l'écrit et comprendre:</b>				
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.				
<b>Découvrir la fonction de l'écrit:</b>				
- 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.				
<b>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement:</b>				
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.				
<b>Découvrir le principe alphabétique:</b>				
- 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.				
<b>Commencer à écrire tout seul:</b>				
- 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"> <li>- S'initier oralement à la langue écrite en écoutant des histoires lues</li> <li>- Utiliser et manipuler individuellement et collectivement les livres</li> <li>- Utiliser son étiquette présence du matin avec photo</li> <li>- Laisser des traces</li> <li>- S'approprier l'espace par le corps</li> <li>- manipuler de gros objets, se déplacer et explorer des gestes dans le domaine « agir, comprendre et s'exprimer à travers l'activité physique »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir des albums et des documentaires autour d'un même thème</li> <li>- Manipuler des objets dans le domaine « explorer le monde des objets »</li> <li>- jeux de construction</li> <li>- pâte à modeler</li> <li>- perles</li> <li>- coller et décoller des gommettes</li> <li>- utiliser toutes sortes de pinces...</li> <li>- Produire librement des tracés sur des grands formats (piste graphique, bac à semoule...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Remplir une surface limitée</li> <li>- Utiliser divers outils scripteurs. (craies grasses, crayons cire, gros crayons de couleur, pastels, doigts)</li> <li>- Commencer à tenir correctement son outil scripteur</li> <li>- Découvrir et reproduire des formes élémentaires : point, rond, traits, lignes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter des textes lus sans support d'images</li> <li>- Suivre un tracé, un chemin</li> <li>- Laisser des traces avec divers outils : pinceaux, rouleaux, éponges, brosses, tampons...</li> <li>- Laisser des traces selon une gestuelle : caresser, froter, tapoter, griffer...</li> <li>- Réaliser des empreintes de mains, doigts, pieds, objets divers...</li> <li>- Etirer une tâche avec ses doigts ou un outil</li> </ul>	

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  AP2	<b>Danse</b>  - Rondes et jeux dansés  - Mimes  - Danser avec du petit matériel et en réinvestissant quelques actions motrices travaillées précédemment.  AP4 et AP5	<b>Activités gymniques :</b>  Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices (grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter...etc)  Les parcours évoluent au cours de la période en fonction des actions travaillées et en termes de difficultés  AP2 et 3	<b>Lutte</b>  - Accepter le contact - Savoir attendre son tour - Respecter le signal de départ et fin  AP6	<b>Jeux collectifs</b>  - Respecter des règles simples  AP1

Domaine 3 : **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Productions plastiques et visuelles</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne, et les utiliser en adaptant son geste</li> <li>- pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</li> <li>- réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.</li> <li>- réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.</li> <li>- réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différents outils : pinceaux, rouleaux, éponges, tampons et parties de son corps</li> <li>- Utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à modeler, semoule</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser la colle</li> <li>- Savoir déchirer</li> <li>- Utiliser différents outils : pinceaux, rouleaux, éponges, brosse à dents</li> <li>- Utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à sel</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier, carton...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire ce qu'on fait et ce qu'on voit</li> <li>- Utiliser différents outils : pinceaux, brosse à dents, paille, bois et parties de son corps</li> <li>- Utiliser différentes matières, peinture, colle, pâte à sel et sable</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier, tissu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une fresque collective</li> <li>- Savoir : froisser, plier, écraser...</li> <li>- Utiliser différents outils : objets détournés</li> <li>- Utiliser différentes matières : peinture, colle, encre</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier, plastique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Commencer à manipuler les ciseaux</li> <li>- Utiliser différents outils : objets détournés</li> <li>- Utiliser différentes matières : peinture, colle, encre</li> <li>- Utiliser différents supports : différents types de papier, plastique</li> </ul>
<b>Univers sonores</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive</li> <li>- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.</li> <li>- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.</li> <li>- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines et des jeux de doigts</li> <li>- Travailler autour de l'écoute et du silence</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons</li> <li>- Participer à la chorale de l'école</li> <li>- Coordonner l'oreille et le geste (bouger ou s'arrêter)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons</li> <li>- Participer à la chorale de l'école</li> <li>- Produire des sons avec sa voix</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons</li> <li>- Participer à la chorale de l'école.</li> <li>- Explorer des objets sonores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre des comptines, jeux de doigts et chansons</li> <li>- Participer à la chorale de l'école pour participer au spectacle de fin d'année de l'école</li> </ul>
<b>Le spectacle vivant</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la marionnette de la classe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Assister à un spectacle à la Maison du Peuple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Assister à un spectacle à la Maison du Peuple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Assister à un spectacle à l'école</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer au spectacle de fin d'année de l'école</li> <li>- Assister aux représentations d'autres classes</li> </ul>

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

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques</li> <li>- Réaliser une collection dont le cardinal est donné</li> <li>- 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</li> <li>- 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</li> <li>- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité</li> <li>- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments</li> <li>- 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</li> <li>- 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</li> <li>- Parler des nombres et de leur décomposition</li> <li>- Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10</li> </ul>				
- Entendre régulièrement la comptine numérique	- Compter les absents	- Correspondances terme à terme - Compter les absents et réaliser le nombre avec ses doigts	- Connaître la comptine numérique jusqu'à 5	- Dénombrer jusqu'à 3
<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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).</li> <li>- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance</li> <li>- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</li> <li>- Reproduire, dessiner des formes planes</li> <li>- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</li> </ul>				
- Identifier des pièces géométriques et les associer à chaque forme évidée correspondante (boîtes à formes). - Jouer avec des jeux de construction - Verser, transvaser dans le bac à riz	- Faire des encastresments simples - Associer des couleurs identiques - Jouer à des jeux de loto.	- Appairer des moitiés - Trier des objets par forme - Commencer à connaître des couleurs	- Reconnaître, commencer à nommer des formes géométriques : cercle, triangle, carré - Faire des puzzles à plusieurs morceaux	- Comparer des grandeurs en situation (petit, moyen, grand)  - Suivre un algorithme 1-1

**Domaine 5 : Explorer le monde**

PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
<b>Le temps</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.</li> <li>- 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.</li> <li>- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.</li> </ul>				
- Respecter l'emploi du temps journalier : (verbaliser puis faire verbaliser à chaque changement d'activité (où va-t-on ? Que va-t-on faire ?))	- Se repérer dans la matinée et maîtriser la succession de ces moments	- Se repérer dans la journée (matin et après-midi)	- Comprendre et utiliser les mots « maintenant » et « après »	- Classer les images d'une histoire connue dans l'ordre chronologique.
<b>L'espace</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.</li> <li>- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.</li> <li>- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage).</li> <li>- Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)</li> <li>- 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.</li> <li>- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications</li> </ul>				
- Se repérer dans la classe, et dans la cour de récréation - Connaître et respecter les différents « coins » aménagés	- Se repérer dans les rondes et jeux dansés - Poursuivre le repérage dans la classe	- Ranger les jeux de la classe et les livres de la bibliothèque au bon endroit - Se repérer sur un grand espace graphique sur un plan vertical (haut - bas du tableau, du carton...)	- Apprendre à s'orienter dans l'école, visiter les lieux, apprendre à les nommer, les situer, leur fonction : classe, salle de jeux, couloir, dortoir, toilettes, les autres classes, cour... - Se repérer sur une feuille en plan horizontal	- Aborder les notions haut/bas, sur/sous
<b>Découvrir le monde du vivant</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</li> <li>- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</li> <li>- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</li> <li>- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</li> </ul>				
- S'intéresser à son corps, à ses besoins (aller aux toilettes, se laver les mains, se moucher, manger, dormir, courir...)	- Différencier filles-garçons	- Nommer les parties de son corps : tête, bras, jambes, yeux, bouche, nez	- Reconstituer le visage	

**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)

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la pâte à modeler</li> <li>- manipuler du riz avec des pelles, seaux, tamis, récipients, cuillères, entonnoirs</li> <li>- Apprendre à coller</li> <li>- Manipuler des jeux en mousse pour construire</li> <li>- Construire avec des légos, des clipos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des couteaux, des ciseaux avec de la pâte à modeler</li> <li>- Manipuler les ingrédients pour des recettes de cuisine</li> <li>- Manipuler des marrons avec des cuillères</li> <li>- Apprendre à utiliser la colle</li> <li>- Apprendre à déchirer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des couteaux, des ciseaux, des emporte-pièces avec de la pâte à modeler</li> <li>- Manipuler du sable</li> <li>- Manipuler une paire de ciseaux</li> <li>- Manipuler des pinces à linge (jeu de manipulation)</li> <li>- Utiliser des jeux de construction</li> <li>- Enfiler des perles sur un fil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des colombins avec la pâte à modeler</li> <li>- Manipuler une paire de ciseaux</li> <li>- Visser et dévisser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux d'eau avec différents flacons, entonnoirs, cuillères...</li> <li>- Objets qui flottent et qui coulent</li> <li>- Utiliser les ciseaux correctement</li> <li>- Utiliser des jeux en bois de différentes formes et couleurs : construire</li> </ul>
---	---	--	--	---