

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'oral



	Comprendre et apprendre	Oser entrer en communication Échanger et réfléchir avec les autres	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	
Période 1	Comprendre des consignes données de manière collective.	 Produire un oral compréhensible par autrui. Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange. Respecter les règles de communication. 	 Enrichir son lexique (tout au long de l'année), s'intéresser au sens des mots. Lexique des activités et savoirs scolaires et en particulier l'univers de l'écrit. 	
Période 2	 Comprendre une histoire lue par l'enseignant. Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateur (ou amusants). 	 Relater un événement inconnu des autres ; exposer un projet individuel. Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation). 	 Lexique des récits (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales), 	
Période 3	 Interpréter ou transposer une comptine, une chanson, une histoire lue par l'enseignant. Raconter une histoire lue par l'enseignant en restituant les enchaînements logiques et chronologiques. 	 Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié. Faire part de ses impressions 	Produire des phrases complexes, correctement construites.	
Période 4	 Interpréter ou transposer une histoire lue par l'enseignant en restituant les enchaînements logiques et chronologiques. Comprendre un texte documentaire lu par l'enseignant. 	Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient "parce que".	• Lexique des sentiments et émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux autres.	
Période 5	 Commencer à répondre à des questions non référentielles (qui ne renvoient pas à des mots, des objets, des lieux). Commencer à comprendre l'implicite. 	• Inventer une histoire (à partir de quelques images éventuellement).	Utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur (le choix du temps étant plus important que la forme exacte du verbe conjugué).	



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit



	Écouter de l'écrit et comprendre Découvrir la fonction de l'écrit	Décourrir le principe alphabétique	Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement
Période 1		 Identifier des lettres (par rapport à des dessins, des symboles) Distinguer mot et syllabe. Dénombrer les syllabes d'un mot. 	• Produire collectivement un texte en dictée à l'adulte (savoir qu'on écrit pas comme on parle).
Période 2	• Se constituer une culture littéraire (albums, contes).	 Localiser une syllabe dans un mot (début, fin). Reconnaître des sons étudiés en classe : les voyelles, a, e, i, o, u, é. Faire correspondre un graphème et un son (étudié en classe) : a, e, i, o, u, é. 	• Produire individuellement un texte en dictée à l'adulte (savoir qu'on écrit pas comme on parle).
Période 3	Se repérer dans un livre (couverture, page, images, exte); s'orienter dans l'espace de la page. Reconnaître différents types d'écrits et avoir une première idée de leur fonction.	 Reconnaître des sons étudiés en classe : les consonnes chuintantes et fricatives / f, s, ch, v, z, j. Faire correspondre un graphème et un son (étudié en classe) : f, s, ch, v, z, j. 	Produire collectivement des essais spontanés d'encodage à l'aide des outils de la classe (mots référents, affichages).
Période 4	 Connaître un conte dans différentes versions; établir des comparaisons précises entre elles. Donner son avis sur une histoire en argumentant ses choix. 	 Reconnaître des sons étudiés en classe : les autres consonnes « longues » / l, m, n, et r. Faire correspondre un graphème et un son (étudié en classe) : l, m, n, et r. 	• Produire individuellement des essais spontanés d'encodage à l'aide des outils de la classe (mots référents, affichages).
Période 5		 Localiser un son dans un mot (début, fin). Reconnaître la plupart des lettres. 	Produire individuellement des essais spontanés d'encodage à l'aide des outils de la classe (mots référents, affichages).
Toute l'année		 Mettre en relation écrit et oral Continuer à dire des comptines qui favorisent l'acquisition des sons. Progression phonologie (annexe) 	



Deste d'écriture



	*Geste d'écriture D. Dumont	*Apprendre à écrire M.J. Zerbato-Poudou	
	D. Dumont	M.J. Zerlato-Poudou	
Période 1	Avant toute autre chose : • Connaître sa droite et sa gauche /Jeux de	Toute l'année : • Inscrire la séance d'écriture dans le contexte de	Commencer à écrire de petits mots (objectifs et destinataires connus) Capitales d'imprimerie
Période 2	 latéralisation). Connaître le nom de ses doigts. Développer la gestion statique de l'espace graphique : aligner des objets sur une ligne horizontale virtuelle, sur plusieurs lignes, créer des rythmes 	 Verbaliser son geste pour construire sa pensée et s'en détacher progressivement (jeux de dictées de gestes à l'adulte, définir des frontières entre les lettres). 	 Commencer à écrire de petits mots (objectifs et destinataires connus) Cursive Écrire avec modèle son prénom en écriture cursive.
Période 3	d'espaces. • Frapper dans ses mains à un rythme régulier.	 Connaître les critères de réussite : Complétude Ordre Alignement, 	• Écrire de mémoire son prénom en écriture cursive.
5 Période 4	 Toute l'année: Adopter une posture correcte (position de bras, position de corps, position de l'autre main). Tenir l'outil scripteur de façon approprié. Développer la gestion dynamique de l'espace statique: sens de déroulement de l'écriture, déplacement horizontaux, courses de traits, courses aux 	 Conformité des lettres, Grandeur, Qualité des liaisons Connaître les équivalences entre les trois écritures de référence. Transcrire des écrits du script vers la cursive. 	 Écrire de mémoire son prénom en écriture cursive → Lignage adapté Copier en cursive de petits mots simples signifiants ou des phrases courtes étudiées. (Annexe 4) → Lignage adapté
Période	zigzags.		



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



	Utiliser les nombres	Étudier les nombres	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
Période 1	 Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques. → Boîtes empilées / Boîtes alignées (1) Connaître différentes représentation d'un même ombre (constellation du dé, main) → Bataille Lakanal (Picbille) (jusqu'à 5) → Memory des constellations (jusqu'à 6) 	 Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. → Rituels 	 Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle). → Chasse aux triangles (2)
Période 2	 Utiliser le dénombrement pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. Communiquer des informations orales et écrites sur une quantité. Situation de référence : aller chercher autant de que + commande écrite 	 Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente. Composer et décomposer des collections en passant par la manipulation. Maisons à construire (1) Cinq-minos 	 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). → Reproduire, dessiner des formes planes. Tangram (2)
Période 3	 Utiliser le nombre pour exprimer la position, le rang Utiliser le dénombrement pour constituer une collection (jusqu'à 6) Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités → Rituels 	Composer et décomposer des collections sans passer par la manipulation. → Les bancs → La course à 10 (2)	 Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. → Suites logiques
Période	 Utiliser le dénombrement pour constituer une collection (au moins jusqu'à 10) Jeu de la marchande GS + commande écrite 	 Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. → La bataille des points (blancs, gris, noirs) (2) 	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. → Le plus grand train. (2)
Période	• Commencer à décompter, surcompter → Jeu de la fusée ⁽¹⁾	 Dire la suite des nombres jusqu'à trente. • Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. → Cochon qui rit⁽¹⁾ 2 → Jeu des noisettes 	 Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre). → Situation solide à recouvrir (2)
Toute l'année		 Résoudre de petits problèmes (niveau 1) Prendre et traiter des informations Rituel: Enquêteur du jour /Jeu de nombres (cf. annexe 4) 	



Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière



	Espace / Jemps	Matière / Virant / Oljets	Vie cirique / Sécurité / Hygiène
Période 1		• Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner).	• Respecter les autres et les règles de la vie.
Période 2	 Élaborer des représentations simples des espaces familiers. Se déplacer dans son environnement proche. 	Réaliser une maquette élémentaire.	
Période 3	• Se repérer dans l'emploi du temps de la journée.		Appliquer et respecter des règles de d'hygiène du corps, de l'alimentation.
Période 4	Connaître les jours de la semaine.		• Repérer un danger et le prendre en compte
Période 5		• Comprendre les interactions entre les êtres vivants et leur environnement en s'appuyant sur les questions des enfants (l'air, les ombres, les objets).	Apprendre à respecter l'environnement.
Toute l'année		 Utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur Commencer à s'inscrire dans une démarche scientifique : observer, mener des investigations, décrire, comparer, questionner, justifier un point de vue. 	



agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les oljets	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Collaborer, coopérer, s'opposer	Communiquer arec les autres au trarers d'actions à risée expressire ou artistique
Période 1	Courir droit / Partir vite, arriver viteLancer loin	• Parcours	Jeux collectifs.Jeux traditionnels	• Rondes et jeux dansés
Période 2	Courir en relais Lancer avec précision	• Parcours	Jeux collectifs.Jeux de lutte.	Manipulation de petit matériel (rubans, foulards cerceaux)
Période 3	Courir avec obstacle Sauter loin	• Parcours	Jeux collectifs.Jeux traditionnels	Acrosport/ Cirque/ Activités gymniques
Période 4	Courir longtempsSauter haut	• Parcours	Jeux collectifs.Jeux de raquettes / jeux de crosses.	Jeux de mimes. / expression théâtrale
Période 5	• Enchaîner des actions (courir, sauter, lancer)	Parcours Orientation	Jeux collectifs.Jeux traditionnels	Danse / Expression corporelle



agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques



	Dessin Graphisme décoratif	Compositions plastiques	Voix et écoute	Étude d'œurres
Tout au long de l'année	 Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation. Utiliser tout l'espace : - Remplir Parcourir. Gérer l'espace du support Dessiner différents éléments du réel (bonhomme, maison, voiture) identifiables selon des critères collectifs. 	 Continuer à expérimenter différents : outils. matériaux et techniques. supports. gestes. Réaliser des compositions en volume. Transformer un objet et en lui donnant une nouvelle fonction. Agir en coopération dans une situation de production collective. 	 Voix: Acquérir un répertoire varié de comptines et de chansons. Imiter des bruits de l'environnement familier. Jouer avec sa voix, moduler intensité, durée, hauteur. Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine. Chanter ensemble. Écoute: Produire des sons avec le corps, avec des instruments simples. Reproduire une formule rythmique simple. Ecouter des extraits musicaux variés. Développer son temps d'écoute. Réaliser une composition musicale (paysage sonore, production collective) 	 Manifester le désir de montrer ce qu'on a fait et se souvenir de sa façon de procéder en mettant en relation l'objet choisi et la trace laissée. Observer et décrire des œuvres d'art variées (photographie, cinéma, gravure, sculpture, danse). S'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions. Reconnaître la provenance de certaines images (BD, albums, pubs, tableaux, photos). Reconnaître quelques œuvres étudiées. Repérer des caractéristiques d'un extrait musical (gai / triste, fort / doux, instruments, voix), d'une production plastique, cinématographique Fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (par exemple compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur).