

DECOUVRIR LE MONDE

Découvrir les objets, la matière

	A la fin de l'Ecole Maternelle l'élève est capable de :	Compétences et Objectifs		Activités	
DM 1	Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages.	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler des matières, des objets - Savoir les désigner - Faire des observations sur les propriétés des objets et des matières (objets qui gardent l'eau ; changement d'états ...) - Nommer les qualités des objets (dur, sec, mouille, solide, liquide ...) - Connaître l'usage d'objets ou de matières 	Faire la différence entre l'objet et la matière dont il est constitué	<ul style="list-style-type: none"> - rechercher dans les catalogues, dans la vie courante - travail avec les imagiers - listes - démonter et remonter des objets - arts plastiques : travail de la terre - expériences sur les différents états de l'eau - cuisine : chocolat, sucre, beurre, œuf - expériences autour de l'air, de l'eau 	
			reconnaître, identifier, nommer les objets		
			connaître la fonction des objets		
			nommer la matière dont ils sont constitués		
			classer des objets en fonction de leur matière, leur forme, leur utilisation...		
			reconnaître, identifier, nommer des matières		
			repérer certaines propriétés des matières (couleur, forme, aspect,...)		
			identifier, nommer les transformations et états de certaines matières (action manuelle, température...)		
DM 1	reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser des appareils alimentés par des piles (lampe de poche, jouets, magnétophone...); 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des appareils à piles : lampe de poche, jouet. - Savoir les utiliser - Comprendre leurs fonctionnement (lampe de poche) 	<ul style="list-style-type: none"> reconnaître quelques fonctions élémentaires (marche/arrêt ; ouvrir/fermer) 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser l'appareil photo numérique

leurs usages		- Expliquer leurs fonctionnements	identifier la fonction des objets (pour s'éclairer, pour jouer)	
	- utiliser des objets programmables.		découvrir des objets	- robots - voitures téléguidées
			manipuler des objets	
	- Utiliser l'outil informatique	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un ordinateur avec un adulte - Savoir manipuler la souris (cliquer et déplacer) - Utiliser un jeu seul - Se servir du clavier 	nommer les éléments de l'ordinateur (écran, souris, clavier, imprimante)	
			utiliser la souris (se déplacer, cliquer)	
			utiliser un logiciel adapté à l'âge	
			pour les GS lancer, naviguer et quitter un logiciel	
			utiliser les touches du clavier	
	En liaison avec l'éducation artistique, être capable de : - choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer et utiliser des outils et matériaux usuels liés à des actions techniques spécifiques : paire de ciseaux, colle. - Associer l'outil à son utilisation - Choisir l'outil et la technique la plus adaptée en fonction d'un projet de fabrication 	connaître les outils nécessaires : ciseau, colle, pinceau, agrafeuses, papier collant...	- autour du papier : déchirer, coller, couper, plier, assembler
			sélectionner les matériaux et les outils nécessaires à une fabrication	
			créer un objet et vérifier son utilisation ou son fonctionnement	
	- réaliser des jeux de construction simples,	- Réaliser spontanément une construction avec des cubes, des	découvrir un mécanisme simple	- engrenage

		construire des maquettes simples ;	légos, etc - Reproduire une construction existante - Suivre une fiche technique pour construire un objet.	fabriquer un objet en fonction d'une notice	- mécanos, légos
		- utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples.	- Expérimenter et découvrir le fonctionnement de mécanismes simples (ex : moulin à légumes) - Expliquer son fonctionnement, comment ça marche. - Comprendre le fonctionnement d'un objet ou d'un mécanisme, pourquoi ça marche (poulies, manège ...) - Comparer des mécanismes.	établir des relations entre les objets avec leur fonction (faire rouler, tourner, glisser) élaborer un projet technique simple : en utilisant des procédés acquis intuitivement ou par expérimentation en identifiant les tâches à réaliser en déterminant leur ordre d'exécution en vérifiant la conformité de l'objet réalisé avec le projet initial	- le moulin à vent - un objet qui roule - un objet qui flotte - un objet qui vole

Découvrir le vivant

DM2	connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction	retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal ;	- Prendre conscience du développement d'un animal par l'observation régulière de celui-ci (élevages divers : phasmes, lapin, escargots ...) - Observer et s'occuper des plantes de la classe, des plantations réalisées. - Constat de la croissance : je grandis / je	1-Retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal (avec 3 étapes) 2-Retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal (avec 5 étapes)	Observer les caractéristiques essentielles du vivant (reproduction, naissance, croissance, développement, vieillesse, mort) Réaliser des plantations, des élevages Mettre en place un protocole de suivi (plantations et élevages) Se servir des photographies pour fixer des étapes de croissance
-----	---	---	---	--	---

			prends du poids / ce que je mange. - Pour vivre l'animal a besoin de boire, manger, respirer, dormir : élevages et observations d'animaux vivants dans la classe + documents. - Pour vivre les plantes ont besoin d'eau et de lumière : entretien des plantes de la classe. - Prendre conscience des cycles de vie : la naissance, le mode de naissance, la croissance : - Les anniversaires des enfants : distinguer grandir et vieillie - L'évolution du petit animal : têtard-grenouille, œuf-poussin-poule, chenille-papillon. - La germination, croissance et mort d'une plante : semer différentes graines, comparer, à chaque arbre son fruit, ses graines. - Découvrir à travers l'EPS, le mouvement et les déplacements.- A chaque animal, son mode de déplacement : nage, marche, court, rampe, saute, vole.	3-Reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés	
		- reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction		nommer et situer les différentes parties du corps humain, d'un animal ou d'un végétal	
				mettre en relation les animaux ou les végétaux avec leur milieu	
				énumérer les différents modes de déplacement des animaux en liaison avec leur mode de vie	
				savoir se documenter sur un animal ou un végétal	
				faire des observations sur l'être humain, l'animal et le végétal en nommant les éléments et en recherchant la fonction de chaque partie	
				établir une première classification des êtres vivants	
				expliquer le cycle de vie d'une plante ou d'un animal en utilisant un vocabulaire précis	

		Repérer quelques caractéristiques des milieux,		observer, décrire, caractériser et représenter son environnement proche savoir distinguer les différents milieux (aquatique, terrestre, aérien...)	Maquettes sorties
DM3	nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction	- décrire, comparer et classer des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles),	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier un sens - Relier une action à un sens - Savoir nommer l'organe des sens utilisé - Connaître la fonction des cinq sens - Utiliser ses capacités sensorielles pour décrire et comparer des perceptions (salé/sucré) - Utiliser ses capacités sensorielles pour les classer. - Associer une perception à un organe des sens - Savoir choisir le ou les organe(s) sensoriel(s) le (s) plus approprié (s) à une situation donnée 	connaître et utiliser le vocabulaire approprié	
				décrire ce que l'on ressent	
				explorer des perceptions tactiles : le toucher (doux/rugueux ; lisse/piquant ; chaud/froid) les formes	<ul style="list-style-type: none"> - réalisation de tableaux - réalisation de chemins tactiles - reconnaissance des formes cachées dans un sac ; yeux bandés
				explorer des perceptions gustatives et olfactives (textures, odeurs, saveurs, ...)	<ul style="list-style-type: none"> - distinguer les 4 saveurs (amer, acide, sucré, salé) - jeux de kim - boîtes à senteurs - cuisine
				explorer des perceptions visuelles : couleurs : intensités, opposition (clair/sombre ; brillant/terne) formes jeux de lumière : déformation de la vision	<ul style="list-style-type: none"> - arts plastiques : mélanges, juxtaposition, association - activités scientifiques : utilisation de miroirs, loupes, lunettes, verres de couleur, kaléidoscope
				reconnaissance des éléments du monde sonore et leur reproduction	voix et écoute : reconnaître des bruits du monde environnant ; écouter et reconnaître des instruments dans des extraits musicaux (colin maillard, roi du silence)

				observer et décrire les organes des sens	- activités scientifiques - arts plastiques - activités motrices - jeux sensoriels
		- associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent.		associer une perception à un organe	
				déterminer les différents organes sollicités dans une démarche sensorielle	
				utiliser un lexique précis (aspect, couleur, saveur, odeur, goût, bruit, toucher)	
DM4	connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation	Être capable de : - connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps (lavage des mains...), des locaux (rangement, propreté), de l'alimentation (régularité des repas, composition des menus) ;	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à se laver les mains, les dents à l'école. - Justifier ces règles d'hygiène : pourquoi, à quoi ça sert ? quand se laver les dents ? Comment ? - Savoir ranger son atelier, la classe. - Respecter les lieux : l'école, la cour, un lieu de visite par la classe (ne pas jeter les papiers par terre ...) - Connaître les différents repas de la journée, leurs importances. - Avoir des notions simples d'équilibre alimentaire, composition des repas, travail autour des différentes catégories d'aliments. 		Diversifier le goûter La sieste (vêtements) Le goût

DM5	repérer un danger et le prendre en compte	Être capable de : - prendre en compte les risques de la rue (piétons et véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familial proche (objets dangereux, produits toxiques) ou plus lointain (risques majeurs);	- Apprendre à se déplacer sans risques, dans la rue, sur les trottoirs : utiliser les passages pour piétons - Connaître quelques panneaux du code de la route et savoir ce qu'ils signifient. - A la maison et à l'école, repérer et connaître les endroits à risques, les objets et produits dangereux.		Savoir reconnaître les logos des produits dangereux
		- repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide, pour être secouru ou porter secours.			

Découvrir les formes et les grandeurs

	Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme,	différencier des objets réels et justifier son point de vue	manipuler des objets de formes différentes
		différencier des objets photographiés et justifier son point de vue	trier des photos des images
		différencier des objets représentés et justifier son point de vue	encastremets
		différencier un objet en utilisant le toucher	jeux de reconnaissance tactile
		associer par la vue un objet à son empreinte	emboîtement, encastrement, puzzles
		trouver des critères de différenciation	manipulation d'objets naturels (feuilles, bâtons, fruits, légumes, ustensiles)
		trier des objets selon un critère donné	mettre ensemble des objets selon 1 critère (rond,

			arrondi, pointu, carré, plat, allongé, droit)	
		trier des objets selon un critère trouvé	mettre ensemble des objets selon le critère trouvé	
		classer des objets en fonction de critères donnés	organiser des objets dans différentes boîtes selon les critères donnés	
	Reconnaître, classer et nommer des formes simples: carré, triangle, rond,	reconnaître quelques formes géométriques simples	-associer des formes identiques (clown), par superposition -reconnaître la forme géométrique des objets de la vie courante visuellement et dans les reproductions de tableaux -créer des personnages, des compositions à partir de figures géométriques	
		classer des formes géométriques selon 1 critère		
		classer des formes géométriques selon des critères	forme/taille forme/couleur forme/plein, vidé	
		nommer des formes géométriques simples	activités dans les arts plastiques, en motricité (parcours), utiliser et réinvestir du vocabulaire simple pour décrire les formes	
		Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides),	identifier les pièces manquantes d'un puzzle	
	comparer 2 formes terme à terme : réalisation du puzzle 6 pièces, réalisation du puzzle 24 pièces			
	comprendre l'organisation de pavages			
	reproduire des algorithmes, des frises			
DM8	dessiner un rond, un carré, un triangle	Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.	comprendre et utiliser un vocabulaire lié à la taille, à la longueur : en PS : grand/petit/moyen en MS : court/long en GS : aussi long que	jeux, histoires, contes
			comprendre et utiliser un vocabulaire lié à la masse : en PS et en MS : court/léger en GS : aussi lourd que	activités scientifiques (cuisine, flotte/coule) balance
			comprendre et utiliser un vocabulaire lié à la contenance (vide, plein)	activités scientifiques
			identifier un rangement croissant ou décroissant selon la taille, la	bouteilles, personnages, cordes,...

			masse, la contenance	
			comparer directement des longueurs (PS, MS)	
			comparer indirectement des longueurs (GS)	
			réaliser un rangement croissant ou décroissant selon la taille, la masse, la contenance :	utilisation de l'étalon en GS taille : 3 en PS, 4 en MS, au-delà de 4 en GS
			prendre conscience qu'il n'existe pas toujours de relation entre gros/petit et lourd/léger	

Approcher les quantités et les nombres

DM9	comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités	Être capable de : -comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques ;	- Distinguer beaucoup / pas beaucoup - Distinguer plus que / moins que - Comparer en utilisant la procédure « terme à terme » - Comparer en utilisant un référent, un outil (bande numérique, doigts, dé ...) - Construire une collection à partir d'une collection témoin. - Construire une collection à partir d'un nombre donné (oral ou écrit) - Dénombrer une collection donnée jusqu'à ... - Mettre en œuvre une stratégie de tâtonnement pour trouver une solution au problème posé - Modifier une collection donnée en ajoutant des éléments / en retranchant des éléments - Compléter une collection	faire des correspondances terme à terme avec des objets réels (- 10) :	goûter, coin dinette, coin poupées
				estimer globalement la quantité des éléments d'une collection (peu, beaucoup, pas beaucoup)	situations vécues
				comparer 2 collections par correspondance terme à terme :	jeux, distribution du matériel
				comparer 2 collections en dénombrant (utilisation de la comptine numérique)	tableau de présences, la cantine, le gâteau d'anniversaire, distribution du matériel
				associer un nombre à une collection (organisée ou non)	
				distinguer : un peu, beaucoup autant que / pareil, moins que, plus que :	jeux mathématiques, situations de classe, situations en motricité, activités scientifiques
DM9	comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités	- résoudre des problèmes portant sur les quantités		résoudre un problème portant sur des quantités par comptage des doigts	
				résoudre un problème portant sur des quantités par référence aux constellations (dés)	

		(augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles ;	pour arriver à une quantité donnée - Procéder à un partage - Réaliser une distribution - Réunir deux quantités - Anticiper un résultat / émettre des hypothèses - Vérifier la validité d'une procédure de résolution du problème - Repérer et identifier des erreurs pour les corriger - S'approprier une nouvelle procédure. - Reconnaître et percevoir instantanément une collection de 1, 2, 3, 4 éléments - Nommer ces quantités - Reconnaître instantanément une quantité de 1 à ... 6, 10 :- Sur un dé - Sur les doigts de la mains - Nommer ces quantités	résoudre un problème portant sur des quantités par correspondance terme à terme	
		- reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre) ;		résoudre un problème portant sur des quantités par dénombrement	utiliser la boîte à compter
		- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé) ;		résoudre un problème portant sur des quantités en utilisant une procédure adaptée	
				indiquer le nombre d'objets	jeux de cartes, indiquer le nombre d'objets d'une collection non organisée
				exprimer des petites quantités organisées en configurations connues	
				associer différentes représentations d'un même nombre à l'écriture chiffrée de ce nombre	cartes, dominos, loto
				lire les nombres dans l'ordre par référence ou non à la suite numérique	cartes, compter les élèves, calendrier
				lire les nombres dans le désordre par référence ou non à la suite numérique	jeux de sociétés
				lire la suite numérique quelle qu'en soit la présentation matérielle	
DM10	mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30	- réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une	- Réciter la comptine à partir de un jusqu'à 10, 15, 20, 30, sans - omission.	ordonner et réaliser une distribution	goûter d'anniversaire, bonbons, matériel
			- Réciter la comptine à partir de n'importe quel nombre	dénombrer les éléments d'une collection en synchronisant la récitation de la comptine et le pointage par la main des objets	tableau de présences, jeux, activités de classe

		<p>autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit ;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réciter la comptine jusqu'à un nombre donné. - Réciter la comptine numérique apprise - Utiliser l'ordinal : repérer de positions (1^{er}, 2^{ème}, etc.) - Réciter de deux en deux, de dix en dix - Réciter la comptine numérique à rebours. 	<p>réaliser une collection comportant la même quantité qu'une collection visible et proche</p>	jeux mathématiques (avec ou sans dé)
				<p>réaliser une collection comportant la même quantité qu'une collection visible et éloignée</p>	jeux, situations (aller chercher autant de ciseaux, pots de colle... qu'il y a d'enfants)
		<p>- connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente ;</p>		<p>connaître la suite des nombres : jusqu'à 5 jusqu'à 10 ou 20 jusqu'à 30</p>	comptines numériques à rebours; décompte des absents,
				<p>réciter la comptine à partir de n'importe quel nombre</p>	
				<p>réciter la comptine jusqu'à un nombre donné</p>	compter pour retrouver le chiffre de la date;
				<p>situer un nombre dans la suite des nombres avec la bande numérique</p>	
DM11	<p>dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</p>	<p>Être capable de : - dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus ;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer une collection de 1 à 6 éléments, de 10, de 15 éléments, de 20 à 30 éléments. - Synchroniser ses gestes (pointer l'objet) et la suite orale des nombres - Organiser son dénombrement (séparer les objets comptés de ceux restant à compter) - Savoir constituer une collection de cardinal donné 	<p>réaliser un comptage terme à terme</p>	distribuer sous conditions.
				<p>se rendre compte que le dernier nombre évoque la quantité toute entière</p>	

DM12	associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée	Être capable de : - associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 6 - Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 15 - reconnaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 30, voire, au-delà 	repérer des nombres dans la bande numérique	créer une bande numérique.
				lire des nombres dans l'ordre	
				lire des nombres dans le désordre	
				lire ou repérer des nombres sans le support de la bande numérique	créer des paires.

Structuration du temps

DM6	utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année	Être capable de : - reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine et de l'année, situer des événements les uns par rapport aux autres (distinguer succession et simultanéité);	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans la journée : matin, midi, après-midi, soirée. - Nommer ces différents moments de la journée - Se repérer dans la semaine par rapport au vécu de la classe - Connaître et nommer les jours de la semaine - Utiliser et se repérer sur l'emploi du temps - Utiliser et se repérer sur un calendrier - Evoquer oralement des moments passés et à venir - Situer des événements les uns par rapport aux autres - Appréhender les rythmes 	reconnaître le caractère cyclique ou répétitif de l'alternance jour/nuit	Faire le récit de quelques moments passés à la maison et à l'école
				reconnaître le caractère cyclique de l'organisation de la journée scolaire : mettre en place des habitudes en utilisant les différents repères qui rythment le fonctionnement de la classe	l'accueil, les habitudes du matin (accrochage des étiquettes), les situations de jeux, les heures remarquables (sorties, cantine, motricité...)
				reconnaître le caractère cyclique de la succession des jours de la semaine	Mémoriser la comptine des jours Approcher le concept de semaine en affichant des représentations de ces semaines Manipuler les repères: utiliser des tableaux d'appel, de fréquentation d'ateliers ; introduire le prêt de livres à la BCD à jours fixes ; emporter le cahier de vie le week-end.
				reconnaître le caractère cyclique de la succession des mois	Commencer à organiser des repères sur un calendrier, en utilisant les anniversaires, les fêtes, les moments des plantations...

			des saisons.	reconnaître le caractère cyclique de la succession des saisons	Aborder la notion de continuité et de répétition: observer les arbres de la cour, les plantations sur un cycle saisonnier, mais aussi annuel
				utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée avec support (frise chronologique illustrée, roue des jours de la semaine, des mois, des saisons, calendrier,...)	
				utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée sans support	Reconstituer une partie de la journée vécue en commun ; faire le récit de quelques moments passés à la maison
				situer les événements les uns par rapport aux autres	Lire des repères précis: lire des photos, des images, les codes qui organisent les calendriers et les ateliers de la classe Comprendre et obéir à deux consignes successives
DM7	situer des événements les uns par rapport aux autres	Être capable de : - pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques ;	Situer des actions ou des événements les uns par rapport aux autres : avant, après Comprendre les oppositions présent / passé proche / passé lointain Exprimer des oppositions présent / passé, présent / futur, en utilisant les marques temporelles Comprendre une histoire ou une suite d'évènements et les restituer chronologiquement. Appréhender la principe de durée par des activités de	utiliser les formes verbales adaptées	Faire le récit d'une activité vécue en classe à un absent Raconter une histoire, un album, une expérience, en utilisant des connecteurs de temps et les temps verbaux
				utiliser les marques chronologiques : maintenant, tout à l'heure, plus tard, avant, après, hier, aujourd'hui, demain, la semaine dernière, cette semaine, la semaine prochaine, le mois dernier, ce mois, le mois prochain	
				utiliser les marques chronologiques : avant-hier, après-demain, il y a ...semaines, dans.... semaines, dans un mois, dans ...mois, l'année dernière, cette année, l'année prochaine.	

			mesure du temps : sablier, chronomètre, minuteur, horloge Utiliser ces outils de mesure du temps Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique Percevoir et raconter la succession et la simultanéité, d'actions vécues Restituer oralement un récit simple en respectant la chronologie des événement. Exprimer par le langage la succession, la simultanéité, l'antériorité et la postériorité : avant, après, le jour suivant, le jour précédent, pendant, puis, demain, hier, etc.	prendre conscience des étapes de la réalisation- d'un projet	Mémoriser une danse: respecter le déroulement et maîtriser la chronologie : s'arrêter, repartir, marquer des temps de pause Etablir la chronologie d'un projet en arts plastiques Expériences sur le vivant
DM7	situer des événements les uns par rapport aux autres	- comparer des événements en fonction de leur durée ;		évaluer des durées (vite, plus vite)	Apprendre à attendre pour prendre la parole, pour passer à un atelier, pendant l'intervention de l'enseignant Le temps de la danse: marquer chaque temps, savoir attendre pour commencer; savoir terminer Reproduire une danse à plusieurs vitesses
				opérer des relations espace-temps/distance à l'occasion d'une sortie	
				prendre conscience de durées différentes :	Mettre en correspondance entre la semaine et le mois Appréhender l'irréversibilité du temps: les fleurs sont fanées... Employer des comparatifs : comparer les temps de fabrication d' objets; comparer l'évolution de deux plantes
				se familiariser à des outils de mesure du temps: manipuler et utiliser des sabliers, des chronomètres, des pendules de classe, des dateurs dans le cadre de projets précis.	
			- exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs	comprendre la veille, le lendemain, pendant que, pendant ce temps là, d'abord, ensuite, avant, après, pas encore, en même temps que... –	Emettre des hypothèses pour formuler ce qui a pu se passer avant ou ce qui se passera après Manipuler des images séquentielles dont l'une est cachée Inventer le début d'une histoire Expliquer et justifier les raisons qui fondent un classement chronologique: organiser son discours ou son récit à propos d'activités diverses (codages d'activités en EPS, sorties, évolutions de plantations) Faire le récit d'une sortie, d'un moment de classe, de l'histoire d'un album simple

		<p>situations relatives (simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques.</p>			Commencer à se projeter dans la vie
				utiliser les termes (cf langage d'évocation~) : avant, après	
				utiliser les termes: la veille, le lendemain, pendant que, pendant ce temps-là, d'abord, ensuite, avant, après, pas encore, en même temps que...	Se repérer dans une bande linéaire
				<p>Ranger chronologiquement</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 images ou évènements - 4/5 images ou évènements - plus de 5 images 	<p>Fabriquer des repères: coder une recette, un calendrier, un emploi du temps Différencier: bébés, enfants, adultes Se rendre compte que l'on grandit en comparant des photos (un travail similaire peut s'effectuer avec des images d'animaux et leurs petits) Ranger chronologiquement des images ou photos de la vie quotidienne en prenant des indices, des photos de la vie de l'enfant Comparer des photos de classe Ordonner la succession logique de représentations séquentielles vécues puis non vécues : un itinéraire, le texte d'une comptine, les différents moments d'un album, la frise numérique avec les dominos, des cartes, des chiffres...</p>
				remettre en ordre une série (par rang d'âge dans une famille)	
				retrouver le fil d'une histoire	Se constituer un répertoire à travers les contes traditionnels

DM17	situer des événements les uns par rapport aux autres			utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée sans support	
				situer les événements les uns par rapport aux autres	Définir des habitudes de vie : vivre dans la classe en utilisant des repères; s'y référer en établissant un projet avec l'enseignant Alterner et répéter en mathématiques, en danse, en motricité
				exprimer la simultanéité (pendant, pendant que, en même temps que):	- ordonner verbalement des repères dans leur simultanéité : plusieurs activités ont lieu en même temps, d'autres se succèdent - reconnaître plusieurs instruments dans un morceau de musique - faire entendre plusieurs instruments - écouter et identifier 2 bruits entendus, puis enregistrés - placer des actions simultanées dans un récit ou un discours
				exprimer la succession (avant, après, d'abord, ensuite, pas encore, hier, aujourd'hui, demain)	- prendre des repères historiques dans un musée - s'exprimer en justifiant les différentes étapes de la vie humaine, animale ou végétale ; les représenter avec des images

Structuration de l'espace

DM13	se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi	Être capable de : - repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par	- Situer et repérer des objets dans la classe - Situer et repérer des objets dans l'école - Situer et repérer des objets	1-Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi	
				se situer et exprimer sa position dans un espace par rapport à soi	je suis dans la classe ...

		<p>rapport à soi ; - savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant) ; - Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple,</p>	<p>dans l'environnement proche - Se déplacer de manière aisée dans la classe - Se déplacer de manière aisée dans l'école - Se déplacer de manière aisée dans l'environnement proche - Connaître et utiliser des termes de localisation - Se situer dans l'espace familier - Se repérer dans un espace structuré - Savoir reproduire par la manipulation l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets - Savoir reproduire par la représentation l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets - Réinvestir le vocabulaire spatial</p>	<p>situer et exprimer la position d'un objet ou d'une personne par rapport à soi</p>	<p>la chaise est devant moi..., à côté, derrière</p>
				<p>repérer et exprimer l'orientation d'un objet ou d'une personne par rapport à soi</p>	<p>la chaise est à ma droite, ici, là-bas,...</p>
				<p>repérer et exprimer un déplacement par rapport à soi (avancer, reculer, monter, se rapprocher, s'éloigner, descendre, tourner à droite, à gauche, passer devant, derrière...)</p>	
				<p>situer les événements de la vie quotidienne dans l'espace et dans le temps</p>	<p>nous sommes dans..., avant nous étions dans..., tout à l'heure nous serons dans...</p>
DM14	se repérer dans l'espace d'une page	<p>Être capable de : - décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés ;</p>	<p>-Horizontalité et régularité ,(préparation écrite) placer des gommettes de couleur sur une ligne droite à espacement régulier. (Voir Dumont)</p>	<p>2-Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés</p>	
				<p>exprimer verbalement la situation d'un camarade dans un espace familier (classe, salle de jeux, cour)</p>	
				<p>situer un ou des objets dans différentes régions délimitées ranger des objets à une place donnée coller des gommettes sur un trait</p>	

			se repérer et se situer par rapport à un objet et par rapport aux autres (devant, derrière, à côté)	
			comprendre et utiliser des locutions spatiales (sur/sous, au-dessus/au-dessous, d'un côté/de l'autre, en haut/en bas, devant/derrière, près/loin, dedans/dehors, à gauche/à droite)	
			distinguer lignes ouvertes et lignes fermées et reconnaître intérieur et extérieur	
			3-Décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...)	
			décrire un environnement avec un vocabulaire précis	
			représenter l'espace (dessin d'observation, maquette, plan...)	
			situer les objets les uns par rapport aux autres	décrire à partir de photos, de documents des espaces familiers demander à l'enfant de se placer à un endroit de la classe indiqué sur la photo
		- Décrire des espaces moins familiers (espace vert, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier),	4-Décrire des espaces moins familiers (espaces verts, forêts, parcs,...)	
			comparer des espaces moins familiers en utilisant un vocabulaire adapté, observer des lieux, un environnement	
			5-Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple.	

			suivre un parcours en respectant des consignes orales directionnelles	jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage, motricité
			décrire un parcours effectué	
			représenter un parcours (maquette, dessin)	reconstituer sur le plan à l'aide d'éléments découpés un parcours vécu en salle de jeux suivre des chemins orientés ou non, dans l'espace familial, sur des lignes et des quadrillages
			coder un déplacement	
			effectuer un parcours en le décodant	
			6-Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant)	
			compléter un dessin, un plan, une maquette	
			effectuer un dessin, un plan, une maquette	à partir d'un modèle réel, d'une photo
			7-S'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires	
			nommer ces espaces et en donner quelques caractéristiques	
			8-Se repérer sur un quadrillage	
			reproduire une figure simple sur un quadrillage	
DM15	comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans	- connaître les termes de localisation, d'orientation et de déplacement : * devant, derrière, dessus, dessous, en haut, en bas, à côté, loin, près, à gauche, à droite. - Savoir les utiliser en situation - Savoir les utiliser hors situation		

	l'espace			
--	----------	--	--	--