S'approprier le langage

ÉCHANGER, S'EXPRIMER

<table>
<tr><th></th><th>PERIODE 1</th><th>PERIODE 2</th><th>PERIODE 3</th><th>PERIODE 4</th><th>PERIODE 5</th></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">✓ Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié (mémoriser les gestes puis les paroles)
✓ Chanter une dizaine de chansons apprises en classe
✓ Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole</td></tr>
<tr><td>PS</td><td>Manifester le désir de parler dans des situations quotidiennes
Oser parler Spontanément
Etre capable d'écouter</td><td>Réagir aux sollicitations verbales par l'action
Mémoriser vocabulaire et structures syntaxiques de la vie quotidienne</td><td>Réinvestir vocabulaire et structures syntaxiques simples
Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible</td><td>Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation
Etre capable d'écouter pour répondre</td><td>Répondre aux sollicitations verbales par un mot par une phrase</td></tr>
<tr><td rowspan="3">MS</td><td colspan="5">Ajuster son propos pour se faire comprendre.
S'exprimer dans un langage structuré.
Décrire, questionner, expliquer en situation de jeux, dans les activités des divers domaines.</td></tr>
<tr><td>Etre capable d'écouter.
Répondre aux sollicitations verbales par un mot, une phrase.
Oser prendre la parole</td><td colspan="2">Participer à un échange collectif en écoutant autrui.
Relater un évènement vécu et connu de tous avec support.
Répondre par une phrase simple en articulant</td><td colspan="2">Etre capable d'écouter pour répondre.
Relater un évènement inconnu des autres</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">Répondre en utilisant des structures imposées</td><td>Moduler sa voix en fonction de la situation.</td></tr>
<tr><td>GS</td><td colspan="5">Produire un oral compréhensible par autrui.
Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu selon cette progression : raconter le contenu d'une activité, décrire un jeu en respectant la chronologie puis en utilisant les connecteurs logiques.
Relater un évènement connu puis inconnu des autres en respectant la chronologie, exposer un projet,
Inventer un épisode dans une histoire déjà connue, la fin d'une histoire, une histoire (avec 1 puis 2 événements) à partir d'images, puis d'un élément déclencheur et enfin d'un élément inducteur (objet, lieu, personnage…)
Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.
Justifier un acte, un refus une préférence en utilisant « parce que » à bon escient.</td></tr>
</table>

COMPRENDRE

<table>
<tr><th></th><th>PERIODE 1</th><th>PERIODE 2</th><th>PERIODE 3</th><th>PERIODE 4</th><th>PERIODE 5</th></tr>
<tr><td>PS</td><td colspan="5">Etre attentif à l'énoncé de consignes simples
Comprendre des consignes simples
Raconter une histoire simple déjà entendue avec l'aide de toutes les illustrations (un personnage, un lieu, une action)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">MS</td><td colspan="5">Écouter en silence un récit facile de plus en plus étoffé</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Écouter et comprendre une consigne donnée dans une phrase simple</td><td colspan="4">Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant</td></tr>
<tr><td>Mémoriser et exécuter une consigne simple.
Comprendre une règle du jeu.</td><td>Mettre en œuvre une règle du jeu.
Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec support visuel</td><td>Reformuler une consigne simple.
Énoncer une règle de jeu.</td><td>Raconter une histoire lue en classe.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Raconter une histoire simple déjà entendue avec l'aide de toutes les illustrations (un personnage, un lieu, une action)</td><td>Raconter une histoire plus complexe (un personnage, un lieu, 2 ou 3 actions)</td><td>Raconter une histoire plus complexe (2 personnages, un lieu, 2 ou 3 actions)</td><td>Raconter une histoire avec support images</td></tr>
<tr><td rowspan="2">GS</td><td colspan="5">Comprendre des consignes données de manière collective, d'abord avec support visuel et démonstration.
Comprendre une histoire lue par l'enseignant, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques, la transposer sous forme de dessin.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Comprendre un texte documentaire.</td><td colspan="3">Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateurs.
Faire part de ses impressions et les exprimer par un dessin ou peinture libre.</td></tr>
</table>

PROGRESSER VERS LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

	PERIODE 1	**PERIODE 2**	**PERIODE 3**	**PERIODE 4**	**PERIODE 5**
	Désigner, nommer et classer **des objets propres à la classe ou à d'autres lieux (motricité)**	Désigner, nommer et classer **les objets de la fête, la météo**	Désigner, nommer et classer **les ustensiles de la cuisine** (sous forme réelle),**la famille**	Désigner, nommer et classer **les vêtements, les métiers**	Désigner, nommer et classer **les objets du jardin, les animaux, les sorties**
	Vocabulaire autour du Land art				
PS	Désigner, nommer des objets personnels Mettre des mots sur des sensations	Participer aux rituels de la classe : se reconnaître en photo, reconnaître ses camarades, répondre à l'appel Exprimer verbalement un besoin (par un mot)	Reconnaître et nommer les différents intervenants et les différents lieux de l'école	Etre attentif à l'énoncé de consignes simples Exprimer un besoin en utilisant une phrase simple	Faire l'inventaire des coins jeux
MS	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent dans les actes du quotidien, les activités scolaires, les relations avec les autres. Produire des phrases de plus en plus longues. Nommer des actions, des objets à partir d'une fiche technique, d'une recette.			Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent dans les actes du quotidien, les activités scolaires, les relations avec les autres.	
GS	Produire des phrases complexes, correctement construites. Comprendre et utiliser à bon escient le temps des verbes pour exprimer le passé et le futur Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant : • Les actes du quotidien et les relations avec les autres (période 1) • Les activités et savoirs scolaires et en particulier l'univers de l'écrit (période 2) • Les récits personnels et le rappel d'histoires entendues (périodes 3 et 4) • L'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux autres et aux personnages d'histoires connues (période 5) S'intéresser au sens des mots : repérer un mot jamais entendu, essayer de comprendre un mot nouveau en contexte, interroger l'enseignant sur le sens d'un mot.				

Découvrir l'écrit

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT

SUPPORTS DU TEXTE ÉCRIT

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
PS	Manifester de l'intérêt pour l'écrit		Différencier l'écrit du dessin	Identifier différents supports écrits	
MS	Différencier illustration et texte Reconnaître des textes écrits dans notre système alphabétique Manipuler correctement un livre	Reconnaître quelques supports d'écrits utilisé couramment en classe (livres, affiches, emballages, dépliants, catalogues…) Etablir des liens entre l'objet livre et son contenu (album, livre de recettes)	Dans des situations simples (univers du vécu ou sujets déjà abordés), faire des hypothèses sur le contenu d'un texte au vu de la page de couverture du livre, d'images l'accompagnant (imagier, documentaire)	Établir des liens entre des livres (imagiers/livres comportant texte et images ; livres racontant une histoire, n'en racontant pas).	
	Connaître le contenu et le lexique de la première page de couverture (titre, auteur, illustrateur)		Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe (livres, documentaires, journaux)		
GS	Reconnaître quelques supports d'écrits rencontrés dans la vie quotidienne (livres, affiches, journaux, revues, enseignes, plaques de rue, affichages électroniques, formulaires…)				
	Se repérer dans un livre (couverture, page, image, texte)	Se repérer dans un livre (auteur, illustrateur)	Avoir une première idée de leur fonction S'orienter dans l'espace de la page		
		La lettre	Journaux et revues La recette	Enseignes, plaques de rue, formulaires…	Affiches Le livre documentaire

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT

INITIATION ORALE À LA LANGUE ÉCRITE (PS/MS)

ÉCOUTE ET COMPRÉHENSION DE LA LANGUE ÉCRITE (GS)

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
PS	Evoquer des moments vécus en classe O avec un support visuel (photo) O avec l'aide de l'adulte Ecouter des histoires adaptées à son âge (tout au long de l'année) Comprendre des histoires adaptées à son âge Reformuler dans ses propres mots des histoires connues				
MS	Écouter des textes qui accoutument l'enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque là Dans une histoire, identifier le personnage principal selon la progression suivante : de 1 à 3 personnages, de 1 à 3 événements Le reconnaître dans la suite des illustrations				
	Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte		Essayer d'anticiper la suite d'une histoire Comparer des histoires qui ont des points communs (personnages, univers…)	Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes Donner son avis sur une histoire	Donner son avis
GS	Après une écoute attentive d'un texte lu, accéder à sa pleine compréhension en interrogeant l'adulte sur le sens inconnu de mots, d'expressions, de construction de phrase Donner son avis sur une histoire Connaître un conte dans différentes versions Établir des comparaisons précises entre elles				

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT

CONTRIBUER À L'ÉCRITURE D'UN TEXTE

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
MS / GS	✓ Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit				
	Commentaires d'images, de photos en relation avec le projet de classe et évènements Découverte du cahier d'écrivain 1ère utilisation du traitement de texte pour écrire son prénom	Commentaires d'images, de photos en relation avec le projet de classe et évènements Ecrire des mots tout seul à l'aide d'un référent Taper des mots à l'ordinateur	Commentaires d'images, de photos en relation avec le projet de classe et évènements Ecrire des mots tout seul à l'aide d'un référent Taper des mots à l'ordinateur	Commentaires d'images, de photos en relation avec le projet de classe et évènements Ecrire une phrase à l'aide d'un référent Ecrire une carte Taper une phrase à l'ordinateur avec modèle	Commentaires d'images, de photos en relation avec le projet de classe et évènements Ecrire une phrase à l'aide d'un référent Invitation, affichages… Taper une phrase à l'ordinateur avec modèle

SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT

IDENTIFICATION DES FORMES ÉCRITES (PS/MS)

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
PS	Retrouver sa photo. Associer prénom et photo. Reconnaître au moins une lettre de son prénom.	Reconnaître son prénom parmi d'autres. Retrouver son initiale. Utiliser l'initiale pour travailler. Associer les initiales identiques.	Retrouver son étiquette, son cahier d'activités, sa fiche de prêt, son cahier de liaison.	Prendre conscience de la fonction de l'écrit	Manipuler et jouer avec son prénom
MS	Reconnaître son prénom (majuscule d'imprimerie, script) Repérer l'initiale de son prénom Nommer son initiale Différencier lettres et signes	Reconnaître son prénom (script, majuscule d'imprimerie) Reconnaître le prénom des enfants de la classe Différencier lettres, chiffres et signes Reconnaître quelques lettres remarquables (son prénom…)	Idem prénom en script Repérer des similitudes entre mots à l'écrit à l'écrit (lettres syllabes) parmi les plus familiers (jours de la semaine, prénoms…)	Idem Reconnaître son prénom en cursif Reconnaître des lettres de l'alphabet	Idem Repérer des similitudes entre mots à l'écrit à l'écrit (lettres syllabes) parmi les plus familiers (jours de la semaine, prénoms…)
	Rituels de la classe : absents / présents, retrouver son cahier, la date…				

SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE ET À ÉCRIRE

DISTINGUER LES SONS DE LA PAROLE

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
PS	Écouter et pratiquer en les prononçant correctement de petites comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons (voyelles + quelques consonnes)				
MS	Écouter et pratiquer en les prononçant correctement de petites comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons		Jouer avec les prénoms (scander les syllabes…)	Repérer des syllabes identiques dans les prénoms, les jours de la semaine	Repérer des syllabes identiques dans les mots : trouver des mots qui riment
GS	**Apprendre à écouter** Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation **Apprendre à articuler** Prononcer distinctement des phonèmes, des syllabes, des mots, des pseudo-mots **Découvrir les mots** -Prendre conscience de la notion de mots -Segmenter une phrase en mots	**Découvrir les syllabes** -Scander les syllabes d'un mot -Dénombrer les syllabes d'un mot -Comparer le nombre de syllabes de différents mots -Coder les syllabes d'un mot **Etudier les syllabes** -Identifier la syllabe d'attaque -Identifier la syllabe inale -Identifier la syllabe 'attaque et la syllabe inale d'un mot	**Manipuler et jouer avec les syllabes** -Identifier une syllabe donnée dans un mot - Localiser et coder les syllabes d'un mot - Ajouter/supprimer une syllabe - Retrouver un mot dont les syllabes sont mélangées **Découvrir les rimes** - Entendre et repérer une rime - Associer des mots qui riment	**Découvrir les attaques** -Identifier l'attaque d'un mot -Associer des mots ayant la même attaque -Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque **Découvrir les phonèmes-voyelles** -Identifier un phonème-voyelle répété -Identifier un phonème-voyelle dans un mot	**Découvrir les phonèmes-consonnes** -Identifier un phonème-consonne dans un mot -Distinguer des phonèmes proches **Manipuler et jouer avec les phonèmes** -Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche -Localiser et coder un phonème dans un mot -Fusionner des phonèmes -Associer un phonème

					à un graphème

SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE ET À ÉCRIRE

POUR S'ACHEMINER VERS LE GESTE DE L'ÉCRITURE (PS/MS)

APPRENDRE LE GESTE DE L'ÉCRITURE : L'ENTRAÎNEMENT GRAPHIQUE, L'ÉCRITURE (GS)

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
PS	**Traces et empreintes :** *Occuper un espace* - Gestes avec déplacement horizontal, - Gestes avec déplacement vertical, - Mouvement dans l'espace, - Actions à distance sur le support	**Traces et empreintes :** *Limiter et orienter en fonction d'un espace plus réduit* - Gestes avec déplacement horizontal : gribouillages et balayages - Arabesques et feux d'artifice	- Le point - Les lignes verticales - Les lignes horizontales - Ecrire son initiale	- Le quadrillage - Les ronds - Ecrire son prénom - Ecriture des chiffres 1, 2 (et 3 si c'est possible)	- Les obliques - Les ronds et traits : soleil - Ecrire son prénom
MS	- Les lignes verticales et horizontales - Ecrire l'initiale de son prénom - Les lettres droites F, E, L, T, H, I	- Les lignes droites obliques - Les spirales - Les ronds - Ecrire son prénom avec modèle à repasser - Les lettres obliques A,V,N,M,	- Les lignes brisées - Rythme de lignes brisées - Les boucles et sens dominant - Les lettres ovales O, C , Q , G, S	- Les ponts - Les ponts, cannes et ronds - Les lettres obliques plus complexes X, Y, Z, K, W	- Les vagues - Les rythmes de boucles - Les rythmes de vagues, ponts et ronds - Les lettres combinant des formes droites et arrondies P, R, B, D, U, J
	- Copier des mots en capitales d'imprimerie avec référent - Ecrire son prénom avec aide - Ecriture des chiffres 1,2		- Imiter des dessins stylisés exécutés au moyen de ces tracés	- Écrire son prénom en majuscule d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite - Copier des mots en capitales d'imprimerie avec référent sur une	

			Ecriture des chiffres 3,4	ligne Ecriture des chiffres 5, 6 voire 7,8	
GS	Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture Lignes verticales, Lignes horizontales Lignes obliques et brisées Quadrillage Les boucles, Les ponts Les cannes, Les ronds Ecrire son prénom en majuscule d'imprimerie sans modèle		Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre en écriture cursive Écrire en contrôlant la tenue du crayon et la position de la page Repasser sur les lettres de son prénom écrit en cursive	Copier en écriture cursive de petits mots simples dont les correspondances entre lettres et sons ont été étudiées S'entraîner à recopier les mots pour améliorer la qualité de sa production Ecrire son prénom en cursive avec modèle	Écrire de mémoire son prénom en écriture cursive
	Lettres majuscules sur une ligne Ecriture des chiffres de 1 à 5	Lettres majuscules et chiffres dans un rail Ecriture des chiffres 6 à 8	Ecrire sur les lignes Seyès (découverte du cahier) Lettres cursives ***(1)***, petits mots Ecriture des chiffres 9, 10		Recopier quelques mots et des phrases en cursive

1 - d'abord les boucles (e et l, h) 2 - ensuite les coupes (i, u, t) 3 - puis les rondes (a, o, d, c) 4 - les ponts (m, n) - enfin les lettres particulières s, p, v et r, celles qui ont une boucle vers le bas (j, y, g).

Devenir élève

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
PS	Accepter de courts moments en groupe Percevoir des règles de convivialité au travers d'échanges (anniversaire…) Reconnaître son crochet avec photo Reconnaître ses vêtements Prendre conscience des règles d'hygiène (lavage des mains…) Suivre le groupe lorsqu'il se déplace		Etablir des relations avec les autres enfants et témoigner de l'intérêt pour l'autre (enfant de la classe, d'autres classes, cantine, garderie…) Repérer les différents coins de la classe S'habiller seul Ranger ses affaires (vêtements, chaussons, sacs…)		Se ranger par deux Connaître le prénom de quelques enfants de la classe Connaître les différents adultes de l'école Ranger les coins de jeux, le petit matériel (feutres, ciseaux, colle…) Partager les jeux, le matériel Accepter de partager l'adulte Formuler ses besoins (physiologiques ou affectifs)
	Participer à une activité collective (jeux chantés, rondes…) Partager du matériel à la même table Participer aux rituels (appel, météo, date…) Appliquer des règles d'hygiène (se laver les mains, se moucher…)			Assumer des responsabilités à sa portée Jouer à un jeu de société en participant activement et en attendant son tour S'engager dans un projet commun	

MS	▪ Respecter les autres enfants ▪ Reconnaître son portemanteau, son nom, sa place ▪ Retrouver ses affaires ▪ Repérer les différents coins de la classe et les ranger ▪ Participer à l'élaboration des règles de vie collective	▪ Connaître les prénoms de tous les enfants de la classe ▪ Prendre conscience des règles de communication (attendre son tour) ▪ Ranger le matériel ▪ Respecter les règles de politesse ▪ Connaître le rôle des adultes ▪ Respecter le travail commun ▪ Comprendre et respecter les consignes de la classe	▪ Inviter les parents lors d'une fête (invitation faite par les enfants) ▪ Expliquer une situation conflictuelle ▪ Assumer des responsabilités à sa portée ▪ Respecter les règles de sécurité, même hors classe (cour, sorties)
GS	▪ Utiliser les règles de convivialité ▪ Participer activement à la vie de la classe ▪ Aider un camarade (atelier, habillage, goûter…) ▪ Etre autonome dans les gestes de la vie quotidienne ▪ Respecter les règles de vie		▪ Acquérir des comportements appropriés sans solliciter l'adulte, avec pertinence et à bon escient
	▪ Connaître le fonctionnement des ateliers ▪ Élaborer les règles de vie ▪ Pouvoir se concentrer, fixer son attention	▪ Participer à des jeux à règles avec le concours d'un adulte ▪ Etre autonome dans son travail (installation, réalisation, rangement) ▪ S'engager dans un projet commun	▪ Participer à l'élaboration d'un projet ▪ Résoudre une situation conflictuelle par la parole ▪ Accepter et respecter des règles de sécurité imposées et expliquées par l'adulte

Découvrir le monde

DÉCOUVRIR LES OBJETS, DÉCOUVRIR LA MATIÈRE

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
	✓ Manipulation de différentes matières : bac à… (sable, eau, matière alimentaire, …), pâte à sel, pâte à modeler, différents papiers… ✓ Atelier de cuisine : découverte et utilisation de différents ustensiles et objets : économe, râpe, rouleau, moulin à légumes, mixeur, batteur… ✓ Réaliser des actions spécifiques : découper, déchirer, coller, modeler, sculpter, froisser, tisser, plier ✓ Jeux de construction				
	Transvasements L'eau	L'ordinateur		Le papier	L'air
	✓ Fabrication d'objets (en liaison avec percevoir, sentir, imaginer, créer) en suivant des consignes		✓Fabrication d'objets (en liaison avec percevoir, sentir, imaginer, créer) en utilisant une fiche technique		✓Réaliser une fiche technique simple
PS	▪ Utiliser ses différents sens	▪ Comparer des objets en fonction d'un critère	▪ Classer des objets en fonction d'un critère	▪ Nommer quelques qualités sensorielles d'un objet :	▪ Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à

/ MS		sensoriel	sensoriel Les couleurs (tris et mélanges)	couleurs, formes, texture, saveur, origine des sons, des bruits de l'environnement Verbaliser les observations	la perception
GS	Classer des objets en fonction d'un critère sensoriel Nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : couleurs, formes, texture, saveur, origine des sons, des bruits de l'environnement	Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception Nommer : l'organe (les yeux), la perception (la vue), l'action (voir), le handicap (aveugle)	Maîtriser un vocabulaire précis et simple lié aux différentes perceptions Les couleurs (tris et mélanges)	Déterminer la qualité d'un objet en utilisant ses différents sens Utiliser une fiche technique simple pour fabriquer (décodage) Verbaliser les observations	Associer à ces perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet

DÉCOUVRIR LE VIVANT

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
	✓ Observation de la vie animale ✓ Associer les animaux à leurs petits, à leur milieu de vie ✓ Classer des animaux selon ces critères : nutrition, reproduction, locomotion ✓ Faire des expériences sur un végétal : donner de l'eau ou non, de la lumière ou non, de l'air ou non, mener ces expériences en parallèle avec un minéral comparer les effets ✓ Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène et de respect du corps : propreté, alimentation, soins, sommeil, intimité intégrité du corps ✓ Observer un environnement proche, le décrire, le comparer à un environnement plus éloigné, plus varié ✓ Comparer des milieux différents pour en dégager quelques caractéristiques				
	✓ Affiner la perception de son corps : dos, face, profil, postures, articulations (épaule, cou, poignet, cheville)	✓ Comprendre et respecter les règles de sécurité élaborées en dialoguant avec l'adulte, en relation avec les	✓ Observer le réel en situation : le vivant (animal et végétal) et le non-vivant (minéral) selon différents	✓ Manipuler : planter, une plante, cueillir, récolter, reconnaître les différents parties d'une plante : tige, racines	✓ Respecter la vie animale et végétale ✓ Respecter l'environnement : respect des lieux, du

	✓ Les sens : le goût	risques de l'école, de la maison, de la rue (piétons, voitures) avec décodage des symboles usuels ✓ Les sens : l'odorat	critères ✓ Les sens : le toucher	✓ Les sens : la vue	vivant entretien du jardin, tri de certains déchets en vue d'un recyclage ✓ Les sens : l'ouïe
PS/MS	Donner une représentation de son corps		Distinguer dans l'environnement les éléments naturels des constructions humaines	Garder une trace des observations faites : photos, enregistrements, dictée à l'adulte	
GS	Donner une représentation de son corps Reconstituer l'image du corps humain, d'un animal, d'un végétal à partir d'éléments séparés	Repérer une situation inhabituelle de danger : fumée …	Distinguer dans l'environnement les éléments naturels des constructions humaines	Retracer la chronologie de l'évolution : croissance, reproduction à l'aide d'images séquentielles, par le dessin, la dictée à l'adulte	Comprendre les effets du non-respect de l'environnement (photos, odeurs, documentaires) et accéder à une attitude citoyenne et responsable

SE REPÉRER DANS L'ESPACE

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
	✓ Décrire des espaces plus ou moins familiers (photos, documents) en utilisant les marques spatiales du langage ✓ Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage				
PS	Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs *avec l'accompagnement physique ou verbal de l'adulte* Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs: *mémoriser la situation spatiale du lieu, sa*	En EPS, suivre un parcours organisé matériellement *en repérant le début et la fin* Réaliser des encastrements	Ranger les objets à leur place En EPS, suivre un parcours organisé matériellement *en respectant un sens* Réaliser des puzzles	Expérimenter des positions relatives : Sa position par rapport aux objets, La position des objets entre eux	Décrire la position des objets dans l'espace Simuler des déplacements :*par exemple, coller des gommettes sur un trait*

	fonction				
MS	Expérimenter des positions relatives • Sa position par rapport aux objets • La position des objets entre eux Différencier intérieur/extérieur, dedans/dehors	Suivre un parcours visualisé au préalable et décrit oralement par l'enseignant Différencier lignes ouvertes/lignes fermées Situer des objets par rapport à des repères stables	Reproduire en volume, à l'aide d'éléments de maquette, un parcours vécu en salle de jeu Suivre un parcours décrit oralement Se repérer dans l'espace d'une page	Réaliser des algorithmes de plus en plus complexes Suivre, décrire et représenter un parcours	Se déplacer sur un quadrillage Observer des différences et des similitudes Remplir un tableau à double entrée
GS	Distinguer lignes ouvertes/lignes fermées, intérieur/extérieur se repérer dans l'espace d'une page	Suivre un parcours décrit oralement Décrire un parcours simple Se repérer dans un labyrinthe	Coder un déplacement, un parcours Exprimer la position des objets dans l'espace	Effectuer un parcours en le décodant Reconstituer, sur le plan, à l'aide d'éléments découpés, un parcours vécu en salle de jeu	Se repérer dans un quadrillage Coder et décoder un déplacement sur quadrillage Notion droite/gauche

SE REPÉRER DANS LE TEMPS

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
	✓ Repérer et nommer les différents moments de la journée • En s'appuyant sur les rituels : utilisation du calendrier du mois, les affichages… • En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos puis symboles ✓ Travailler sur la chronologie des événements : images séquentielles ✓ Utiliser le cahier de vie : choisir les événements à marquer, repérer les événements vécus dans l'année ✓ S'intéresser aux changements de l'environnement liés aux saisons				
PS	Repérer la répétition des différents moments de la journée passée en classe o En s'appuyant sur les rituels o En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos	Repérer la répétition des différents moments de la journée	Nommer les différents moments de la journée	Prendre certains repères dans la semaine, l'année Situer des évènements les uns par rapport aux autres avec un support visuel	

	Différencier le jour de la nuit				
MS	Nommer les différents moments de la journée	Nommer les différents moments de la semaine Prendre certains repères dans la semaine, l'année	Planifier et lire des repères liés à la vie de la classe sur le calendrier	Situer des évènements les uns par rapport aux autres avec un support visuel Exprimer l'opposition présent/passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs	
GS	Situer des évènements les uns par rapport aux autres avec un support visuel Nommer les jours de la semaine Dire la date	Prendre des repères sur le mois, l'année,	Situer des évènements les uns par rapport aux autres sans support visuel Connaître et nommer les saisons	Connaître et nommer les mois de l'année	Comprendre et exprimer l'opposition présent/futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs Distinguer succession et simultanéité des évènements

DÉCOUVRIR LES FORMES ET LES GRANDEURS

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
	✓ Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle : puzzle/assemblage de solides : duplos, clipos, cubes				
PS	Trier des objets selon leur forme Réaliser des encastrements de 4 pièces au moins	Réaliser des puzzles de 3 pièces au moins Différencier des solides géométriques	Réaliser des puzzles de 5 pièces au moins Ranger par ordre de taille : petit, moyen, grand Apparier un solide avec une ou plusieurs de ses faces	Réaliser des puzzles de 8 pièces au moins Reconnaître des formes géométriques	Réaliser des puzzles de 12 pièces au moins Reconnaître et nommer : rond, carré et triangle Reproduire des assemblages de formes
MS	Différencier des formes simples Réaliser des puzzles (8 à 10 pièces)	Reconnaître, classer et nommer des formes simples Comparer et ranger des	Classer selon différents types de critères Reproduire un assemblage de formes	Dessiner des formes simples	Comparer et ranger des objets selon leur masse Identifier deux propriétés dans une

		objets selon leur tailles Réaliser des puzzles avec ou sans modèle			collection d'objets déjà constituée
			Réaliser des puzzles avec ou sans modèle de taille plus importante		
GS	Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme Retrouver l'intrus dans une série d'objets ayant tous une propriété commune Reproduire un assemblage de formes simples	Comparer et ranger des objets selon leur taille Reconstituer des puzzles de 15 à 25 pièces	Reproduire un assemblage de formes	Utiliser un instrument : la règle Réaliser des puzzles, des pavages Reconnaître, classer, nommer, dessiner des formes simples	Reproduire un assemblage de solides Comparer et ranger des objets selon leur masse

APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
	✓ Apprendre des comptines mathématiques ✓ Jouer à des jeux mathématiques : jeux de l'oie, jeux de dés, jeux de cartes, jeux de chevaux ✓ Étendre sa connaissance de la comptine numérique				
PS	Faire des jeux de doigts S'engager dans la comptine numérique Estimer globalement des quantités : beaucoup/pas beaucoup Comparer des quantités par estimation visuelle (« trop » ou « pas assez »)	Dénombrer des petites quantités (jusqu'à 2) Comparer des collections Réaliser une distribution	Dénombrer des petites quantités (jusqu'à 3) Distribuer en faisant une correspondance terme à terme Reproduire un algorithme simple 1/1	Associer différentes représentations des nombres de 1 à 3 Décomposer le nombre 3 Résoudre des petits problèmes de la vie quotidienne	Dénombrer des petites quantités (1 à 4) Mémoriser des petites quantités
MS	Reconnaître globalement de petites quantités (jusqu'à 4) Exprimer de petites quantités	Dénombrer de petites quantités (jusqu'à 4) Reconnaître les constellations	Mémoriser la suite des nombres Dénombrer jusqu'à 5	Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection	Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 8)

	(jusqu'à 4) Compter en associant le geste au mot Résoudre des problèmes de quantité « autant que » Reproduire un algorithme simple 1/1	du dé (jusqu'à 4) Comparer des quantités Reproduire un algorithme simple 1/1	Compléter des collections Reconnaître et utiliser en situation de très petites quantités (jusqu'à 5)	(visible et proche) en utilisant des procédures numériques ou non Mémoriser la suite des nombres Résoudre des problèmes de quantité Reproduire un algorithme 1/2	Reconnaître globalement des petites quantités organisées en configuration connue : doigt de la min, constellation du dé (jusqu'à 4 ou 5) Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée Résoudre des problèmes de quantité
GS	Décomposer le nombre 4 Reconnaître et exprimer des petites quantités (jusqu'à 5) organisées en configurations connus (doigts de la main, constellations du dé) Résoudre des problèmes de partage Utiliser une bande numérique	Décomposer le nombre 5 Résoudre des problèmes : recherche de compléments Résoudre des problèmes de quantités (ajouter-retirer) Dénombrer une quantité jusqu'à 10 Reproduire un algorithme complexe	Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non Dénombrer une quantité jusqu'à 10	Résoudre des problèmes portant sur des quantités Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrés Dire des comptines numériques utilisant l'ordre : le 1er, le 2ème … Identifier les variantes d'un algorithme pour le reproduire	Dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus Décomposer le nombre 10 Connaître la comptine orale jusqu'à 30 au moins Résoudre des problèmes de partage Résoudre des problèmes portant sur des quantités,

Percevoir, sentir, imaginer, créer

LE DESSIN ET LES COMPOSITIONS PLASTIQUES

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
	✓ Expérimenter différents outils, matériaux, techniques, supports, gestes ✓ Réaliser des compositions en plan ou en volume ✓ Tirer parti des ressources d'un procédé, d'un matériau donné ✓ Comparer des images de nature et d'origine différentes pour identifier les composantes plastiques (couleurs, formes, supports), pour établir des rapprochements ✓ Observer et décrire des œuvres du patrimoine pour construire son sens esthétique ✓ Agir en coopération dans une situation de production collective (fresque…)				
PS	Laisser une trace S'intéresser à la trace laissée Contrôler sa pression sur l'outil Utiliser tout l'espace :	Savoir arrêter son geste • Laisser des traces en se déplaçant, en déplaçant des objets Adapter sa préhension aux différents outils	Occuper tout l'espace Exercer des pressions différentes selon les outils Contrôler son geste pour respecter l'espace graphique	Regarder des images variées à caractère affectif esthétique commercial Exprimer des	Utiliser le dessin comme moyen de représentation Découvrir qu'il est capable de créer : - reconnaître sa production

	couvrir remplir parcourir En lien avec le graphisme	En lien avec le graphisme	Croiser son geste Expérimenter des plans orientés différemment	préférences par rapport à des procédés, des matériaux déjà expérimentés	- manifester le désir de montrer ce qu'il a fait -se souvenir de sa façon de procéder en mettant en relation l'objet choisi et la trace laissée, en verbalisant ou non
MS	Utiliser le dessin comme moyen de représentation Contrôler sa pression sur l'outil Verbaliser	Contrôler son geste Occuper tout l'espace Arrêter son regard sur des images de nature et d'origine différentes pour le temps de l'observation	Adapter son geste aux contraintes matérielles Constater des propriétés de la matière grâce aux manipulations et à la médiation de l'adulte	Dessiner différents éléments du réel (maison, voiture..) identifiables selon des critères collectifs	Surmonter une difficulté Reconnaître des images de nature et d'origine différentes Dire ce que l'on fait, ce que l'on voit Construire sa capacité de création et d'invention
GS	Dire ce que l'on ressent, ce que l'on pense Surmonter une difficulté rencontrée	Utiliser le dessin comme un moyen de représentation et d'expression Retrouver les principaux constituants d'un objet plastique : support, médium	Retrouver la provenance de certaines images : support, fonction, technique	Dessiner pour inventer Construire sa capacité de création	Expositions de classe

LA VOIX ET L'ÉCOUTE

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
	✓ Mémoriser des comptines et des chants ✓ Chanter par plaisir ✓ Jouer avec sa voix : moduler l'intensité, la hauteur, la durée ✓ Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine ✓ Écouter des extraits musicaux variés ✓ Tenir sa place dans des activités collectives				
	✓ Écouter pour affiner l'attention et la sensibilité	✓ Apprendre à chanter en chœur ✓ Écouter pour le plaisir, pour reproduire, pour bouger	✓ Repérer les caractéristiques d'un extrait musical (le timbre, l'intensité, la hauteur, la durée)	✓ Inventer des chants	✓ Jouer avec des instruments selon un rythme différent
PS	Commencer à dire et chanter des comptines et jeux de doigts	Produire des sons avec différentes parties de son corps	Donner ses impressions (apport de vocabulaire : fort, doux, joyeux, etc.)	Frapper le rythme d'une comptine	Augmenter son temps d'écoute

	Varier les intensités (tout doucement, moyennement fort, très fort) Ecouter des bruits de l'environnement familier (animaux, voitures…) et les reconnaître	Ecoute de musique classique: découverte de **La** ou **Casse-no**	Reconnaître des morceaux de musique classique		
MS	Ecouter des bruits de l'environnement familier ou non et les reconnaître	Reproduire une forme rythmique simple corporellement ou avec un instrument	Entraîner la mémoire auditive	Frapper le rythme d'une comptine Jouer avec les bruits et les rythmes	Augmenter son temps d'écoute
GS	Ecouter des bruits de l'environnement familier ou non et les reconnaître	Reproduire une forme rythmique simple avec son corps ou un instrument	Donner son avis, exprimer un sentiment, dialoguer Entraîner la mémoire auditive	Utiliser un vocabulaire précis Reproduire et créer des rythmes différents	Donner son avis sur une production Dialoguer avec les autres Utiliser un vocabulaire précis

Agir avec son corps

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
PS	C1 Courir vite Réagir à un signal Courir droit Terminer sa course	C1 Sauter Sauter le plus haut	C1 Lancer Lancers d'adresse	C1 Course d'obstacles Enchaîner course et franchissement d'obstacles sans ralentir	C1 Sauter Sauter le plus loin Lancer Lancer le plus loin

MS / GS	C2 Orientation Se déplacer dans un milieu familier Parcours à vélo C3 Danse avec accessoires C4 : Jeux sans ballons Transporter Lancer et attraper	C2 Gymnastique Parcours de motricité → Ramper, franchir, quadrupédie, sauter C3 Rondes (Spectacle de Noël) C4 Jeux avec ballons Manipuler (PS) Lancer, renvoyer (MS/GS)	C2 Gymnastique Parcours de motricité → Se déplacer en équilibre, grimper, franchir des vides, C3 Danse avec accessoires C4 Lutte Entrer en contact (PS) Tirer, pousser, immobiliser, retourner (MS/GS)	C2 Orientation En suivant un parcours Utiliser des repères codés (GS) C3 Jeux dansés C4 Jeux sans ballon Courir dans des espaces variés Attraper, s'échapper	C2 Gymnastique Accrosport C3 Danse sans accessoires Mimes (Spectacle de fin d'année) C4 Jeux avec ballons Lancer, renvoyer (PS) Viser, toucher la cible (MS/GS)

C1 : Réaliser une action que l'on peut mesurer

C2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

C3 : Réaliser une action à visée artistique, esthétique ou expressive

C4 : Coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement