

# Programmations

## Programmations

Grande Section  
Maternelle

Document réalisé sur : @maitresse2023

En haut sur le site : <https://melymaitresse.over-blog.com>

2023-2024

### Apprendre ensemble à vivre ensemble

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Reconnaitre les gens, qui ont travaillé à rendre les lieux différents.	Reconnaitre les membres du personnel de la crèche.			
Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre la fonction de chaque espace et de la classe.			
Devenir élève : rentrer dans le rythme scolaire	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.			
Devenir élève : identifier et s'approprier la situation scolaire et les objets d'apprentissage, comprendre.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.			

### DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Parler aux adultes de l'école et de la crèche.	Parler à ses camarades et savoir les nommer.	Parler aux adultes de l'école et de la crèche.	Parler à ses camarades et savoir les nommer.	Parler aux adultes de l'école et de la crèche.
Comprendre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Comprendre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Comprendre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Comprendre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Comprendre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.

### Apprendre à lire et à écrire

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Reconnaitre les lettres de l'alphabet.				
Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.

### DOMAINE 2 : Apprendre à compter, comprendre et nommer les notions mathématiques

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Apprendre à compter.				
Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.

### DOMAINE 3 : Apprendre à reconnaître et nommer les formes géométriques

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Reconnaitre les formes géométriques.				
Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.

### DOMAINE 4 : Apprendre les premiers outils mathématiques

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Apprendre les premiers outils mathématiques.				
Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.

### DOMAINE 5 : Apprendre à reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Reconnaitre les lettres de l'alphabet.				
Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.

### DOMAINE 5 : Explorer le monde

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Explorer le monde.				
Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.

### DOMAINE 6 : Explorer le monde

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Explorer le monde.				
Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.	Reconnaitre et nommer la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.

## 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 2023 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.

# Programmations

Grande section

Maternelle

Document réalisé par @mestressesdzelcolles

En ligne sur le site : [maitressedzelcolles.fr](http://maitressedzelcolles.fr)



2023.2024



**Période 1**

**Période 2**

**Période 3**

**Période 4**

**Période 5**

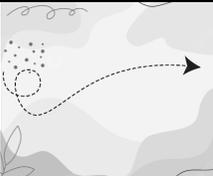
**Reconnaître les gens qui m'entourent : repérer les rôles des différents adultes**



Je reconnais les membres du personnel de l'école.



**Reconnaître et connaître la fonction et les règles des espaces de l'école et de la classe.**



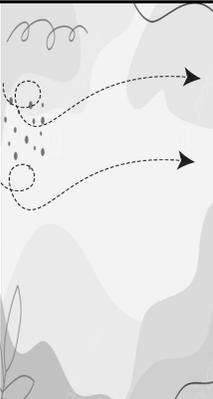
-Je connais la fonction de chaque espace de la classe.  
-Je reconnais d'autres espaces que je côtoie pas quotidiennement et je connais leur fonction (bibliothèque, ludothèque, autres classes, salle des maîtres, ...)

**Devenir élève : entrer dans le rythme collectif**



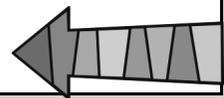
Je suis capable d'écouter et de respecter les consignes collectives de plus en plus complexes.

**Devenir élève : identifier et s'approprier la situation scolaire et les objets d'apprentissage, comprendre**



Je comprends les consignes : barrer, souligner, tracer, entourer, relier, écrire (je distingue l'acte d'écrire de l'acte de dessiner)

- Je sais respecter plusieurs consignes, outils ou procédés demandés en même temps.
- Je suis capable d'expliquer dans quel but je fais une activité (je sais ce que j'essaie d'apprendre).
- Je sais pourquoi j'ai réussi un travail et je commente mes productions.
- Je transfère mes habitudes de travail dans les différentes activités.
- Je suis capable d'expliquer une activité à un camarade.
- Je suis capable d'expliquer mes difficultés, mes erreurs et mes progrès.
- Je connais la fonction et respecte l'usage de mes différents outils (cahiers notamment), j'en utilise certains de manière autonome.





**Période 1**

**Période 2**

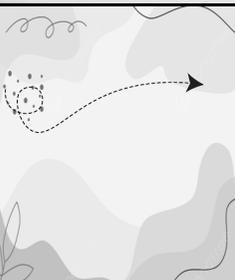
**Période 3**

**Période 4**

**Période 5**

**Se construire comme une personne singulière au sein d'un groupe**

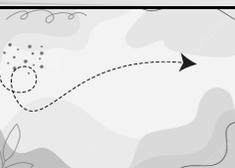
**Faire preuve d'autonomie et d'initiatives**



- Je sais choisir une activité et la mener à son terme.
- Je sais rester concentré sur une activité (au moins 30 min)
- Je peux être médiateur.
- Je fais preuve d'autonomie dans l'utilisation de mes outils (cahiers notamment).
- Je sais revenir sur mon travail spontanément pour le terminer.
- Je sais faire des choix pour atteindre mon but : j'accepte de me tromper et de changer ma procédure.

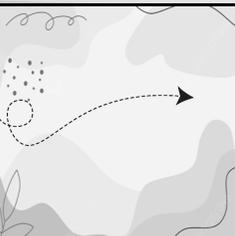


**Comprendre le rôle positif du groupe dans son propre cheminement, trouver sa place au sein du groupe.**



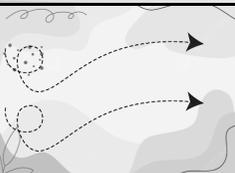
- Je prends plaisir à réaliser des projets communs, à coopérer, à partager des tâches pour apprendre.
- Je prends plaisir à échanger, à faire des propositions et à confronter mon point de vue avec celui des autres.
- Je sais où trouver de l'aide.

**Respecter les règles de la vie collective et de politesse. Respecter les règles de la communication et de l'échange.**



- Je participe à l'élaboration des règles de vie collective.
- Je tire la chasse d'eau et je me lave les mains spontanément.
- Je suis autonome pour l'habillage.
- Je respecte les règles de politesse : au revoir, pardon/excuse-moi ...
- Je réponds en restant dans le propos de l'échange

**Être sensible aux expériences morales et émotionnelles.**



- Identifier et exprimer verbalement ses émotions et sentiments ou celles des autres (+ complexes)
- Je peux gérer mes émotions
- Argumenter à partir d'une situation morale vécue ou racontée/observée.





# DOMAINE 1 :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

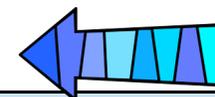
L'Oral



Oser entrer en communication



	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parler aux adultes de l'école et les solliciter</li> <li>- Parler à ses camarades et savoir les nommer</li> <li>- Participer aux échanges au coin regroupement en se faisant comprendre</li> <li>- Utiliser les formules de politesse</li> <li>- Décrire ce que l'on a fait</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répondre aux sollicitations des adultes de façon adaptée</li> <li>- Prendre la parole au coin regroupement en respectant son tour de parole</li> <li>- Entrer en communication avec ses pairs dans des activités de groupe</li> <li>- Communiquer à l'oral en utilisant ou réinvestissant des structures syntaxiques correctes</li> <li>- Jouer son rôle dans une histoire racontée en réinvestissant des structures syntaxiques : tapis à histoire, marionnettes, saynètes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer aux échanges collectifs en attendant son tour de parole et en restant dans le propos</li> <li>- Utiliser le passé et le futur en production</li> <li>- Décrire une image en produisant un énoncé cohérent et en réinvestissant le vocabulaire en lien</li> <li>- Utiliser des connecteurs de temps</li> <li>- Reformuler une consigne à l'adulte ou à un camarade</li> <li>- Utiliser la forme interrogative</li> <li>- Savoir expliquer ce que l'on a fait</li> <li>- Dire des poésies de façon expressive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser en production des formes négatives et interrogatives correctes</li> <li>- Produire des phrases complexes</li> <li>- Utiliser des connecteurs de cause</li> <li>- Reformuler une réponse pour être mieux compris de l'adulte ou de ses camarades</li> <li>- Utiliser le langage d'évocation</li> <li>- Savoir exprimer ses ressentis</li> <li>- Dire de mémoire des poésies de façon expressive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer son rôle dans une histoire racontée en réinvestissant des structures syntaxiques : tapis à histoire, marionnettes, saynètes</li> <li>- Communiquer avec ses pairs pour résoudre une situation problème</li> <li>- Communiquer avec ses pairs pour réaliser une production collective</li> <li>- Dire de mémoire des poésies de façon expressive</li> <li>- Jouer un rôle dans une courte histoire scénarisée</li> </ul>



# DOMAINE 1 :

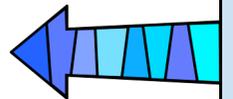
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



Comprendre et Apprendre

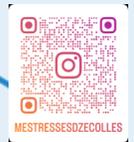
Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants en se faisant comprendre

	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Parler aux adultes de l'école et les solliciter</li><li>- Parler à ses camarades et savoir les nommer</li><li>- Participer aux échanges au coin regroupement en se faisant comprendre</li><li>- Utiliser les formules de politesse</li><li>- Décrire ce que l'on a fait</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Répondre aux sollicitations des adultes de façon adaptée</li><li>- Prendre la parole au coin regroupement en respectant son tour de parole</li><li>- Entrer en communication avec ses pairs dans des activités de groupe</li><li>- Communiquer à l'oral en utilisant ou réinvestissant des structures syntaxiques correctes</li><li>- Jouer son rôle dans une histoire racontée en réinvestissant des structures syntaxiques : tapis à histoire, marionnettes, saynètes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Participer aux échanges collectifs en attendant son tour de parole et en restant dans le propos</li><li>- Utiliser le passé et le futur en production</li><li>- Décrire une image en produisant un énoncé cohérent et en réinvestissant le vocabulaire en lien</li><li>- Utiliser des connecteurs de temps</li><li>- Reformuler une consigne à l'adulte ou à un camarade</li><li>- Utiliser la forme interrogative</li><li>- Savoir expliquer ce que l'on a fait</li><li>- Dire des poésies de façon expressive</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utiliser en production des formes négatives et interrogatives correctes</li><li>- Produire des phrases complexes</li><li>- Utiliser des connecteurs de cause</li><li>- Reformuler une réponse pour être mieux compris de l'adulte ou de ses camarades</li><li>- Utiliser le langage d'évocation</li><li>- Savoir exprimer ses ressentis</li><li>- Dire de mémoire des poésies de façon expressive</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jouer son rôle dans une histoire racontée en réinvestissant des structures syntaxiques : tapis à histoire, marionnettes, saynètes</li><li>- Communiquer avec ses pairs pour résoudre une situation problème</li><li>- Communiquer avec ses pairs pour réaliser une production collective</li><li>- Dire de mémoire des poésies de façon expressive</li><li>- Jouer un rôle dans une courte histoire scénarisée</li></ul>

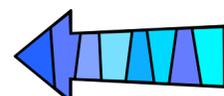




# Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
<b>Comprendre et apprendre</b> Construire des outils cognitifs : reconnaître, rapprocher, catégoriser, se construire des images mentales	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Écouter et comprendre une consigne simple et la respecter</li> <li>-Écouter une histoire lue par l'enseignante et manifester sa compréhension en posant des questions, en exprimant son ressenti</li> <li>-Mémoriser une comptine, une chanson</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reformuler une consigne simple</li> <li>-Écouter et comprendre une consigne à deux étapes</li> <li>-Évoquer les éléments d'une histoire connue de façon chronologique</li> <li>Mettre en réseau plusieurs albums de la classe</li> <li>-Jeux de catégorisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reformuler une consigne à deux étapes</li> <li>-Décrire les personnages d'une histoire</li> <li>-Anticiper sur la suite d'une histoire</li> <li>-Comprendre une règle de jeu</li> <li>-Expliquer ce que l'on a fait</li> <li>- Dire ce que l'on a appris</li> <li>- Jeux de catégorisation plus complexes : monter et descendre dans la même catégorie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reformuler une règle de jeu</li> <li>-Expliquer une règle de jeu à un camarade</li> <li>-Reformuler les étapes d'une recette</li> <li>-Danser à partir de déclencheurs s'appuyant sur des images mentales travaillées en classe</li> <li>-Identifier les personnages principaux et secondaires d'une histoire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Raconter dans une syntaxe correcte et chronologiquement une histoire connue</li> <li>-Décrire les étapes d'une démarche d'investigation menée lors d'une expérience</li> <li>- Mettre en réseau les albums racontés</li> </ul>
<b>Echanger et réfléchir avec les autres</b> Questionner, argumenter, expliquer, évoquer...	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer ce que l'on a fait en ateliers ou en salle de jeux</li> <li>-Poser des questions pour comprendre</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Expliquer une consigne à un camarade</li> <li>-Décrire le matériel nécessaire à une activité</li> <li>-Expliquer un choix d'activité individuelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer à un adulte de l'école ce que l'on a fait</li> <li>-Dicter une recette réalisée pour la donner aux parents</li> <li>-Poser des questions pour trouver un objet mystère</li> <li>-Utiliser des connecteurs de cause et de temps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poser des questions pour connaître la consigne</li> <li>-Expliquer les étapes de réalisation de sa construction à un camarade pour qu'il la reproduise</li> <li>-Expliquer une technique en arts plastiques à une autre classe</li> <li>- Expliquer un ressenti positif ou négatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer son dessin à un camarade pour qu'il le reproduise sans le voir</li> </ul>
	-Dictée à l'adulte en groupe pour le cahier de vie de la classe		-Faire des propositions et argumenter en groupe pour résoudre une situation problème -Dictée à l'adulte en groupe pour le cahier de vie de la classe		



# DOMAINE 1 :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



réfléchir sur la langue

phonologie

taxe, unités sonores

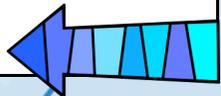
Commencer à  
et acquérir une

conscience

Vocabulaire, synt



	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dénombrer les syllabes</li> <li>-Repérer les rimes dans les comptines et poésies</li> <li>- Regrouper les prénoms de la classe avec lettres ou syllabes communes</li> <li>- Jeux de phonologie ritualisés en demi-groupe classe</li> <li>- Décomposer les mots en syllabes orales</li> <li>- Mettre en place un référentiel de vocabulaire (catégorisé)</li> <li>- Mettre en place les « Sacs à mots » : placer dans un sac des images, des objets en lien avec un mot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de phonologie ritualisés en demi-groupe classe</li> <li>- Décomposer les mots en syllabes orales (frappés)</li> <li>- Repérer des syllabes d'attaque et classer des images dans les boîtes des sons</li> <li>- Jeu du corbillon (avec les sons travaillés)</li> <li>-Commencer à coder par écrit les syllabes d'un mot (cuvettes)</li> <li>- Reproduire des structures syntaxiques employées par l'adulte</li> <li>-Enrichir la collection de sacs à mots</li> <li>-Enrichir le référentiel de vocabulaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de phonologie ritualisés en demi groupe classe</li> <li>- Décomposer les mots en syllabes orales (frappés)</li> <li>-Repérer des syllabes finales et classer des images dans les boîtes des sons</li> <li>Classer des images dans des boîtes à syllabes (une à deux syllabes)</li> <li>-Coder les syllabes d'un mot (cuvettes)</li> <li>-Positionner un son dans la bonne syllabe (syllabe d'attaque)</li> <li>Jeu du corbillon (avec les sons travaillés)</li> <li>Utiliser des structures syntaxiques correctes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de phonologie ritualisés en demi-groupe classe</li> <li>-Jeu du corbillon (avec les sons travaillés)</li> <li>-Classer des images dans des boîtes à syllabes (une à trois syllabes)</li> <li>-Positionner un son dans la bonne syllabe (syllabe d'attaque ou de fin)</li> <li>-Inventer de nouvelles rimes pour une comptine connue</li> <li>-Utiliser des phrases de plus en plus complexes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Jeux de phonologie ritualisés en demi-groupe classe</li> <li>-Classer des images dans des boîtes à syllabes (une à quatre syllabes)</li> <li>-Positionner un son dans la bonne syllabe</li> <li>-Inventer de nouvelles rimes pour une comptine connue</li> <li>-Jeu du corbillon (avec les sons travaillés)</li> <li>-Utiliser des phrases complexes en utilisant des connecteurs et des prépositions</li> <li>-Utiliser un vocabulaire varié et être capable de trouver des synonymes</li> </ul>



# DOMAINE 1 :

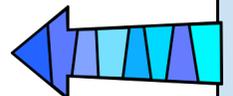
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'Écrit



Écouter de l'écrit et comprendre

	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Écouter une histoire et manifester sa compréhension en répondant à des questions</li> <li>-Différencier des types d'écrits : albums, documentaires, affiches</li> <li>-Écouter la lecture d'une consigne simple et la respecter</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Écouter des histoires lues sans support graphique</li> <li>Citer des éléments ou des personnages de l'histoire</li> <li>-Savoir répéter une phrase clé du texte que l'on a entendu</li> <li>-Différencier des types d'écrits : poésies, chansons, recettes</li> <li>-Écouter la lecture d'une consigne à deux étapes et la respecter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire les moments clés d'une histoire</li> <li>- Faire des hypothèses sur la suite d'une histoire</li> <li>- Mettre en réseau des albums connus</li> <li>-Différencier des types d'écrits : fiche technique, liste, lettre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Justifier les actions des personnages d'une histoire</li> <li>-Écouter d'autres formes de textes lus par l'enseignant : texte explicatif, texte documentaire</li> <li>- Écouter des histoires lues par des grands-parents (projet intergénérationnel) et répondre à leurs questions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Catégoriser un texte lu par l'enseignant</li> <li>-Prêter des intentions aux personnages pour anticiper sur la suite d'une histoire</li> <li>-Comparer plusieurs histoires et trouver des liens</li> </ul>
	<p>Découvrir la fonction de l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliser son étiquette prénom : présence et identification de son travail</li> <li>-Fréquenter le coin bibliothèque et respecter son rangement</li> <li>-Identifier les cahiers de la classe et leurs fonctions : cahier de poèmes et comptines, cahier de vie collectif, cahier des recettes...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dicter les étapes d'une recette que l'on a réalisée pour en garder la trace</li> <li>-Prendre des repères dans un livre : titre, début, fin</li> <li>-Consulter les cahiers de la classe pour retrouver un écrit dont on a besoin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les éléments d'un livre : couverture, auteur, illustrateur</li> <li>-Utiliser un type d'écrit dans un projet : faire la liste des ingrédients d'une recette</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrouver des informations dans un cahier de la classe pour réaliser une tâche</li> <li>-Recourir aux écrits « Mémoire » affichés dans la classe pour trouver une réponse</li> <li>-Recourir à un écrit de référence pour mieux répondre à une consigne</li> <li>-Proposer de recourir à un écrit pour communiquer (parents, autre classe)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser en autonomie une fiche technique, une recette</li> <li>-Retrouver des pages dans un album connu pour répondre à des questions</li> <li>-Recourir à un écrit pour répondre à un problème : fiche technique, documentaire</li> </ul>





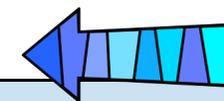
Commencer à produire des écrits  
et  
en découvrir le fonctionnement

	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer l'adulte écrire</li> <li>-Produire collectivement un texte en situation de dictée à l'adulte : commentaire de photos de séance en salle de jeux</li> <li>-Commenter une photo de son cahier de vie en situation de dictée à l'adulte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Produire collectivement un texte en situation de dictée à l'adulte : commentaire de photos d'activités en classe</li> <li>-Dicter une recette inventée en respectant la forme</li> <li>-Dicter une liste pour aller faire des courses (pour une recette)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Écrire collectivement une courte histoire (structure en randonnée) dans le cadre d'un projet</li> <li>-Écrire collectivement pour inviter les parents à un goûter</li> <li>-Écrire collectivement à une autre classe</li> <li>-Essai d'écriture : commande de mots dans le cadre d'une dictée à l'adulte ou en recherche individuelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Écrire collectivement une courte histoire (structure en randonnée) dans le cadre d'un projet</li> <li>-Écrire en situation de dictée à l'adulte (en atelier) la suite d'une histoire (phrase amorce) et comparer les histoires inventées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Réaliser les livres des histoires inventées par chaque groupe</li> <li>-Lire le livre de l'histoire inventée par la classe à une autre classe</li> <li>Répondre aux questions des camarades sur cette histoire</li> </ul>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>-Essai d'écriture : commande de mots dans le cadre d'une dictée à l'adulte ou en recherche indi-</li> </ul>	

Découvrir le  
Principe alphabétique



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître son prénom en capitales et en script</li> <li>-Reconnaître et nommer les lettres de son prénom</li> <li>-Reconnaître d'autres lettres dans les prénoms de la classe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconnaître son prénom en cursive parmi plusieurs autres très différents</li> <li>- Reconnaître son prénom en cursive parmi des prénoms qui ont la même initiale</li> <li>-Commencer à faire des correspondances entre les graphies</li> <li>-Reconnaître les étiquettes en lien avec le matériel de la classe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître son prénom en cursive parmi tous les prénoms de la classe</li> <li>- Reconnaître les jours de la semaine</li> <li>- Identifier phrase et mots : séquencer une phrase</li> <li>- Identifier les syllabes d'un mot : séquencer un mot</li> <li>- Commencer à faire des hypothèses en situation d'essai d'écriture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Différencier lettres, syllabes, mots et phrases</li> <li>-Connaître la plupart des lettres de l'alphabet dans toutes les graphies et associer le tracé à sa valeur sonore.</li> <li>-Reconstituer des titres de livres</li> <li>- Reconstituer des phrases connues</li> <li>- Faire des propositions cohérentes en situation d'essai d'écriture</li> <li>-Écrire son prénom sans modèle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Écrire quelques prénoms de la classe sans modèle</li> <li>-Écrire des mots simples et connus sans modèle</li> <li>- Identifier quelques signes de ponctuation</li> <li>- Reconstituer des phrases connues</li> <li>- Faire des propositions cohérentes en situation d'essai d'écriture</li> </ul>
---	---	---	---	---



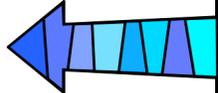
# DOMAINE 1 :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



Commencer à écrire tout seul

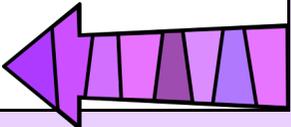


	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir une bonne posture et tenir correctement l'outil scripteur</li> <li>- Révision de l'écriture des lettres en capital : - Les lettres droites : L, E, F, T, I, H</li> <li>- Les obliques : A, V, N, M</li> <li>- Les obliques plus complexes : X, Y, Z, K, W</li> <li>- Savoir écrire son prénom en lettres capitales</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Remplir une grille de mots croisés</li> <li>- Avoir une bonne posture et tenir correctement l'outil scripteur</li> <li>- Écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle</li> <li>- Écrire la date du jour</li> <li>- Écrire quelques mots en capitales en liaison avec les projets ou lectures</li> <li>- Écrire les autres lettres de l'alphabet en capitales : O, C, Q, G, S, P, R, B, D, U, J</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir une bonne posture et tenir correctement l'outil scripteur</li> <li>- Écrire la date du jour</li> <li>- Écrire quelques mots/phrases en capitales en lien avec les projets / lectures</li> <li>- Écrire en cursive : e, l, b, f, j, g, k, le, la</li> <li>- Entraînement à la copie de mots en cursives, sur une ligne</li> <li>- Écrire son prénom et quelques mots en cursive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir une bonne posture et tenir correctement l'outil scripteur</li> <li>- Écrire quelques mots/phrases en capitales en lien avec les projets</li> <li>- Écrire la date du jour</li> <li>- Écrire seul un mot ou une courte phrase en prenant des repères (prénoms, mots connus) pour illustrer, légender</li> <li>- Écrire en cursive : i, u, t</li> <li>- Copier des lettres cursives et des enchaînements de lettres entre deux lignes</li> <li>- copier son prénom sur un ordinateur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir une bonne posture et tenir correctement l'outil scripteur</li> <li>- Écrire quelques mots/phrases en capitales en lien avec les projets / lectures</li> <li>- Écrire des mots/phrases</li> <li>- Écrire seul un mot ou une courte phrase en prenant des repères (prénoms, mots connus) pour illustrer, légender</li> <li>- Former les lettres en cursive : c, a, o, d, q sur l'ardoise</li> <li>- Écrire en cursive : n, m, h, p, v, w, s, r, z, un, une</li> <li>- Entraînement à la copie de phrases courtes en cursives entre deux lignes</li> <li>- Écrire son prénom en cursive sans modèle</li> <li>- Transcrire des mots sur un ordinateur</li> </ul>
<b>Graphisme</b>	<p>Les lignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> droites verticales</li> <li><input type="checkbox"/> droites horizontales</li> <li><input type="checkbox"/> droites obliques</li> <li><input type="checkbox"/> droites discontinues</li> <li><input type="checkbox"/> le quadrillage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> lignes brisées /sinueuses</li> <li><input type="checkbox"/> Les cercle concentriques</li> <li><input type="checkbox"/> Les vagues</li> <li><input type="checkbox"/> Les spirales</li> <li><input type="checkbox"/> Les ponts dans différentes directions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Les cannes</li> <li><input type="checkbox"/> Les traits rayonnants</li> <li><input type="checkbox"/> Combiner les graphismes déjà connus</li> <li><input type="checkbox"/> Découvrir les boucles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Mélange boucles montantes et descendantes</li> <li><input type="checkbox"/> Combiner les graphismes déjà connus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Combiner les graphismes déjà connus</li> </ul> 

## DOMAINE 2 :

*Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique*



	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
<p><b>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</b> Adaptar ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir de différentes façons : vite, relais, en slalomant, en franchissant des obstacles</li> <li>- Effectuer un parcours de motricité</li> <li>- Grimper, escalader</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter de différentes façons : loin, avec élan, haut, en contrebas</li> <li>- Lancer de différentes façons</li> <li>- Ajuster ses déplacements dans des parcours d'équilibre</li> <li>- Effectuer un parcours de motricité</li> <li>- Ramper, rouler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer loin, haut</li> <li>- Lancer des objets de formes et tailles différentes</li> <li>- Se déplacer avec aisance dans des environnements aménagés mettant en jeu l'équilibre - Effectuer des parcours de motricité</li> <li>- S'équilibrer (poutres, échasses...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer avec précision vers une cible visée</li> <li>- Lancer avec précision pour que l'objet soit rattrapé</li> <li>- Rattraper</li> <li>- Tirer, pousser des objets</li> <li>- Faire rouler</li> <li>- Se déplacer dans des environnements variés - Effectuer des parcours de motricité</li> <li>- S'orienter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter loin, haut</li> <li>- Enchaîner les sauts</li> <li>- Courir pour sauter loin ou haut</li> <li>- Courir pour franchir des obstacles</li> <li>- Effectuer des parcours de motricité</li> <li>- Piloter (vélo, trottinettes)</li> <li>- Entrer, se déplacer, s'immerger dans l'eau</li> </ul>
<p><b>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer en respectant un rythme (tambourin, musique...)</li> <li>- Apprendre à danser avec les autres : rondes simples...</li> <li>- Manipuler des objets (foulards, plumes...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordonner ses gestes et ses déplacements dans des rondes et des jeux chantés</li> <li>- Apprendre à danser avec les autres : rondes simples... - Manipuler des objets (foulards, rubans, cerceaux...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordonner ses gestes et ses déplacements dans des jeux dansés</li> <li>- Apprendre à danser avec les autres</li> <li>- Danser seul</li> <li>- Mimer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser, enrichir le vocabulaire corporel dans des situations de création - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires</li> <li>- Investir un espace scénique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à danser avec l'autre ou les autres : farandoles, files, cortèges...</li> <li>- Réaliser un enchaînement d'actions ou danser à deux / plusieurs</li> </ul>
<p><b>Collaborer, coopérer, s'opposer</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à des jeux collectifs, en intégrant les règles et en identifiant son rôle</li> <li>- Coopérer, élaborer des stratégies</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à des jeux collectifs avec ballons jeux d'opposition - Elaborer des stratégies pour viser un but</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à des jeux collectifs en intégrant les règles et en identifiant son rôle</li> <li>- Participer à des jeux d'opposition</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à des jeux de coopération</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pousser, tirer un adversaire (lutte)</li> </ul> 



## DOMAINE 2 :

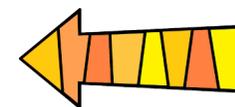
*Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique*



# Les productions plastiques et visuelles



	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utiliser différents outils, mediums, supports en adaptant son geste</li><li>- Manipuler des matériaux plastiques et constater les effets produits</li><li>- Découvrir le lien du geste et de la trace.</li><li>- Utiliser des techniques simples (déchirer, froisser).</li><li>- Réaliser un dessin libre et s'exprimer sur sa production</li><li>- Observer un graphisme et le reproduire</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- S'aider du répertoire graphique pour décorer une composition</li><li>- Proposer de nouveaux graphismes</li><li>- Utiliser différents outils, mediums, supports en adaptant son geste</li><li>- Manipuler des matériaux plastiques et constater les effets produits</li><li>- Expérimenter différentes techniques et matières pour réaliser des compositions planes ou en volume</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- S'aider du répertoire graphique pour décorer une composition</li><li>- Utiliser différents outils, mediums, supports en adaptant son geste</li><li>- Manipuler des matériaux plastiques et constater les effets produits</li><li>- Expérimenter différentes techniques et matières pour réaliser des compositions planes ou en volume</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- S'aider du répertoire graphique pour décorer une composition</li><li>- Réaliser un dessin libre en respectant une consigne</li><li>- Choisir et utiliser des matériaux plastiques et constater les effets produits</li><li>- Enrichir son dessin (couleurs, formes).</li><li>- Combiner techniques plus complexes (plier, juxtaposer)</li><li>- Connaître un vocabulaire plus précis (foncer, éclaircir...).</li><li>- Observer et décrire des œuvres (patrimoine)</li><li>- Construire et installer des collections collectives de classe.</li><li>- Expérimenter différentes techniques et matières pour réaliser des compositions planes ou en volume</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- S'aider du répertoire graphique pour décorer une composition</li><li>- Choisir et utiliser des matériaux plastiques et constater les effets produits</li><li>- Enrichir son dessin (couleurs, formes, détails significatifs).</li><li>- Combiner des techniques plus complexes (plier, juxtaposer...)</li><li>- Connaître un vocabulaire plus précis (foncer, éclaircir...).</li><li>- Observer et décrire des œuvres du patrimoine - Construire et installer des collections collectives de classe</li><li>- Expérimenter différentes techniques et matières pour réaliser des compositions planes ou en volume</li></ul>



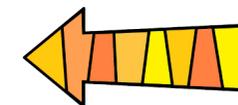


Univers sonores



Le spectacle vivant

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Univers sonores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons</li> <li>- Prendre plaisir à découvrir des sources sonores variées</li> <li>- Jouer avec sa voix en explorant le timbre, la hauteur, la durée, l'intensité</li> <li>- Reproduire une formule rythmique simple (avec son simple)</li> <li>- Être attentif au monde sonore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons - Prendre plaisir à découvrir des sources sonores variées</li> <li>- Jouer avec sa voix en explorant le timbre, la hauteur, la durée, l'intensité</li> <li>- Reproduire une formule rythmique simple (avec son simple)</li> <li>- Être attentif au monde sonore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons - Prendre plaisir à découvrir des sources sonores variées</li> <li>- Jouer avec sa voix en explorant le timbre, la hauteur, la durée, l'intensité</li> <li>- Reproduire une formule rythmique simple (avec son simple)</li> <li>- Être attentif au monde sonore</li> <li>- Interpréter des chants à 2 devant le groupe</li> <li>- Reconnaître un court extrait écouté plusieurs fois</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpréter des chants seul devant le groupe.</li> <li>- Regrouper les instruments dans des familles (ceux que l'on frotte / secoue / gratte...)</li> <li>- Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons</li> <li>- Prendre plaisir à découvrir des sources sonores variées</li> <li>- Jouer avec sa voix en explorant le timbre, la hauteur, la durée, l'intensité</li> <li>- Reproduire une formule rythmique simple (avec son simple)</li> <li>- Être attentif au monde sonore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpréter des chants seul devant le groupe.</li> <li>- Regrouper les instruments dans des familles (ceux que l'on frotte / secoue / gratte...) - Mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons</li> <li>- Prendre plaisir à découvrir des sources sonores variées</li> <li>- Jouer avec sa voix en explorant le timbre, la hauteur, la durée, l'intensité</li> <li>- Reproduire une formule rythmique simple (avec son simple)</li> <li>- Être attentif au monde sonore</li> </ul>
Le spectacle vivant	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Danser avec des objets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mimer et mémoriser des jeux de doigts et comptines</li> <li>- Enrichir son imaginaire en inventant, imitant, assemblant des propositions personnelles ou partagées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mimer et mémoriser des jeux de doigts et comptines</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Danser à deux / plusieurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Danser avec le groupe classe pour la kermesse</li> </ul>



# DOMAINE 4 :

Acquérir les premiers outils mathématiques



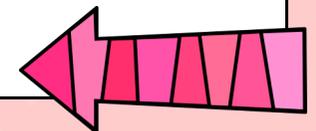
**Découvrir les nombres et leurs utilisations**

**Construire le nombre pour exprimer les quantités**

**Stabiliser la connaissance des petits nombres (jusqu'à 10)**



	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>-Évaluer des quantités avec de procédures numériques ou personnelles</li><li>-Dénombrer des quantités de 1 à 5</li><li>-Associer une collection et sa représentation numérique : 1 à 5 (doigts, constellations du dé, carte à points, écriture du chiffre)</li><li>-Comparer des collections en utilisant « plus que », « moins que », « autant que »</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Construire des collections d'objets de même quantité qu'une autre : 1 à 5 (procédures numériques ou personnelles)</li><li>-Construire une collection dont le cardinal est donné (1 à 6)</li><li>-Dénombrer des quantités de 1 à 6</li><li>-Associer une collection et sa représentation numérique : 1 à 6 (doigts, constellations du dé, carte à points, écriture du chiffre)</li><li>-Résoudre un problème simple portant sur les quantités</li><li>-Jeux de plateau avec dé</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Construire une collection dont le cardinal est donné (1 à 8)</li><li>-Dénombrer des quantités de 1 à 8</li><li>-Associer une collection et sa représentation numérique jusqu'à 8 (doigts, constellations du dé, carte à points, écriture du chiffre)</li><li>-Réaliser et associer deux collections d'objets de même quantité de 1 à 8 (correspondance terme à terme, procédures numériques)</li><li>-Résoudre un problème simple portant sur les quantités</li><li>-Compléter des collections pour atteindre un nombre donné (de 2 à 8)</li><li>-Jeux de plateau avec dés (deux dés)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Construire une collection dont le cardinal est donné (1 à 10)</li><li>-Dénombrer des quantités de 1 à 10</li><li>-Associer une collection et sa représentation numérique jusqu'à 10 (doigts, constellations du dé, carte à points, écriture chiffrée)</li><li>-Résoudre des problèmes additifs et soustractifs portant sur les quantités jusqu'à 10</li><li>-Compléter des collections pour atteindre un nombre donné (de 2 à 10)</li><li>- Résoudre un problème portant sur les compléments</li><li>- Jeux de plateau avec dés (deux dés)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Associer un nombre à une collection quelle qu'en soit la nature</li><li>-Compléter des collections pour atteindre un nombre donné (de 2 à 10)</li><li>-Résoudre un problème portant sur les compléments</li><li>-Résoudre des problèmes portant sur les quantités (additifs et soustractifs)</li><li>- Connaître plusieurs représentations d'un nombre (doigts, constellation, carte à points, dé, écriture chiffrée)</li><li>-Jeux de plateau avec dés (deux dés)</li></ul>

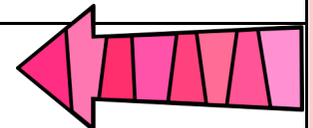


# DOMAINE 4 :

## Acquérir les premiers outils mathématiques



	<b>Période 1</b>	<b>Période 2</b>	<b>Période 3</b>	<b>Période 4</b>	<b>Période 5</b>
<p><b>Suite organisées</b></p> <p>Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs</p> <p>Expliciter et faire expliciter les règles d'organisation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Appliquer une règle donnée et poursuivre une suite commencée</li> <li>-Identifier un rythme dans une suite organisée et continuer cette suite</li> <li>-Appliquer une règle donnée et construire une suite</li> <li>-Algorithmes plus complexes qu'en MS (suite itérative : répéter à l'identique la séquence initiale)</li> <li>-Organisation linéaire (alignement de cubes, perles, jetons...)</li> <li>-Organisation sous forme d'empilements (tours, abaqués...)</li> <li>-Organisation en pavage, plus complexe</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconnaître/construire des suites en inventant des rythmes de plus en plus complexes</li> <li>-Compléter des manques ou trouver une erreur dans une suite organisée</li> <li>-Suite itérative : répéter à l'identique la séquence initiale</li> <li>-Suite récurrente : la règle choisie induit une évolution de la suite. Elle suppose une transformation de la série précédente à partir de la règle.</li> <li>-Organisation linéaire (alignement de cubes, perles, jetons...)</li> <li>-Organisation sous forme d'empilements (tours, abaqués...)</li> <li>-Organisation en pavage, plus complexe</li> <li>-Dessin, coloriage</li> </ul>		
<p>Acquérir la suite orale des mots-nombres</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 12/15</li> <li>-Commencer à compter à partir de n'importe quel nombre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 15</li> <li>-Commencer à compter à partir de n'importe quel nombre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 20</li> <li>-Compter de 2 en 2</li> <li>-Commencer à compter à partir de n'importe quel nombre</li> <li>-Compter à rebours de 10 à 0</li> <li>-Commencer à placer les nombres les uns par rapport aux autres sur une bande numérique lacunaire (0 à 10)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 30 et plus</li> <li>-Commencer à compter à partir de n'importe quel nombre</li> <li>-Compter à rebours de 10 à 0</li> <li>-Commencer à placer les nombres les uns par rapport aux autres sur une bande numérique lacunaire (0 à 20)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 12/15</li> <li>-Commencer à compter à partir de n'importe quel nombre</li> <li>-Compter à rebours de 10 à 0</li> <li>-Commencer à placer les nombres les uns par rapport aux autres sur une bande numérique lacunaire (0 à 30)</li> </ul>
<p>Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Résoudre des problèmes de quantités,</li> <li>-Comparer des quantités</li> <li>-Résoudre des problèmes de partages.</li> </ul>				



# DOMAINE 4 :

## Acquérir les premiers outils mathématiques



Utiliser le nombre  
pour  
désigner un rang  
une position.

### Période 1

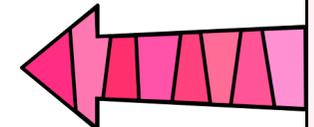
- Repérer un nombre dans la bande numérique référence (date, nombre d'absents)  
Savoir dire qu'on est le 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> dans un rang
- Savoir dire la couleur du 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> objet d'une suite (collier de perles, tour de cubes...)
- Comprendre le sens de rotation d'ateliers en salle de jeux (1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> atelier)
- Savoir dire qu'on est le 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> assis au regroupement
- Savoir dire qui est le 1<sup>er</sup>, etc. dans une file d'attente pour un atelier en EPS

### Période 2

- Reconnaître, classer et nommer des formes géométriques (cercle, carré, triangle et rectangle)
- Ranger des objets du plus petit au plus grand / du plus court au plus long
- Réaliser des puzzles de plus en plus complexes
- Reproduire un algorithme ternaire ABCABC ou AABBCAABBCC
- Classer des objets selon leur masse.

### Période 3

- Repérer un nombre dans la bande numérique référence (date, nombre d'absents, de présents)
- Comprendre que la position est liée à l'ordre
- Utiliser un tableau de présence pour verbaliser l'ordre d'arrivée des élèves en classe
- Savoir dire qu'on est le 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, ..., 10<sup>e</sup> dans un rang
- Savoir dire la couleur du 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, ..., 10<sup>e</sup> objet d'une suite (collier de perles, tour de cubes...)
- Construire une tour, fabriquer un collier en respectant une consigne de position
- Résoudre des problèmes de rang et de position



Explorer  
des  
formes,  
des suites,  
des  
grandeurs  
organisées



- Classement d'objets en fonction d'une propriété (deux critères)
- Différencier et classer des formes planes (cercle, triangle, carré) et les nommer
- Comparer des tailles (tours de cubes, toise)
- Reproduire un assemblage de formes planes
- Réaliser des puzzles (8 à 20 pièces)
- Reproduire des algorithmes simples
- Jeux de construction (avec photos modèles)

- Tracer et Reproduire des formes planes (gabarit)
- Comparer et ranger des objets selon leur contenance
- Reproduire un assemblage à une échelle différente
- Jeux de construction : expliquer à un camarade sa construction pour qu'il la reproduise sans la voir
- Puzzles de plus en plus complexes (environ 36 pièces)
- Repérer une erreur dans un algorithme
- Tangram (reproduire sur une fiche modèle)
- Utiliser un tableau à double entrée

- Reconnaître et nommer les solides (cube, boule, pyramide, sphère et cylindre)
- Différencier les solides des formes planes (Cercle/ boule, cube/carré, pyramide/triangle)
- Comparer et ranger des contenances (moins rempli au plus rempli)
- Reproduire un pavage
- Tangram : reproduire à côté de la fiche modèle)
- Réaliser des puzzles de plus en plus complexes (environ 50 pièces)
- Inventer un algorithme

- Reconnaître, classer et nommer quelques solides
- Dessiner des formes planes
- Comparer et ranger des objets selon leur masse - Reproduire un assemblage de solides
- Réaliser des puzzles de plus en plus complexes 100 pièces environ.
- Pavage avec les Mosaïques
- Tangram : inventer un modèle
- Utiliser le tableau à double entrée pour classer

# DOMAINE 5 :

## Explorer le monde



Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

### Se repérer dans le temps



### Stabiliser les premiers repères temporels



- Apprendre une comptine des jours de la semaine
- Découvrir un changement de saison (passage de l'été à l'automne)
- Se repérer dans l'emploi du temps de la journée (à partir de photos)
- Découvrir le calendrier mensuel et la poutre du temps
- Connaître et utiliser les marqueurs temporels (avant/après)

- Savoir trouver la date - Connaître les jours de la semaine
- Découvrir un changement de saison (passage de l'automne à l'hiver)
- Organiser et nommer les différents temps de la journée en s'aidant de l'emploi du temps (matin, midi, après-midi, soir)
- Situer les événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel
- Restituer l'ordre chronologique d'un récit à partir d'illustrations

- Savoir trouver la date du jour
- Connaître les jours de la semaine
- Classer des événements sur le calendrier mensuel ou la poutre du temps
- Connaître des adverbes : hier, aujourd'hui, demain
- Restituer l'ordre chronologique d'un récit à partir d'illustrations

- Savoir trouver la date du jour, de la veille, du lendemain
- Découvrir un changement de saison (passage de l'hiver au printemps)
- Se repérer sur un calendrier annuel
- Situer les événements les uns par rapport aux autres sans support visuel
- Connaître et utiliser des marqueurs temporels : maintenant, pendant, ensuite
- Restituer l'ordre chronologique d'un récit à partir d'illustrations
- Être sensibilisé à la notion de durée (sablier, chronomètre...)

- Savoir trouver la date du jour, de la veille, du lendemain
- Découvrir un changement de saison (passage du printemps à l'été)
- Connaître les mois de l'année
- Connaître et utiliser des marqueurs temporels : puis, d'abord, ensuite
- Comparer des durées

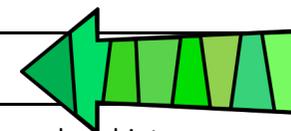


# DOMAINE 5 :

## Explorer le monde

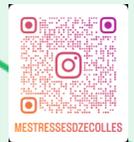


<p><b>Introduire des repères sociaux, consolider la notion de chronologie</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordonner trois images d'une histoire connue</li> <li>-Utiliser à bon escient le passé, le présent et le futur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordonner quatre images d'une histoire connue</li> <li>-Utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : « avant », « après », « pendant », « en même temps »</li> <li>-Jouer les personnages d'une histoire en randonnée en respectant l'ordre d'apparition (tapis à histoire, marionnettes)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordonner logiquement et chronologiquement quatre images d'une situation vécue</li> <li>-Jouer les personnages d'une histoire en randonnée en respectant l'ordre d'apparition en autonomie (marionnettes)</li> <li>-Utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : « bien avant », « bien après », « Plus tôt que », « plus tard », « dans deux jours »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordonner logiquement et chronologiquement quatre images d'une situation non vécue</li> <li>-Utiliser à bon escient des connecteurs temporels à l'oral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordonner cinq à six images d'une histoire connue</li> <li>-Utiliser à bon escient les temps du récit et les connecteurs temporels</li> <li>-Utiliser le vocabulaire spatial et des connecteurs temporels pour décrire un parcours effectué en activités d'orientation</li> </ul>
<p><b>Sensibiliser à la notion de durée</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ritualiser les fins d'activités (signal, repères sur l'horloge de la classe...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliser le sablier pour comparer des durées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliser le comptage régulier pour comparer des durées et commencer à estimer des durées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliser l'horloge pour comparer des durées</li> <li>-Comparer des durées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliser le chronomètre pour comparer des durées</li> <li>-Comparer des durées</li> </ul>
<p><b>Se repérer dans l'espace</b></p>					
<p><b>Faire l'expérience de l'espace</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se situer dans la classe / l'école et la cour</li> <li>- Suivre et décrire un parcours simple en motricité grâce au vocabulaire de l'espace (en dessous/ au-dessus / à côté / devant / derrière) - Représenter l'espace (dans une feuille)</li> <li>- Se représenter le sens de l'écriture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer des objets par rapport à soi</li> <li>-Suivre et décrire un parcours grâce au vocabulaire de l'espace (en dessous/ au-dessus / à côté / devant derrière)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser un vocabulaire de l'espace plus étendu (intérieur / extérieur / sur / au-dessus / sous / entre / devant /derrière)</li> <li>- Situer spatialement des composants dans un paysage complexe, les uns par rapport aux autres</li> <li>- Situer des objets par rapport à soi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer spatialement des composants dans une illustration, les uns par rapport aux autres</li> <li>- A l'aide de photos / documentaires, découvrir de nouveaux milieux (mer, montagne, désert...)</li> <li>- Jeux d'orientation dans le parc</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Situer des objets par rapport à des objets</li> <li>- Se repérer sur le plan de l'école</li> <li>- S'intéresser à des lieux lointains</li> <li>- Effectuer un parcours en le décodant</li> <li>- Connaître quelques notions d'espace (droite / gauche)</li> <li>-Situer sur une illustration à partir d'explications</li> </ul>

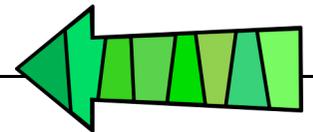


# DOMAINE 5 :

## Explorer le monde



<p><b>Représenter l'espace</b></p>	<p>-Se déplacer dans l'école et dessiner son parcours sur un plan</p>	<p>-Se déplacer dans un parcours en salle de motricité puis dessiner son parcours.</p>	<p>-Déplacer un personnage dans un labyrinthe, puis tracer son parcours</p> <p>-Prendre des repères dans un quadrillage</p> <p>-Reconnaitre et utiliser des représentations d'espaces connus (photos, plans, dessins)</p> <p>- A l'aide de photos / documentaires, découvrir de nouveaux milieux (mer, montagne, désert...)</p>	<p>-Coder des déplacements, des emplacements sur un « plan » connu ou une photo d'un espace connu (salle de classe, de motricité, cour de récréation...)</p> <p>-Repérer sa droite et sa gauche</p> <p>-Décrire des positions dans l'espace : position par rapport à soi</p>	<p>-Se repérer dans un quadrillage</p>
<p><b>Découvrir différents milieux</b></p>	<p>Sortie dans le parc / en forêt</p>		<p>-Classe de neige : découverte d'un environnement différent de celui</p>	<p>-Sortie dans le parc / en forêt</p>	
<p><b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</b></p>					
	<p>- Observer un élevage d'escargots : naissance, croissance, nutrition, soins...</p> <p>- Découvrir et connaître les 5 sens</p>	<p>- Connaître quelques caractéristiques d'animaux (modes de déplacement, poils, plumes, milieux de vie...)</p>	<p>- Découvrir le cycle de la vie animale (images séquentielles, dessins, film.) Des chenilles aux papillons</p>	<p>- Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène (sommeil, hygiène, alimentation)</p> <p>- Découvrir le cycle du blé (avec visite dans une boulangerie)</p>	<p>- Apprendre à respecter l'environnement (le vivant, les milieux, recyclage des déchets) - Plantations : connaître les principales étapes du développement d'une plante et lui assurer les soins nécessaires</p> <p>- Reconnaître les différentes parties d'une</p>





# DOMAINE 5 :

## Explorer le monde



### Explorer le monde des objets et de la matière



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découper (papier, crépon...)</li> <li>- S'approprier un outil : les ciseaux</li> <li>- Découvrir, utiliser et agir sur quelques matières (eau, sable, farine, sucre, pâte à modeler...), transvaser, transporter, malaxer, mélanger, tamiser, modeler, écraser - Assemblage et construction (libre ou avec consigne simple)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découper différents matériaux, découper de manière plus précise avec les ciseaux</li> <li>- Découvrir, utiliser et agir sur quelques matières (pâtes, graines...) : transvaser, transporter, malaxer, mélanger, répartir</li> <li>- Utiliser une fiche de montage simple pour réaliser une construction ou un assemblage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les propriétés d'objets divers : flotte/coule</li> <li>- Utiliser engrenages et poulies</li> <li>- Utiliser une fiche de montage simple pour réaliser une construction ou un assemblage</li> <li>- Découvrir, utiliser et agir sur quelques matières</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plier</li> <li>- Découvrir, utiliser et agir sur quelques matières</li> <li>- Connaître les différents états de l'eau</li> <li>- Transvaser différentes matières avec de différents outils pour remplir jusqu'à un repère.</li> <li>- Connaître et respecter des règles de sécurité (à la maison, dans la rue, à l'école)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser un gabarit</li> <li>- Découvrir les propriétés de l'air</li> <li>- Les aimants et les ressorts</li> <li>- Découvrir, utiliser et agir sur quelques matières</li> <li>- Utiliser une fiche technique pour construire un objet</li> </ul>
---	--	--	---	---

### Utiliser des outils numériques : Commencer à utiliser de manière adaptée différents outils numériques (ordinateur, tablettes, vidéoprojecteur)

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser l'appareil photo numérique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre une photo avec l'appareil numérique à bon escient et la visualiser - Utiliser des logiciels éducatifs en autonomie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Allumer / éteindre l'ordinateur</li> <li>- Manipuler la souris</li> <li>- Copier son prénom sur le clavier</li> <li>- Utiliser des logiciels éducatifs en auto-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copier quelques mots sur le clavier</li> <li>- Utiliser des logiciels éducatifs en autonomie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copier quelques mots sur le clavier</li> <li>- Utiliser des logiciels éducatifs en autonomie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copier quelques mots sur le clavier</li> <li>- Utiliser des logiciels éducatifs en autonomie</li> </ul>
---	--	---	--	--	--