

Attendus de fin de cycle

Oser entrer en communication

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

Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

Echanger et réfléchir avec les autres

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

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

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

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

Manipuler des syllabes.

Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communication		<ul style="list-style-type: none"> • Dire son prénom • Oser prendre la parole • Répondre par une phrase simple ou un mot, en articulant 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre la parole à bon escient : demander la parole avant de s'exprimer • Prendre la parole en petit groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre la parole en grand groupe • Ecouter les autres 	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer de façon compréhensible en articulant • Répondre aux sollicitations verbales par une phrase simple ou complexe 	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer dans un langage mieux structuré • Réinvestir le vocabulaire • Prendre la parole à bon escient : attendre son tour de parole et respecter le temps de parole des autres
	Vocabulaire	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire de l'école et matériel de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire de <u>Noël</u> et des fruits et légumes et de l'automne 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire du corps, de l'hygiène 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire des <u>plantations</u>, <u>jardinage</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire des <u>animaux de la ferme</u>
Comprendre et apprendre		<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et Comprendre une consigne simple au moins en situation de face à face avec l'adulte • Ecouter en silence et Comprendre une histoire simple 	<ul style="list-style-type: none"> • Réinvestir le vocabulaire et structures syntaxiques appris dans les <u>jeux de vocabulaire</u> (memory, loto, etc...) • <u>Listes</u> de mots de Philippe Boisseau 		<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter en silence et comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associés à des images 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre des consignes simples en grand groupe

Comprendre et apprendre		<ul style="list-style-type: none"> • Raconter des actions vécues par le personnage central : marottes + décor ou en tournant les pages de l'album. <u>Boîtes à histoires</u> • Raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes. 			<ul style="list-style-type: none"> • Alternier récit et dialogues en introduisant correctement les dialogues et nommant la personne/personnage qu'il fait parler. • Enchaîner les actions et les émotions des personnages pour retracer tout le scénario et l'intrigue de l'histoire. 		
Échanger et réfléchir avec les autres		<ul style="list-style-type: none"> • Gérer un conflit par la discussion : pouvoir s'excuser. • Prendre sa place dans les échanges collectifs. • Rester dans le sujet proposé 	<ul style="list-style-type: none"> • Commenter des photos liées à un vécu de la classe. • Reformuler une consigne. • Présenter un atelier. • Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et de ses illustrations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lever le doigt pour demander la parole, écouter le camarade qui a la parole. • Dire ce qu'on a fait en atelier • Raconter des événements vécus dans la classe. • Emettre des hypothèses 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire si on a réussi un atelier et pourquoi. • Proposer, argumenter un choix lors d'une réalisation collective ou individuelle • Décrire les étapes de la réalisation d'une recette, d'une construction... 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire ce que l'on apprend. • Expliquer un jeu, un atelier, une consigne. • Raconter un livre connu. • Evoquer des faits passés : vécus collectivement ou personnellement. 	
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Structures / Syntaxe	Produire des phrases simples correctes, même très courtes : <i>sujet + verbe</i>	Produire des phrases simples correctes, même très courtes : <i>S + V + Compl</i>	Tenter et produire des constructions simples plus longues : <i>V + infinitif</i> <i>Pour + infinitif</i> <i>À + infinitif</i>	Tenter et produire des constructions avec une complexité syntaxique : <i>Utiliser « que »</i> <i>(conj.) et « qui » :</i> <i>relative simple</i>	Tenter et produire des constructions avec une complexité syntaxique : <i>Utiliser « si » ; « quand » ;</i> <i>« parce que »</i>	
	La conscience phonologique	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre, mémoriser et interpréter des comptines • Apprendre à écouter 	Améliorer son articulation : répéter, prononcer des mots à consonances proches	Découvrir les syllabes : <ul style="list-style-type: none"> • Scander les syllabes d'un mot • Dénombrer les syllabes d'un mot 	Découvrir les syllabes d'attaques : <ul style="list-style-type: none"> • Repérer et identifier la syllabe d'attaque d'un mot • Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer et identifier la syllabe finale d'un mot • Prendre conscience des rimes • Associer des mots qui riment 	
	diversité linguistique	A l'occasion de la semaine des langues, rendre conscience de la diversité des langues et des cultures à travers les chansons, les livres et la cuisine (possibilité de faire intervenir les parents dans l'école)					
	Mise en voix d'un album sur le thème de l'école		Mise en voix de l'album de Narramus			Sonorisation et mise en voix d'un album: <u>Le bateau de Zougoulouglou</u>	

Attendus de fin de cycle

Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.

Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.

Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

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

Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.

Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Écouter de l'écrit et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> • Enseigner la compréhension consiste à installer l'univers de référence, essentiel pour comprendre le récit • Écouter des textes dits ou lus par l'enseignant qui accoutume l'enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque-là 				
	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter un texte lu • Participer aux échanges qui suivent l'écoute • Dénommer les objets présents sur la couverture du livre • Repérer et nommer le personnage principal d'une histoire courte • Compréhension : les émotions Script sur la rentrée : le trajet pour aller à l'école 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter et comprendre un texte lu • Répondre à des questions sur un texte écouté • Repérer et nommer les différents personnages d'une histoire plus complexe, les différents lieux. • Citer certaines actions, mais de façon isolée, sans qu'elles ne soient mises en relation • Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper la suite. • Etablir des liens entre les objets livres et leur contenu (album/imagier/documentaire/recette) • Compréhension : script Attendre Noël • Compréhension : Narramus (Petite taupe ouvre moi ta porte ou Un peu perdu) ou • Compréhension : Script de La dispute 		<ul style="list-style-type: none"> • Écouter et comprendre un texte lu • Répondre à des questions sur un texte écouté • Faire des hypothèses sur le contenu du récit à partir d'indices (première de couverture/titre/extraits de texte) • Identifier les personnages et percevoir leurs intentions, • Début de la structuration du récit : Identifier le problème et/ou les épisodes et/ou solution • Apparition de marques temporelles entre les différentes composantes du récit • Apparition des liens de causalité entre les différentes composantes du récit • Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers) • Compréhension: script de Rechercher un lieu à soi • Compréhension: script Faire pousser une plante 	
	<p><u>Parcours littéraires</u> : albums qui fonctionnent selon le principe d'ajouts et/ou de retraits : Va t'en grand monstre vert ! / Le vent m'a pris / La promenade de Flaubert / Toc, toc, toc/ Petite taupe ouvre moi ta porte / La moufle / Le bateau de Zougoulou</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes 				

Découvrir la fonction de l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la fonction de l'étiquette de présence. • Découvrir et manipuler son cahier • Découvrir et manipuler soigneusement des albums 	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer et découvrir le contenu et le vocabulaire de la première de couverture (titre, auteur, illustration) • Découvrir et manipuler le livre documentaire : recette de cuisine 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la fonction du calendrier • Repérer le titre et le nom de l'auteur 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer des albums dans une sélection sur le même thème. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des supports écrits utilisés couramment en classe. • Découvrir le conte • Découvrir la poésie et élaborer un poème avec des rimes
Commencer à produire des écrits	<ul style="list-style-type: none"> • Observer l'adulte écrire 	<ul style="list-style-type: none"> • Solliciter l'adulte pour qu'il/elle écrive quelques mots, une phrase sur le BLOG • Participer à l'écriture de texte divers (mots pour les parents, pour le cahier vie...) sur le BLOG • Dictée à l'adulte à partir de photos à paraître sur le BLOG 		<ul style="list-style-type: none"> • Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit (dictée à l'adulte) sur le BLOG 	
<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger en dictée à l'adulte: un message pour les parents, une liste d'ingrédients, les prénoms des absents, une légende de photos, le rappel d'une histoire connue, une recette, le récit d'un évènement vécu par la classe 					
Découvrir le principe alphabétique	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son prénom sur les étiquettes de présence • Observer son initiale • Reconnaître son initiale parmi celles du groupe • Connaître l'initiale de son prénom • Trier les prénoms selon leur initiale 	<ul style="list-style-type: none"> • Observer les lettres de son prénom • Reconnaître son prénom parmi ceux du groupe • Reconstituer son prénom avec des lettres mobiles • Reconnaître les lettres : ETILHF 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les différentes graphies • Nommer toutes les lettres de son prénom • Reconnaître son prénom écrit en minuscules • Reconnaître les lettres : AZYKMWXVN • Repérer des lettres identiques dans des mots du quotidien (prénoms, jours de la semaine, noms de personnages). 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstituer quelques mots simples avec des lettres mobiles (capitales) ou au traitement de texte/clavier • Faire la correspondance entre l'écriture capitale et le script minuscule • Reconnaître les lettres : OQGC 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son prénom en écriture cursive. • Reconstituer de courtes phrases avec des lettres mobiles (capitales) ou au traitement de texte/clavier • Repérer des similitudes entre mots à l'écrit parmi les plus familiers. • Reconnaître les lettres : RUPDJB

Un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques				
<ul style="list-style-type: none"> • Adopter une posture correcte • Tenir de façon adaptée son outil • Tracer des traits verticaux et horizontaux. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer des traits obliques - Tracer les lettres : ETFHL 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecrire son prénom • Tracer des ronds • Tracer les lettres : AZRYKMWXVN 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer des ponts • Tracer les lettres OQGC • Ecrire son prénom en majuscule d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer des boucles • Ecrire son prénom en cursive • Reproduire différents tracés stylisés. • Tracer les lettres : RUPDJB
Les essais d'écriture de mots à partir de projets				
	Écriture de mots simples en lien avec les projets : <ul style="list-style-type: none"> - Prénom de la mascotte - Noms de personnages simples à encoder (mimi) - liste d'ingrédients pour fabriquer les sables de Noël - Légende de dessins - mise en place d'un cahier d'écriture de mots dès le début de l'année 			
		Ateliers décrochés d'écriture de mots		
		Diaporama de Micheline Cellier		
		Mots constitués de deux syllabes commençant par une voyelle : ami, ara, épi	Mots phonétiquement simples avec des syllabes composés de CV (deux syllabes) : boa, duo, judo, kiné, lama, menu, midi, mari, moto, papi, loto, papi, , puma, rami, sumo, Zébu...	Mots constitués de trois syllabes : lavabo, koala, domino, cinéma, tatami, pyjama, bikini, kimono, salami, paréo, numéro, ...

Découvrir les nombres et leur utilisation

Attendus de fin de cycle

Utiliser les nombres :

Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée

Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Etudier les nombres

Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Construire le nombre pour évaluer des quantités	Résoudre des problèmes de quantités			• Résoudre des problèmes de quantités et de partage	Résoudre des problèmes de quantités, d'ajout et de retrait
	• Reconnaître une petite quantité: de 1 à 3	• Reconnaître une petite quantité: de 1 à 4			
				• Reconnaître une petite quantité: de 1 à 6	
	• Réaliser une petite collection (<3)				
		• Réaliser une petite collection (<4)			
				• Réaliser des collections de plus en plus grandes	
	• Comparer des collections d'objets (terme à terme) : «autant que» • Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant « beaucoup », « pas beaucoup »				
	• Comparer des quantités Séquence arbre aux cerises • Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant « plus que », « moins que », « autant que »,				

Stabiliser la connaissance des petits nombres	<ul style="list-style-type: none"> • Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3 (conventionnelles et non conventionnelles) • Décomposer et recomposer le nombre 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3, 4 (conventionnelles et non conventionnelles) • Décomposer et recomposer le nombre 4 Séquence du parking 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3, 4, 5, (conventionnelles et non conventionnelles) • Décomposer et recomposer le nombre 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les différentes représentations connues pour représenter une quantité • Décomposer et recomposer le nombre 6
Utiliser le nombre pour désigner		<ul style="list-style-type: none"> • Repérer une position : utiliser les termes 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer une position : utiliser les termes 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème}, 6^{ème}.. 	
Acquérir la suite orale des nombres	Mémoriser la comptine numérique orale jusqu'à 6		Mémoriser la comptine numérique orale jusqu'à 10	
Ecrire les nombres		Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 2	Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 6	
Dénombrer	Dénombrer de petites quantités : 1 à 3	Dénombrer de petites quantités : 1 à 4	Dénombrer de petites quantités : 1 à 5	Dénombrer de petites quantités de 1 à 6
Jeux et rituels	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de lucky luke, greli grelo, gobelet • Albums à compter et à calculer de Rémi Brissiaud 			

ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

MS

2022-2023

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Attendus de fin de cycle

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

Reproduire, dessiner des formes planes.

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
FORMES	• Différencier des formes simples				
		• Reconnaître, classer et nommer des formes simples : carré, triangle, cercle			
			• Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle (puzzle, pavage, Tangram...)		
			• Comparer et ranger des objets selon leur taille		
				• Dessiner des formes simples : carré, triangle, cercle	
Réaliser des puzzles et des encastremements de plus en plus complexes (de 15 à 50 pièces)					
GRANDEURS	• Comparer et ranger des objets selon leur taille (petit moyen grand)				
		• Comparer les tailles des élèves			
		• Comparer, classer et ranger selon la contenance			
					• Comparer et ranger des objets selon leur masse
SUITE S ORGANIS ÉES	• Poursuivre une suite répétitive d'objets				
		• Identifier un objet par ses propriétés			
				• Tenir compte de plusieurs propriétés à la fois pour trier (formes, couleur, taille)	

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

MS
2022-2023

Attendus de fin de cycle

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

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

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes

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

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

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

Collaborer, coopérer, s'opposer

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

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Agir ans l' espace, dans la durée et sur les objets	<p>Courir</p> <ul style="list-style-type: none"> -Courir pour suivre l'adulte dans différents espaces de l'école. -Courir en réponse à un signal en suivant une trajectoire précise. - Courir en relais. -Courir pour attraper et pour échapper à un poursuivant. -Exercer différentes façons de courir : au signal, vite, en relais, avec des obstacles. 	<p>Lancer</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lancer différents objets: légers, lourds petits ou volumineux. -Lancer de différentes façons (haut, loin, en contrebas, avec précision, un camarade). -Explorer différentes façons de lancer : une ou deux mains, dans différentes directions. - Rattraper un projectile 	<p>Sauter</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sauter spontanément, avec ou sans obstacle. -Sauter en contrebas (travail de la réception). -Sauter loin avec ou sans élan. -Sauter haut pour atteindre une cible en hauteur, pour passer au-dessus d'obstacles. -Enchaîner différents types de saut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Enchaîner des comportements moteurs : courir, sauter, lancer pour assurer une continuité d'action • Projet « Les nuits blanches de pacha » (s'appuyer sur un album pour construire des parcours) 	
	KIT EPS				
Adapter ses équilibres et ses déplacements	<p>Déplacements acrobatiques</p> <p>Se déplacer en équilibre, tourner, rebondir, rouler en avant, en arrière, se suspendre, se balancer...</p>		<p>Grimper</p> <p>Construire son déplacement vertical (jeux sur parcours)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Module « le voyage de l'escargot »

<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter différentes actions motrices : avancer, reculer, tourner sur soi-même, sauter sur place, taper des pieds, taper des mains... • Les exécuter en musique • Exprimer des émotions par le corps 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à des actions corporelles avec les différentes parties du corps et différents outils (chaises, rubans, ballons, cordes, cerceaux) 	<ul style="list-style-type: none"> • Danser avec les autres (petits groupes) en rondes, en ligne... (jeux dansés) • Pratiques corporelles de bien être (YOGA: association RYE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Enchaîner des actions pour représenter des formes, des animaux, des personnages 	<ul style="list-style-type: none"> • Danser en concordance avec la musique, seul, à deux et plus • Respecter sa position par rapport aux autres • Rondes et jeux dansés plus complexes
<p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p>	<p>Tirer, pousser, déplacer, saisir, tomber avec, immobiliser, résister passivement, résister activement, ne pas bouger, dérober certaines parties de son corps</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transporter avec les mains, déplacer avec palet, un cerceau, un panier, lancer des objets de taille et de poids différents vers un objectif. • Réaliser ces opérations avec des obstacles, matériels à contourner, à franchir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux coopératifs • Jeux d'opposition 		

Attendus de fin de cycle

Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.

Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.

Créer des graphismes nouveaux.

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

Période 1 et 4 : projet [la grande lessive](#)

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Dessiner	<ul style="list-style-type: none"> • Dessiner pour exprimer l'imaginaire, les émotions, un besoin spontané... • S'exercer à dessiner sur des matières et des supports variés. • Utiliser régulièrement un carnet de dessins pour donner une valeur particulière aux dessins : bonhommes du mois • Dessiner différents éléments du réel identifiables selon des critères collectifs (bonhommes, véhicules, maison, animaux) 			<ul style="list-style-type: none"> • Dessiner d'après un modèle (ou sous la dictée) en respectant certains critères (Têtes de bobines) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le dessin pour raconter une histoire • Dessiner pour garder en mémoire
S'exercer au graphisme décoratif	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des tracés à partir de gestes continus : les lignes verticales • Contrôler son geste : freiner, reprendre 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des tracés à partir de gestes continus : les lignes horizontales, quadrillage • Contrôler son geste : freiner, reprendre 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des tracés à partir de gestes continus : les lignes obliques • Contrôler son geste : lignes brisées 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un tracé circulaire : les cercles fermés 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des tracés à partir de gestes continus : les ponts, les coupes, les vagues et les ondulations
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner les formes, les couleurs, les matières et les objets... • Recouvrir des surfaces : explorer, découvrir, comparer les effets produits. • Composer à partir d'une consigne, d'un désir, d'un projet. • Mémoriser l'expérience vécue (trace, photographie, dessin). • Dire ce que l'on fait, ce que l'on voit, ce que l'on ressent, ce que l'on pense • •Projet Expo idéale à partir du travail d'Hervé Tullet 				
Observer, comprendre et transformer des images	<ul style="list-style-type: none"> • Observer et décrire une diversité d'images (œuvres, photographies, affiches, publicités, illustrations d'albums, reproductions d'œuvres d'art) • Utiliser une image ou une partie de l'image pour en réaliser une nouvelle • Créer des collections d'objets ou d'images. • Apprendre à exposer, donner à voir et communiquer. 				

Attendus de fin de cycle

Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

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

Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

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

Proposition de progression détaillée

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	<ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser un répertoire de comptines et de chansons adaptées à l'âge, les interpréter de manière expressive • Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de : timbre, intensité, hauteur, nuance • Apprendre progressivement à chanter seul, au sein d'un groupe restreint, en chœur 				
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper la pulsation avec ses mains sur une partie du corps • Marquer la pulsation avec une partie du corps 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer les sonorités de son corps à travers des jeux rythmiques simples 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer des objets sonores divers empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussions • Explorer les sonorités de son corps à travers des jeux rythmiques simples 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer et produire, avec des instruments, des formules rythmiques simples • Sonorisation d'un album: Exemples 	
Affiner son écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Développer l'écoute active. • Repérer les objets, les voix, les matériaux, les gestes qui peuvent les produire. • Différents lots sonores 		<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter des extraits œuvres musicales caractérisés par des contrastes forts (lent/rapide, grave/aigu...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter des extraits d'œuvre musicales d'origines variées (style, pays, culture). • Sonorisation d'un album (le bateau de Zouglouglou) 	
Pratiquer quelques activités du spectacle vivant	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir une proposition personnelle, s'en souvenir. • S'inspirer de la proposition d'un autre pour la reproduire ou la transformer • Alternier les postures d'acteur et de spectateur • Investir un espace scénique pour explorer le mouvement dans ses différentes composantes d'espace, de temps, et d'énergie et transformer ainsi ses modes d'actions usuels 				

Attendus de fin de cycle

Le temps
Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

L'espace
Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
LE TEMPS	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les différents moments de la journée en s'appuyant sur des rituels et en se servant d'un support visuel (responsabilités) Élaborer la frise des anniversaires. 	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir la frise de la demie-journée à partir de photos Prévoir des événements à venir Comprendre et utiliser les termes « avant » et « après » Appréhender la notion de durée en la matérialisant (sabliers, chanson, métronome, minuterie, chronomètre) 	<ul style="list-style-type: none"> Construire l'emploi du temps de la journée à partir de photos Distinguer « matin » et « après-midi » Prendre des repères dans l'organisation de la semaine, (à l'aide de la frise) Repérer des événements simultanés 	<ul style="list-style-type: none"> Remettre quelques moments de la journée/la semaine dans l'ordre chronologique (hier, aujourd'hui, demain) Ordonner des suites chronologiques 	<ul style="list-style-type: none"> Situer des événements les uns par rapport aux autres à l'aide d'un support visuel) Utiliser le calendrier pour se repérer dans le mois. Commencer à prendre conscience du déroulement d'une année en ordonnant des événements passés. Connaitre les jours de la semaine et la comptine
L'ESPACE	<ul style="list-style-type: none"> Explorer l'espace de la classe, investir les différents coins Prendre des repères pour ranger les espaces de la classe. Repérer les espaces importants de l'école (toilettes, accès à la cour, salle de motricité, cantine.) 	<ul style="list-style-type: none"> Situer des objets entre eux Se repérer dans l'espace d'une page Suivre un parcours en motricité Se situer dans une file (avant / après, devant / derrière) Décrire des espaces familiers à partir de photos et documents (classe, école, cour...) 	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer et se déplacer dans un espace plus vaste que l'école. (quartier) Comprendre et utiliser un vocabulaire précis : dessus/ dessous/ haut/ bas/ dedans/ dehors Orienter et utiliser un album correctement. 	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans un quadrillage Comprendre et utiliser un vocabulaire précis : Au milieu/ entre 	<ul style="list-style-type: none"> Décrire et reproduire la position des objets dans un espace plan Suivre un parcours décrit oralement Projet « les nuits blanches de pacha » : utiliser le voca de topologie (devant, derrière, au dessus, au dessous, sur, sous, droite, gauche, loin, près...) Se déplacer sur le parcours suivant des consignes et déplacer les personnages de l'histoire sur le parcours représenté

Attendus de fin de cycle

Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.

Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.

Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.

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

Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir le monde du vivant	<ul style="list-style-type: none"> Acquérir les premiers savoirs et savoirs faire relatifs à l'hygiène corporelle (se laver les mains et se moucher seul) 				
		<ul style="list-style-type: none"> Identifier, désigner et nommer les différentes parties du visage 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et nommer les différentes parties de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> Observer différentes manifestations de la vie végétale : le cycle de vie d'une plante (haricots, basilic, blé...) Participer au jardin collectif de l'école Verbaliser les sensations éprouvées au toucher : différencier dur, mou, doux, rugueux... 	
	<ul style="list-style-type: none"> Observer des animaux (élevage de poissons dans un aquarium en classe ou escargots) : ressources EDUSCOL sur les élevages Observer des insectes (élevage de fourmis, chenilles ou phasmes en classe) 				
Explorer la matière	<ul style="list-style-type: none"> Transvaser la semoule Malaxer, modeler de la pâte à modeler : agir sur la matière pour la transformer Cuisiner : mélanger, dissoudre, transformer... 				
		<ul style="list-style-type: none"> Explorer les matériaux naturels de l'automne. (la terre, les feuilles, marrons, mousse, brindilles...) Fabriquer de la pâte à sel et modeler 	<ul style="list-style-type: none"> L'eau qui se transforme : Distinguer les différentes formes : solide, liquide, neige, glace, buée 	<ul style="list-style-type: none"> Transvaser et transporter de l'eau (flotte et coule) 	<ul style="list-style-type: none"> L'air : Observer les manifestations de l'air : vent, souffle, moulinet qui tourne, objet qui se déplace Découvrir et agir sur la matière : le sable

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<ul style="list-style-type: none"> • Construire librement • Enfiler des perles moyennes • Tenir correctement une paire de ciseaux • Habiller les poupées de la classe. • Connaître les étapes du collage. • Découvrir les objets utiles en pâtisserie 	<ul style="list-style-type: none"> • Assembler des objets pour faire une construction • Enfiler des perles plus petites • Découper sur un trait • Boutonner mon manteau/ remonter la fermeture éclair. • Utiliser la colle en autonomie. • Utiliser les objets utiles à la fabrication de la soupe 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle • Assembler des perles à repasser • Découper des formes rondes • Manipuler des engrenages, des vis et écrou... 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une construction d'après une photo • Utiliser un gabarit pour dessiner les formes géométriques simples. • Utiliser une loupe. • Prendre conscience des comportements dangereux. • Découper des formes complexes.
Utiliser des outils numériques	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter l'ordinateur de la classe et le matériel informatique (appareil photo, casques...) • Avoir connaissance du BLOG et connaître son utilité 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la souris • Connaître le TNI • Comprendre l'intérêt du blog, s'en emparer, le consulter et poster des articles 	<ul style="list-style-type: none"> • Allumer et éteindre certains éléments (sous la direction de l'enseignante) • Connaître les tablettes et utiliser un logiciel de jeu • BLOG 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les tablettes • BLOG