



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

L'oral	L'écrit
<ol style="list-style-type: none"> Oser entrer en communication <ul style="list-style-type: none"> Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre. Comprendre et apprendre <ul style="list-style-type: none"> S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. Échanger et réfléchir avec les autres <ul style="list-style-type: none"> Prendre divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. 	<ol style="list-style-type: none"> Écouter de l'écrit et comprendre <ul style="list-style-type: none"> comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu Découvrir la fonction de l'écrit <ul style="list-style-type: none"> manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS

LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES	UNIVERS SONORES	LE SPECTACLE VIVANT
<ol style="list-style-type: none"> Dessiner <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. 	<ol style="list-style-type: none"> Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons <ul style="list-style-type: none"> Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons. 	<ol style="list-style-type: none"> Pratiquer quelques activités des arts du 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.

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS	EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES
<ol style="list-style-type: none"> Utiliser les nombres <ul style="list-style-type: none"> Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non. Réaliser une collection d'angle cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour... 	<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, balle).

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
 - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
 - Prendre des décisions et agir en fonction de contraintes spatiales, d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

EXPLORER LE MONDE

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE

LE TEMPS	L'ESPACE
<ol style="list-style-type: none"> Faire l'expérience de l'espace <ul style="list-style-type: none"> Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. Représenter l'espace <ul style="list-style-type: none"> Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). Élaborer 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 projet précis. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, ...) dans des récits, descriptions ou explications. Découvrir l'environnement <ul style="list-style-type: none"> Observer et décrire l'environnement proche et lointain. Prendre en compte les risques de l'environnement familier (objets et comportements dangereux, produits toxiques). 	<ol style="list-style-type: none"> Faire l'expérience de l'espace <ul style="list-style-type: none"> Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. Représenter l'espace <ul style="list-style-type: none"> Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). Élaborer 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 projet précis. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, ...) dans des récits, descriptions ou explications. Découvrir l'environnement <ul style="list-style-type: none"> Observer et décrire l'environnement proche et lointain. Prendre en compte les risques de l'environnement familier (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

EXPLORER LE MONDE

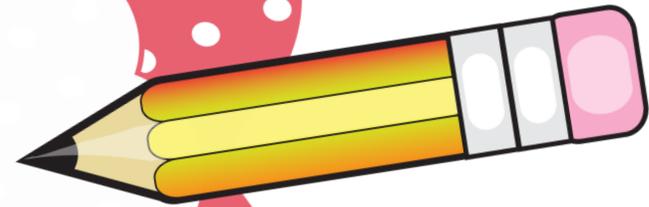
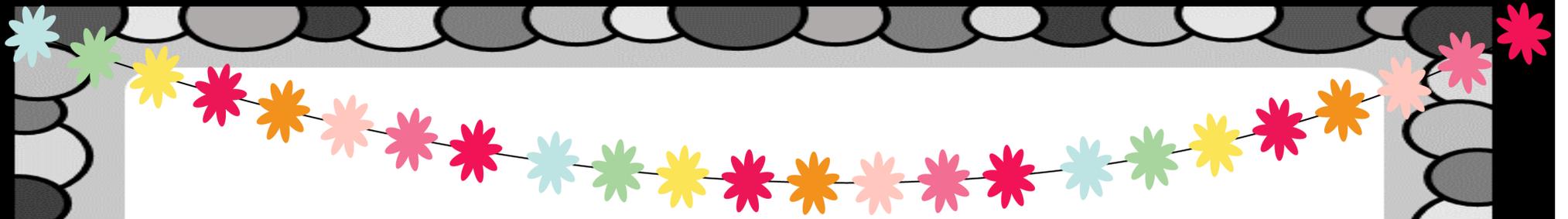
EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE

DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT	EXPLORER LA MATIÈRE
<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. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et protection du vivant. 	<ul style="list-style-type: none"> Observer et décrire l'environnement proche et lointain. Prendre en compte les risques de l'environnement familier (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Maitresse D Zécolles

Les documents sont hébergés sur ce site : <http://mely.futuremaitresse.over-blog.com/>, ils ne peuvent être hébergés ailleurs car ils sont protégés.

« Copyright © Mély Maitresse D Zécolles 2020 – tous droits réservés – Les fichiers proposés peuvent être utilisés gratuitement pour une utilisation dans les classes en indiquant l'auteur et la source du document. Si vous utilisez mes fichiers comme base de travail pour en concevoir d'autres, veuillez me citer et faire un lien vers mon blog. » - Hébergé par [Overblog](https://www.over-blog.com/)



Maitresse D Zécolles



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

L'oral

1. Oser entrer en communication

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre.

2. Comprendre et apprendre

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Reformuler pour se faire mieux comprendre.

3. Échanger et réfléchir avec les autres

- Pratiquer divers usages du langage oral: raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

4. Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
- Manipuler des syllabes
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles; quelques sons consonnes (hors des consonnes occlusives)

5. Éveil à la diversité linguistique

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue)

L'écrit

1. Écouter de l'écrit et comprendre

- comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu

2. 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 ou d'un texte.

3. 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.

4. Découvrir le principe alphabétique

- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire: cursive, script, capitales d'imprimerie. - Copier à l'aide d'un clavier.

5. Commencer à écrire tout seul

- Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.



AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ

1. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

2. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

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

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

4. Collaborer, coopérer, s'opposer

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS



LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

1. Dessiner

- 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.

2. S'exercer au graphisme décoratif

- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.
- Créer des nouveaux graphismes.

3. Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

4. Observer, comprendre et transformer des images

- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

UNIVERS SONORES

1. Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et des chansons et les interpréter de manière expressive.
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

2. Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

3. Affiner son écoute

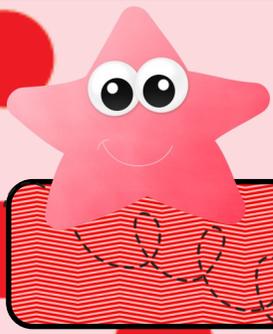
- Décrire un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

LE SPECTACLE VIVANT

1. Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE



DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

1. Utiliser les nombres

- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non.
- Réaliser une collection d'ongle cardinal est donné.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux 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 pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantités.

2. Etudier les nombres

- 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 mois; 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 à l'aide de leur décomposition.
- Dire la suite des notre jusqu'à 30.
- Lire les nombre écrits en chiffres jusqu'à 10.

EXPLORER DES FORMES, DES GRAN-DEURS, 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, assemblages de solides).
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.



EXPLORER LE MONDE

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE

LE TEMPS

1. Stabiliser les premiers repères temporels

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

2. Introduire les repères sociaux

3. Consolider la notion de chronologie

- 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

4. Sensibiliser à la notion de durée

L'ESPACE

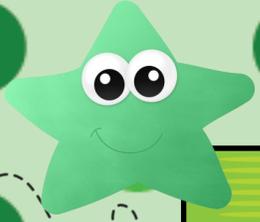
1. Faire l'expérience de l'espace

- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

2. Représenter l'espace

- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Élaborer 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 projet précis.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, ...) dans des récits, descriptions ou explications.

3. Découvrir l'environnement



EXPLORER LE MONDE

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE

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.
- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et protection du vivant.

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

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

EXPLORER LA MATIÈRE

DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

- Utiliser des objets numériques: appareil photo, tablette, ordinateur