

1.COMPETENCES DE COMMUNICATION

N.B. L'enjeu -pour l'enfant- de la mise en œuvre du langage de communication est de comprendre ce que parler veut dire.

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> Etre réceptif aux sollicitations verbales des acteurs de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> Manifester le désir de parler dans des situations quotidiennes 	<ul style="list-style-type: none"> Oser parler spontanément Etre capable d'écouter 	<ul style="list-style-type: none"> Réagir aux sollicitations verbales par l'action Mémoriser vocabulaire et structures syntaxiques de la vie quotidienne 	<ul style="list-style-type: none"> Réinvestir du vocabulaire, des structures syntaxiques simples
P	<ul style="list-style-type: none"> Manifester le désir de parler dans des situations quotidiennes Oser parler spontanément Etre capable d'écouter 	<ul style="list-style-type: none"> Réagir aux sollicitations verbales par l'action Mémoriser vocabulaire et structures syntaxiques de la vie quotidienne 	<ul style="list-style-type: none"> Réinvestir vocabulaire et structures syntaxiques simples Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible 	<ul style="list-style-type: none"> Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation Etre capable d'écouter pour répondre 	<ul style="list-style-type: none"> Répondre aux sollicitations verbales <ul style="list-style-type: none"> o par un mot o par une phrase
M	<ul style="list-style-type: none"> Oser parler spontanément Etre capable d'écouter Répondre aux sollicitations verbales par un mot, une phrase 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser vocabulaire et structures syntaxiques de la vie quotidienne Réinvestir vocabulaire, et structures syntaxiques simples 	<ul style="list-style-type: none"> Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation 	<ul style="list-style-type: none"> Etre capable d'écouter pour répondre Répondre aux sollicitations verbales par une phrase 	<ul style="list-style-type: none"> Moduler sa voix en fonction de la situation
G	<ul style="list-style-type: none"> Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation Etre capable d'écouter pour répondre Répondre aux sollicitations verbales par une phrase, en se faisant comprendre 	<ul style="list-style-type: none"> Moduler sa voix en fonction de la situation Utiliser des outils linguistiques plus complexes (connecteurs, phrases complexes, concordance des temps du verbe, négation, interrogation) 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange : <ul style="list-style-type: none"> o Intervenir o Questionner o argumenter 	<ul style="list-style-type: none"> Participer à un échange collectif <ul style="list-style-type: none"> o En acceptant d'écouter autrui o En attendant son tour de parole o En restant dans le propos de l'échange 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse

*** Les compétences visées seront d'abord développées EN SITUATION DUELLE (enfant/ enfant ou adulte/enfant) puis, à partir de la section de moyens, elles seront également mises en œuvre EN PETIT GROUPE puis en GRAND GROUPE, ce qui induit en section de moyens et de grands l'apprentissage des règles de communication :**

- o Demander la parole
- o Attendre son tour de parole
- o Tenir compte de ce qui vient d'être dit

1.Le domaine sensoriel

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	Utiliser ses différents sens pour : <ul style="list-style-type: none"> • Explorer des qualités tactiles : chaud, froid, doux, piquant, lisse, rugueux... • Explorer tactilement des surfaces, des formes • Explorer des caractéristiques gustatives et olfactives : saveurs, odeurs • Explorer des caractéristiques visuelles des objets : formes, couleurs, intensité, opposition brillant/terne, clair/sombre • Reconnaître des éléments sonores du monde proche dans des situations spontanées ou organisées : bacs sensoriels, boîtes à toucher...				
P	Utiliser ses différents sens pour : <ul style="list-style-type: none"> • Explorer des qualités tactiles : chaud, froid, doux, piquant, lisse, rugueux... • Explorer tactilement des surfaces, des formes • Explorer des caractéristiques gustatives et olfactives : saveurs, odeurs • Explorer des caractéristiques visuelles des objets : formes, couleurs, intensité, opposition brillant/terne, clair/sombre • Reconnaître des éléments sonores du monde proche dans des situations spontanées ou organisées : bacs sensoriels, boîtes à toucher...		<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des objets selon un critère de perception : <i>c'est pareil / pas pareil</i> pour aller vers une exploration de plus en plus fine • Elargir son champ de perception • Enrichir ses expériences sensorielles • Utiliser tous ses sens dans des situations appropriées 		
M	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser ses différents sens 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des objets en fonction d'un critère sensoriel 	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des objets en fonction d'un critère sensoriel 	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : <i>couleurs, formes, texture, saveur, origine des sons, des bruits de l'environnement...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception
G	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des objets en fonction d'un critère sensoriel • Nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : <i>couleurs, formes, texture, saveur, origine des sons, des bruits de l'environnement...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception • Nommer : <ul style="list-style-type: none"> ✓ L'organe (<i>les yeux</i>) ✓ La perception (<i>la vue</i>) ✓ L'action(<i>voir</i>) ✓ Le handicap(<i>aveugle</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des objets techniques qui permettent d'affiner sa perception : <i>par exemple la loupe</i> • Maîtriser un vocabulaire précis et simple lié aux différentes perceptions 	<ul style="list-style-type: none"> • Déterminer la qualité d'un objet en utilisant ses différents sens 	<ul style="list-style-type: none"> • Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui leur correspondent

2. Le domaine de la matière et des objets

les matières : le bois, la terre, la pierre, le sable, le papier, le carton, les tissus, l'eau, le plastique, le verre, les métaux, l'air, les matières premières alimentaires . .

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer en agissant sur la matière : <i>modeler, morceler, déchirer, frapper, écraser, casser, mélanger, transvaser, transporter...</i> • Utiliser différents outils pour agir sur la matière : <i>la main puis des cuillères, des pinces, des marteaux, des ciseaux...</i> 				
P	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer en agissant sur la matière : <i>modeler, morceler, déchirer, découper, tailler, frapper, écraser, casser, broyer, mouliner, tamiser, râper, mélanger, transvaser, transporter, cuire de différentes façons, assembler...</i> • Utiliser différents outils pour agir sur la matière : <i>la main puis des cuillères, des pinces, des marteaux, des ciseaux</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir manipuler des matières • Repérer certaines matières fréquemment utilisées, par rapport à l'usage que l'on peut en faire 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage *: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Econome, râpe, rouleau, moulin à légume, mixer, batteur, ✓ Sèche-cheveux, pompe, aimants ✓ Magnétophone, appareil photo, téléphone, ordinateur, lampe de poche 		
M	<ul style="list-style-type: none"> • Agir sur la matière pour la transformer en utilisant les actions et les outils cités ci-dessus 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage *: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Econome, râpe, rouleau, moulin à légume, mixer, batteur, ✓ Sèche-cheveux, pompe, aimants ✓ Magnétophone, appareil photo, téléphone, ordinateur, lampe de poche 	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir des outils différents en fonction de son projet 	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des matières connues en fonction de <ul style="list-style-type: none"> ○ leurs qualités ○ leurs usages 	<ul style="list-style-type: none"> • choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation
G	<ul style="list-style-type: none"> • Elargir le champ d'exploration de la matière • Agir sur la matière pour la transformer en utilisant les actions et les outils cités ci-dessus 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage *: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Econome, râpe, rouleau, moulin à légume, mixer, batteur, ✓ Sèche-cheveux, pompe, aimants ✓ Magnétophone, appareil photo, téléphone, ordinateur, lampe de poche 	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir des outils différents en fonction de son projet • Classer des matières connues en fonction de <ul style="list-style-type: none"> ○ leurs qualités ○ leurs usages ○ leur origine 	<ul style="list-style-type: none"> • choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation • utiliser une fiche technique simple pour fabriquer (<i>décodage</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • sérier des matières • réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet (<i>encodage</i>)

*Ces objets seront utilisés de la petite à la grande section, avec des niveaux d'exigence différents.

3.1 Le domaine du vivant

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> • Observer le réel en situation : le <i>vivant</i> (animal et végétal) et le <i>non-vivant</i> (minéral) selon différents critères d'observation <ul style="list-style-type: none"> ✓ formes, couleurs odeurs, textures ✓ les transformations au cours du temps de ces caractéristiques ✓ le lieu où on a trouvé ces éléments ✓ le mode de déplacement ✓ les besoins : alimentation, air, eau, lumière ✓ la reproduction • découvrir son corps dans son ensemble 				
P	<ul style="list-style-type: none"> • Observer le réel en situation : le <i>vivant</i> (animal et végétal) et le <i>non-vivant</i> (minéral) selon différents critères d'observation cf ci-dessus • Découvrir les différentes parties de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler : <i>planter</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler : <i>apporter des soins à un animal, une plante</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler : <i>cueillir, récolter</i> • respecter la vie animale et végétale • garder une trace des observations faites : <i>photos</i> • associer les animaux à leurs petits, à leur milieu de vie 	
M	<ul style="list-style-type: none"> • Observer le réel en situation : le <i>vivant</i> (animal et végétal) et le <i>non-vivant</i> (minéral) selon différents critères d'observation cf ci-dessus • Affiner la perception de son corps : dos, face, articulations (épaule) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler : <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>planter</i> ✓ <i>apporter des soins à un animal, une plante</i> ✓ <i>cueillir, récolter</i> • associer les animaux à leurs petits, à leur milieu de vie 	<ul style="list-style-type: none"> • faire des expériences sur un végétal : <ul style="list-style-type: none"> ✓ donner de l'eau ou non ✓ de la lumière ou non ✓ de l'air ou non • mener ces expériences en parallèle avec un minéral et comparer les effets 	<ul style="list-style-type: none"> • verbaliser les observations • reconnaître les différentes parties d'une plante : <i>tige, racines...</i> • donner une représentation de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> • respecter la vie animale et végétale • garder une trace des observations faites : <i>photos, enregistrements, dictée à l'adulte</i>
G	<ul style="list-style-type: none"> • Observer le réel en situation : le <i>vivant</i> (animal et végétal) et le <i>non-vivant</i> (minéral) selon différents critères d'observation cf ci-dessus • Affiner la perception de son corps : dos, face, profil, postures, articulations (épaule, cou, poignet, cheville) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler : <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>planter</i> ✓ <i>apporter des soins à un animal, une plante</i> ✓ <i>cueillir, récolter</i> • reconnaître les différentes parties d'une plante : <i>tige, racines</i> • donner une représentation de son corps 	<ul style="list-style-type: none"> • faire des expériences sur un végétal : <ul style="list-style-type: none"> ✓ donner de l'eau ou non ✓ de la lumière ou non ✓ de l'air ou non • mener ces expériences en parallèle avec un minéral et comparer les effets • différencier : noyau, graines, pépins, bulbes... • reconstituer l'image du corps humain, d'un animal, d'un végétal à partir d'éléments séparés 	<ul style="list-style-type: none"> • verbaliser les observations • garder une trace des observations faites : <i>photos, enregistrements, dictée à l'adulte, dessins</i> • retracer la chronologie de l'évolution : <i>croissance, reproduction</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>à l'aide d'images séquentielles</i> ○ <i>par le dessin</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • respecter la vie animale et végétale • à partir des observations faites, des échanges, construire des connaissances concernant le vivant • découvrir la notion de cycle du vivant (quand l'observation a été vécue) • différencier le vivant du non-vivant

3.2 Le domaine de l'environnement, l'hygiène et la santé

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> découvrir l'environnement proche : classe puis école appliquer quelques règles d'hygiène du corps : se laver les mains 				
P	<ul style="list-style-type: none"> découvrir l'environnement proche : classe, école, quartier 	<ul style="list-style-type: none"> Respecter des règles de sécurité posées et expliquées par l'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> Appliquer quelques règles d'hygiène du corps : se laver les mains, se moucher 	<ul style="list-style-type: none"> observer l'environnement proche : classe, école, quartier 	<ul style="list-style-type: none"> participer à la remise en ordre et la propreté des locaux : ranger ses affaires, mettre les déchets à la poubelle
M	<ul style="list-style-type: none"> observer l'environnement proche : classe, école, quartier le décrire 	<ul style="list-style-type: none"> respecter les règles de sécurité élaborées en dialoguant avec l'adulte, en relation avec les risques : <ul style="list-style-type: none"> de l'école de la maison <i>objets et comportements dangereux, produits toxiques</i> <ul style="list-style-type: none"> de la rue (<i>piétons, voitures</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> distinguer dans l'environnement les éléments naturels des constructions humaines 	<ul style="list-style-type: none"> connaître et appliquer quelques règles d'hygiène et de respect du corps : <i>propreté, alimentation, soins, sommeil, intimité, intégrité du corps</i> 	<ul style="list-style-type: none"> respecter l'environnement : <i>respect des lieux, du vivant, entretien du jardin, soins aux animaux, tri de certains déchets en vue d'un recyclage</i>
G	<ul style="list-style-type: none"> observer l'environnement proche : classe, école, quartier le décrire distinguer dans l'environnement les éléments naturels des constructions humaines 	<ul style="list-style-type: none"> comprendre et respecter les règles de sécurité élaborées en dialoguant avec l'adulte, en relation avec les risques : <ul style="list-style-type: none"> de l'école de la maison <i>objets et comportements dangereux, produits toxiques</i> <ul style="list-style-type: none"> de la rue (<i>piétons, voitures</i>) <i>avec décodage des symboles usuels</i> 	<ul style="list-style-type: none"> connaître et appliquer quelques règles d'hygiène et de respect du corps : <i>propreté, alimentation, soins, sommeil, intimité, intégrité du corps</i> repérer une situation inhabituelle ou de danger : <i>fumée, porte ouverte, enfant blessé, attitude inhabituelle d'un adulte...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> observer un environnement plus éloigné, plus varié comparer des milieux différents pour en dégager quelques caractéristiques 	<ul style="list-style-type: none"> respecter l'environnement : <i>respect des lieux, du vivant, entretien du jardin, soins aux animaux, tri des déchets en vue d'un recyclage, repérage des nuisances</i> comprendre - à partir d'un travail sur des photos, des odeurs, des documentaires- les effets du non-respect de l'environnement et accéder ainsi à une attitude citoyenne et responsable

4.Le domaine de la structuration de l'espace

NB. **Démarche mathématique** : dans les domaines abordés ici (structuration de l'espace, formes et grandeurs, quantités et nombres), il paraît important de :

- faire pratiquer et de valoriser la manipulation en tant que situation d'apprentissage suivie par l'adulte
- ne pas mettre en permanence l'enfant en situation d'évaluation sur fiche
- permettre à l'enfant d'expliciter sa démarche de recherche et de résolution du problème posé
- s'appuyer sur les tâtonnements et les erreurs , les considérer comme composantes de l'apprentissage.

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs <i>avec l'accompagnement physique ou verbal de l'adulte</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • En EPS, suivre un parcours organisé matériellement <i>en repérant le début et la fin</i> • Réaliser des encastremets 	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs: <i>mémoriser la situation spatiale du lieu, sa fonction</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • En EPS, suivre un parcours organisé matériellement <i>en respectant un sens</i> • Réaliser des petits puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer d'un point à un autre –dans la classe, dans les espaces communs – en fonction d'un besoin • Ranger les objets à leur place
P	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs <i>avec l'accompagnement physique ou verbal de l'adulte</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • En EPS, suivre un parcours organisé matériellement <i>en repérant le début et la fin</i> • Réaliser des encastremets 	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs: <i>mémoriser la situation spatiale du lieu, sa fonction</i> • Ranger les objets à leur place 	<ul style="list-style-type: none"> • En EPS, suivre un parcours organisé matériellement <i>en respectant un sens</i> • Réaliser des puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter des positions relatives : <ul style="list-style-type: none"> ○ Sa position par rapport aux objets ○ La position des objets entre eux • Coller sur /sous • Simuler des déplacements :<i>par exemple, coller des gommettes sur un trait</i>
M	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter des positions relatives : <ul style="list-style-type: none"> ○ Sa position par rapport aux objets ○ La position des objets entre eux 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage • Suivre un parcours visualisé au préalable et décrit oralement 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire, <i>en volume</i>, à l'aide d'éléments de maquette, un parcours vécu en salle de jeu • Suivre un parcours décrit oralement 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire à partir de photos, de documents, des espaces familiers 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux <i>exemple : description d'un parcours moteur simple</i>
G	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstituer, <i>sur le plan</i>, à l'aide d'éléments découpés, un parcours vécu en salle de jeu • Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage 	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre un parcours décrit oralement • Décrire un parcours simple 	<ul style="list-style-type: none"> • Coder un déplacement, un parcours 	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer un parcours en le décodant 	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets • Décrire à partir de photos, de documents, des espaces plus ou moins familiers

5.Le domaine de la structuration du temps

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> Repérer la répétition des différents moments clefs de la matinée passée en classe <ul style="list-style-type: none"> En s'appuyant sur les rituels En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos Différencier le jour de la nuit 				
P	<ul style="list-style-type: none"> Repérer la répétition des différents moments de la matinée passée en classe <ul style="list-style-type: none"> En s'appuyant sur les rituels En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos Différencier le jour de la nuit 	<ul style="list-style-type: none"> Repérer la répétition des différents moments de la journée 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les différents moments de la journée 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre certains repères dans la semaine, l'année (cahier mémoire de la classe) Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel 	
M	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les différents moments de la journée ✓ En s'appuyant sur les rituels ✓ En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos, puis symboles Les nommer 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les différents moments de la semaine Prendre certains repères dans la semaine, l'année Comprendre l'opposition présent / passé 	<ul style="list-style-type: none"> Appréhender la notion de temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (jeu, cuisine) :<i>sablier, métronome, minuterie, boîte à musique, moulins à eau</i> A l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée 	<ul style="list-style-type: none"> Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel Exprimer l'opposition présent / passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : <i>lexique, conjugaison, connecteurs</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des repères relatifs aux rythmes ✓ De la journée :emploi du temps ✓ De la semaine / du mois : calendrier en utilisant une frise chronologique Appréhender leur caractère cyclique
G	<ul style="list-style-type: none"> Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise chronologique Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre puis exprimer l'opposition présent / passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : <i>lexique, conjugaison, connecteurs</i> Prendre des repères sur le mois, l'année : événements calendaires, saisons 	<ul style="list-style-type: none"> Situer des événements les uns par rapport aux autres sans support visuel Appréhender la notion de temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (jeu, cuisine) :<i>sablier, métronome, minuterie, boîte à musique, moulins à eau</i> A l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre et exprimer l'opposition présent / futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : <i>lexique, conjugaison, connecteurs</i> Distinguer succession et simultanéité des événements 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des repères relatifs aux rythmes ✓ De la journée :emploi du temps ✓ De la semaine / du mois : calendrier ✓ De l'année : saisons, événements calendaires en utilisant une frise chronologique Appréhender leur caractère cyclique

6. Formes et grandeurs

	Toussaint		Noël	Hiver	Printemps
TP	<ul style="list-style-type: none"> Manipuler des objets de formes et de tailles différentes Jouer avec des jeux, encastresments en volume, qui utilisent des formes différentes 		<ul style="list-style-type: none"> Respecter un critère spécifique de classement pour mettre en ordre les coins jeux : <i>mettre les objets du coin cuisine dans le coin cuisine</i> 		<ul style="list-style-type: none"> Respecter un critère spécifique de classement pour mettre en ordre les coins jeux : <i>ranger les assiettes avec les assiettes</i>
P	<ul style="list-style-type: none"> Manipuler des objets de formes et de tailles différentes Jouer avec des jeux, encastresments en volume, qui utilisent des formes différentes 	<ul style="list-style-type: none"> Respecter un critère spécifique de classement pour mettre en ordre les coins jeux : <i>mettre les objets du coin cuisine dans le coin cuisine</i> Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme 	<ul style="list-style-type: none"> Trier pour trouver des critères sensoriels divers Respecter un critère spécifique de classement pour mettre en ordre les coins jeux : <i>ranger les assiettes avec les assiettes</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Trier selon différents types de critères (un critère à la fois) Assembler des objets de formes simples à partir d'un modèle : <i>puzzles / assemblage de solides :duplos, clipos, kapla</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Classer selon différents types de critères Reconnaître par analogie des formes simples : <i>rond, carré, triangle</i> Identifier et nommer une forme simple : le rond
M	<ul style="list-style-type: none"> Respecter des critères de rangement sous forme de codage pour remettre en ordre les coins jeux Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme 	<ul style="list-style-type: none"> Trier pour trouver des critères sensoriels divers Trier selon différents types de critères (un critère à la fois) 	<ul style="list-style-type: none"> Classer selon différents types de critères Reconnaître par analogie des formes simples : <i>rond, carré, triangle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier et nommer des formes simples : <i>rond, carré, triangle</i> Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle : <i>puzzles / assemblage de solides :duplos, clipos, kapla</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des objets selon leur contenance, leur taille
G	<ul style="list-style-type: none"> Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle : <i>puzzles / assemblage de solides :legos, kapla</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des objets selon leur contenance, leur taille, leur masse Trier et classer selon différents types de critères 	<ul style="list-style-type: none"> Trouver des critères de classement , les encoder puis respecter le codage <i>par exemple pour mettre en ordre les coins jeux</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Classer et ranger des objets selon leur taille, leur contenance, leur masse 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, classer et nommer des formes simples : rond, carré triangle

N.B. En termes mathématiques, le rangement est une activité qui suppose une organisation dans un ordre spécifique

7.Quantités et nombres

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> Estimer globalement des quantités : beaucoup /pas beaucoup S'engager dans la comptine des premiers nombres : 1, 2, 3 				
P	<ul style="list-style-type: none"> Estimer globalement des quantités : beaucoup/pas beaucoup 	<ul style="list-style-type: none"> S'engager dans la comptine des premiers nombres : 1, 2, 3 Reconnaître globalement de petites quantités (jusqu'à 3) 	<ul style="list-style-type: none"> Distribuer en faisant une correspondance terme à terme en situation : <i>par exemple, donner une serviette à chaque enfant</i> Exprimer de petites quantités (jusqu'à 3) Reproduire un algorithme simple : 1/1 	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre de petits problèmes pratiques de la vie quotidienne : <i>compléter là où il n'y a pas assez de ...</i> Dénombrer de petites quantités (jusqu'à 3) 	<ul style="list-style-type: none"> Compter jusqu'à 3 en associant le geste au mot (comptage sur les doigts) Grouper par deux ou par trois dans des situations de jeu Reconnaître les constellations du dé (jusqu'à 3)
M	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître globalement de petites quantités (jusqu'à 3) Résoudre de petits problèmes pratiques de la vie quotidienne : <i>compléter là où il n'y a pas assez</i> Exprimer de petites quantités (jusqu'à 3) Compter jusqu'à 3 en associant le geste au mot (comptage sur les doigts) 	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer de petites quantités (jusqu'à 3) Grouper par deux ou par trois dans des situations de jeu Reconnaître les constellations du dé (jusqu'à 3) Reproduire un algorithme simple : 1/1 	<ul style="list-style-type: none"> Etendre sa connaissance de la comptine numérique Distribuer en faisant une correspondance terme à terme comparer de petites quantités (3,4) : <i>plus que, moins que, autant que</i>, en utilisant des procédures numériques ou non Reconnaître et utiliser en situation de très petites quantités 	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible et proche) en utilisant des procédures numériques ou non Compter jusqu'à 5 en associant le geste au mot connaître les règles de quelques jeux mathématiques : jeu de l'oie, jeux avec dés... 	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 5) Reconnaître globalement des petites quantités organisées en configuration connue : doigt de la main, constellations du dé (jusqu'à 4 ou 5) Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée sur une bande numérique Reproduire un algorithme 1 / 2
G	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre des comptines mathématiques Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé) 	<ul style="list-style-type: none"> Jouer à des jeux mathématiques : <i>jeu de l'oie, jeux de dés, jeux de cartes, jeux de chevaux</i> Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée sur une bande numérique Etendre sa connaissance de la comptine numérique Reproduire un algorithme complexe 	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non (CTT) Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (<i>visible et proche</i>) en utilisant des procédures numériques ou non 	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes portant sur des quantités : partage, distribution Dire des comptines numériques utilisant l'ordre : <i>le 1^{er}, le 2^{ème} ...</i> Identifier les variantes d'un algorithme pour le reproduire 	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus Connaître la comptine orale jusqu'à 30 au moins Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (<i>visible ou non, proche ou éloignée</i>) en utilisant des procédures numériques ou non Résoudre des problèmes portant sur des quantités : augmentation, diminution

2.COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE EN SITUATION

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> Désigner, nommer des objets personnels Désigner, nommer des objets propres à la classe 	<ul style="list-style-type: none"> Participer aux rituels de la classe : se reconnaître en photo, répondre à l'appel Exprimer verbalement un besoin (par un mot) 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître ses camarades en photo Reconnaître et nommer les différents intervenants et les différents lieux de l'école 	<ul style="list-style-type: none"> Désigner, nommer des objets propres à d'autres lieux que la classe Etre attentif à l'énoncé de consignes simples 	<ul style="list-style-type: none"> Exprimer un besoin en utilisant une phrase simple Comprendre des consignes simples
P	<ul style="list-style-type: none"> Désigner, nommer des objets personnels Désigner, nommer des objets propres à la classe ou à d'autres lieux Mettre des mots sur des sensations Ecouter des comptines, des chants 	<ul style="list-style-type: none"> Participer aux rituels de la classe : se reconnaître en photo, reconnaître ses camarades, répondre à l'appel Exprimer verbalement un besoin (par un mot) 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et nommer les différents intervenants et les différents lieux de l'école Etre attentif à l'énoncé de consignes simples Mimer et mémoriser des comptines, des chants 	<ul style="list-style-type: none"> Exprimer un besoin en utilisant une phrase simple Comprendre des consignes simples 	<ul style="list-style-type: none"> Faire l'inventaire des coins jeux Dire des comptines, chanter Prêter sa voix à une marionnette pour restituer la parole de l'adulte
M	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les objets de la classe, les catégoriser, dire à quoi ils servent Ecouter et comprendre une consigne simple 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser et exécuter une consigne simple Prêter sa voix à la marionnette pour restituer la parole de l'adulte Comprendre une règle de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer des actions, des objets à partir d'une fiche technique, d'une recette Mettre en œuvre une règle de jeu S'adresser à la marionnette 	<ul style="list-style-type: none"> Reformuler une consigne simple Enoncer une règle de jeu Dans les coins jeux, dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade pour faire évoluer le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer l'utilisation d'un objet, d'un jeu, d'une technique Formuler une demande en situation Faire parler la marionnette
G	<ul style="list-style-type: none"> Faire parler la marionnette Ecouter et comprendre une consigne complexe Formuler une demande en situation 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser une consigne complexe et l'exécuter Comprendre et mettre en œuvre une règle de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Planifier, organiser soi-même son travail pour exécuter une consigne complexe 	<ul style="list-style-type: none"> Reformuler une consigne complexe Enoncer une règle de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Créer une consigne en fonction d'une situation donnée

N.B. les styles plus spécifiquement utilisés dans le langage en situation sont :

- **Le style injonctif**
- **Le style informatif**
- **Le style explicatif**

3.COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'EVOCATION

	TOUSSAINT	NOËL	HIVER	PRINTEMPS	
TP	Ecouter des histoires adaptées à son âge (tout au long de l'année)				<ul style="list-style-type: none"> • Evoquer des moments vécus en classe <ul style="list-style-type: none"> ○ avec un support visuel (photo) ○ avec l'aide de l'adulte
P	<ul style="list-style-type: none"> • Evoquer des moments vécus en classe <ul style="list-style-type: none"> ○ avec un support visuel (photo) ○ avec l'aide de l'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter des histoires adaptées à son âge (tout au long de l'année) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des histoires adaptées à son âge 	<ul style="list-style-type: none"> • Evoquer des moments vécus en classe avec un support visuel (photo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reformuler dans ses propres mots des histoires connues
M	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer les différents moments de la journée avec support visuel : photo puis représentation symbolique • Comprendre une histoire adaptée à son âge 	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer les différents moments de la journée à l'aide d'un support matériel quelconque (visuel, tactile, auditif...) • Raconter une histoire connue en s'appuyant sur la succession des illustrations 	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer la trame narrative d'une histoire* connue avec un support visuel <i>Trame simple : début/ événement/résolution/fin</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer les différents moments de la journée toujours à l'aide d'un support matériel mais en utilisant <ul style="list-style-type: none"> ✓ une phrase simple ✓ le passé composé 	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans support • Nommer les personnages, les lieux d'une histoire connue
G	<ul style="list-style-type: none"> • restituer les différents moments de la journée sans support • Raconter une histoire connue sans support visuel 	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel <i>Trame complexe : début/ événement/aventures/résolution/fin</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer la trame narrative d'une histoire connue sans support visuel • Identifier, caractériser moralement et physiquement les personnages 	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer les différents moments de la journée en utilisant <ul style="list-style-type: none"> ✓ des phrases complexes ✓ des connecteurs spatiaux et temporels ✓ des pronoms ✓ les temps du passé 	<ul style="list-style-type: none"> • inventer une courte histoire avec des personnages, un début, un événement, une fin

***Trame narrative de l'histoire : travail préalable d'imprégnation par l'adulte**

- ✓ **en petite section** : sensibiliser les enfants à la trame narrative des histoires lues et racontées en verbalisant les différentes étapes du récit.
- ✓ **en moyenne section** : faire prendre conscience à l'enfant de l'existence d'une trame narrative :
 - en verbalisant les différentes étapes du récit
 - en utilisant des images séquentielles ciblées, en interrompant le récit ...

4.COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT

4.1 FONCTIONS DE L'ECRIT

N.B.Mettre l'enfant au contact de l'écrit c'est lui permettre de comprendre que :

- ce qui est dit peut être écrit
- ce qui est écrit peut être relu et enrichi
- l'écrit est une mémoire qui permet de se souvenir

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps
TP			<ul style="list-style-type: none"> • Manifester de l'intérêt pour l'écrit : prénom, imagier, albums 	<ul style="list-style-type: none"> • Différencier l'écrit du dessin
P	<ul style="list-style-type: none"> • Manifester de l'intérêt pour l'écrit : prénom, imagier, albums 		<ul style="list-style-type: none"> • Différencier l'écrit du dessin 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier différents supports d'écrit : <i>livres, affiches, emballages, dépliants publicitaires, catalogue</i>
M	<ul style="list-style-type: none"> • Différencier l'écrit du dessin 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier différents supports d'écrit : <i>livres, affiches, emballages, dépliants publicitaires, catalogue</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier différents types d'écrits : <i>Imagiers, albums, documentaires, recettes, journaux, publicités, lettres, factures, tickets de caisse...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Trier différents supports et types d'écrit pour en dégager les caractéristiques (critères)
G	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier différents supports d'écrit : <i>livres, affiches, emballages, dépliants publicitaires, catalogue</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier différents types d'écrits : <i>Imagiers, albums, documentaires, recettes, journaux, publicités, lettres, factures, tickets de caisse...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Trier différents supports et types d'écrit pour en dégager les caractéristiques (critères) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les fonctions des différents types d'écrits
				<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les fonctions de certains types d'écrits : dire à quoi ça sert
				<ul style="list-style-type: none"> • Savoir utiliser les caractéristiques de certains écrits en situation de production de texte

4.COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT

4.2 Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature

N.B. Dictée à l'adulte :

- Transcrire les paroles de l'enfant en respectant sa formulation.
- Puis, en remédiation, reprendre avec lui ses productions, l'aider à les enrichir par le dialogue mais aussi la lecture de textes identiques à ceux qu'il doit produire.

	Toussaint		Noël	Hiver	Printemps
TP	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter les histoires lues 		<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler les albums lus 		<ul style="list-style-type: none"> • Choisir un album
P	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter les histoires lues 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler les albums lus 	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir un album 	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter avec ses propres mots ce qu'il a entendu avec le support du livre 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictier à l'adulte des textes en individuel
M	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter avec ses propres mots un passage lu par l'adulte, avec support 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictier à l'adulte différents types de textes, en individuel (recettes, compte rendu, invitation...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter avec ses propres mots un passage lu par l'adulte , sans support 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictier à l'adulte différents types de textes, en collectif (recettes, compte rendu, invitation...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter avec ses propres mots l'histoire d'un personnage, avec puis sans support
G	<ul style="list-style-type: none"> • Produire des textes cohérents en leur donnant du sens dans le respect de la chronologie 	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter un passage lu par l'enseignant sans support • Dictier à l'adulte différents types de textes 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des outils linguistiques adaptés aux différents types d'écrits • Reformuler un passage lu par l'enseignant 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictier à l'adulte des textes variés (recettes, lettres, compte rendus, invitations, histoires...)en respectant les caractéristiques de chaque type d'écrit 	<ul style="list-style-type: none"> • Reformuler pour enrichir ses productions (structure syntaxique, pronoms, connecteurs logiques et cohérence temporelle) • Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontré dans les albums et les contes • Se construire une première culture littéraire par l'appropriation d'œuvres de la littérature enfantine classique • S'appuyer sur cette culture pour rentrer dans un débat : <i>comparaison, interprétation, critique des œuvres lues</i>

4.COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT

4.3 Découverte des réalités sonores de la langue

N.B.Ces apprentissages ne se feront pas de façon systématique mais s'inscriront dans le projet de classe, à un moment opportun.

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps
TP				<ul style="list-style-type: none"> Mobiliser son attention sur la réalité sonore de la langue par le biais de comptines, de chants
P	<ul style="list-style-type: none"> Mobiliser son attention sur la réalité sonore de la langue par le biais de comptines, de chants 	<ul style="list-style-type: none"> Centrer son écoute sur la structure syllabique des prénoms 	<ul style="list-style-type: none"> Etre capable de restituer les prénoms en les articulant 	<ul style="list-style-type: none"> Rythmer : <ul style="list-style-type: none"> Prénoms Chants comptines Jouer avec sa voix sur <ul style="list-style-type: none"> l'intensité la hauteur la durée Traduire de façon physique les sons par des jeux avec sa bouche (exagération de l'articulation des mots)
M	<ul style="list-style-type: none"> Centrer son écoute sur la structure syllabique des prénoms Etre capable de restituer les prénoms en les articulant 	<ul style="list-style-type: none"> Rythmer : <ul style="list-style-type: none"> Prénoms Chants/Comptines phrases Jouer avec sa voix sur <ul style="list-style-type: none"> l'intensité la hauteur la durée 	<ul style="list-style-type: none"> Jouer à répéter des syllabes : <ul style="list-style-type: none"> En début En fin de mot à l'occasion de l'apprentissage de chants, comptines, poésies 	<ul style="list-style-type: none"> Traduire de façon physique les sons par des jeux avec sa bouche (exagération de l'articulation des mots) Retrouver des assonances, des rimes, avec l'aide d'un support visuel représentant les mots Prendre conscience de la structure syllabique des mots
G	<ul style="list-style-type: none"> Rythmer : <ul style="list-style-type: none"> Prénoms Chants/Comptines Phrases/textes Jouer avec sa voix sur <ul style="list-style-type: none"> l'intensité la hauteur la durée Retrouver des assonances, des rimes, avec l'aide d'un support visuel représentant les mots Prendre conscience de la structure syllabique des mots 	<ul style="list-style-type: none"> Jouer à répéter des syllabes : <ul style="list-style-type: none"> En début En fin de mot à l'occasion de l'apprentissage de chants, comptines, poésies Traduire de façon physique les sons par des jeux avec sa bouche (exagération de l'articulation des mots) Reconnaître une même syllabe dans les prénoms (début / fin de mot) 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître une même syllabe dans des mots avec support d'image (début / fin de mot) Produire des assonances, des rimes, avec l'aide d'un support visuel représentant les mots Allonger/ diminuer un mot d'une syllabe 	<ul style="list-style-type: none"> Inverser des syllabes Trouver des enchaînements de la dernière syllabe d'un mot à la première du mot suivant Reconnaître une même syllabe dans des mots sans support d'image en début, fin et milieu de mots Jouer avec les mots tordus Produire des assonances, des rimes

4.COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT

4.4 Activités graphiques et écriture

N.B. une attention toute particulière doit être portée à l'attitude corporelle de l'enfant lorsqu'il est mis en situation d'écriture.

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> Laisser une trace 	<ul style="list-style-type: none"> Expérimenter différents <ul style="list-style-type: none"> Outils Matériaux/techniques Supports gestes 	<ul style="list-style-type: none"> s'intéresser à la trace laissée contrôler la pression sur l'outil 	<ul style="list-style-type: none"> utiliser tout l'espace <ul style="list-style-type: none"> couvrir remplir parcourir laisser des traces en se déplaçant ou en déplaçant des objets 	<ul style="list-style-type: none"> représenter des formes simples : traits, ronds) faire les premières associations de ces formes (soleil)
P	<ul style="list-style-type: none"> Laisser une trace s'intéresser à la trace laissée Expérimenter différents <ul style="list-style-type: none"> Outils Matériaux/techniques Supports Gestes représenter des formes simples (traits / ronds) 	<ul style="list-style-type: none"> contrôler la pression sur l'outil utiliser tout l'espace <ul style="list-style-type: none"> couvrir remplir parcourir laisser des traces en se déplaçant ou en déplaçant des objets faire les premières associations de formes simples (soleil) 	<ul style="list-style-type: none"> représenter un personnage flottant occuper tout l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> exercer des pressions différentes selon les outils savoir arrêter son geste 	<ul style="list-style-type: none"> contrôler son geste pour respecter l'espace graphique croiser son geste adapter sa préhension en fonction de l'outil utilisé simuler l'écriture pour signer son travail
M	<ul style="list-style-type: none"> représenter un personnage structuré utiliser différents supports, utiliser différents outils scripteurs contrôler son geste, le freiner effectuer un contrôle double (rond) 	<ul style="list-style-type: none"> croiser son geste s'adapter à différents espaces graphiques tenir correctement son outil (prise en pince) apprendre à écrire son prénom en capitales d'imprimerie 	<ul style="list-style-type: none"> représenter des objets (maison, arbre, voiture) reproduire et combiner des formes respecter des trajectoires écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec référent 	<ul style="list-style-type: none"> effectuer un contrôle double (carré) acquérir des automatismes moteurs (sinusoïdes, cycloïdes) s'engager dans l'activité graphique avec un projet 	<ul style="list-style-type: none"> utiliser le graphisme pour s'exprimer librement ou sur sollicitation écrire son prénom en capitales d'imprimerie sans référent copier des mots en capitales d'imprimerie, avec référent, dans un contexte qui a du sens
G	<ul style="list-style-type: none"> représenter des personnages plus complets, réels ou fictifs représenter des objets variés écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec/sans référent 	<ul style="list-style-type: none"> respecter les trajectoires des lettres en capitale d'imprimerie copier des mots en capitales d'imprimerie dans un contexte ayant du sens 	<ul style="list-style-type: none"> représenter des scènes représenter un motif graphique en expliquant sa façon de procéder écrire son prénom en cursive avec l'aide de l'enseignant, en situation individuelle 	<ul style="list-style-type: none"> copier des mots en cursive, avec l'aide de l'enseignant en situation individuelle écrire son prénom en cursive sans aide 	<ul style="list-style-type: none"> copier une ligne en écriture cursive en ayant une tenue correcte de l'objet, en plaçant sa feuille dans l'axe de son bras, en respectant le sens des tracés

4.COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT
4.5DECOUVERTE DU PRINCIPE ALPHABETIQUE

	Toussaint		Noël	Hiver	Printemps
TP					
P	<ul style="list-style-type: none"> associer son prénom à la photo 			<ul style="list-style-type: none"> reconnaitre son prénom écrit en capitales d'imprimerie 	
M	<ul style="list-style-type: none"> reconnaitre son prénom écrit en capitales d'imprimerie 	<ul style="list-style-type: none"> reconnaitre le prénom d'autres enfants écrit en capitales d'imprimerie 	<ul style="list-style-type: none"> reconnaitre des mots en capitale d'imprimerie (qui s'inscrivent dans les rituels de la classe) 	<ul style="list-style-type: none"> reconnaitre certaines lettres de l'alphabet 	<ul style="list-style-type: none"> nommer certaines lettres de l'alphabet reconnaitre son prénom en cursive
G	<ul style="list-style-type: none"> reconnaitre son prénom écrit <ul style="list-style-type: none"> en capitales d'imprimerie en minuscules d'imprimerie en cursive reconnaitre le prénom d'autres enfants écrit en capitales d'imprimerie reconnaitre et nommer certaines lettres de l'alphabet 	<ul style="list-style-type: none"> reconnaitre le prénom d'autres enfants écrit <ul style="list-style-type: none"> en minuscules d'imprimerie en cursive utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire : <ul style="list-style-type: none"> son prénom de courts messages 	<ul style="list-style-type: none"> connaître le nom des lettres de l'alphabet dans une situation ayant du sens reconnaitre des mots qui s'inscrivent dans le rituel de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> repérer des syllabes identiques à l'écrit et à l'oral, dans les prénoms et les mots du rituel de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> associer l'écrit à l'oral, dire où sont les mots successifs d'une courte phrase écrite lue par l'adulte proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en se référant au répertoire de mots de la classe

LE REGARD ET LE GESTE : TP / P

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> Laisser une trace Expérimenter différents <ul style="list-style-type: none"> outils (dont la main) matériaux techniques supports gestes 	<ul style="list-style-type: none"> s'intéresser à la trace laissée contrôler sa pression sur l'outil 	<ul style="list-style-type: none"> utiliser tout l'espace : <ul style="list-style-type: none"> couvrir remplir parcourir laisser des traces en se déplaçant, en déplaçant des objets 	<ul style="list-style-type: none"> adapter sa préhension aux différents outils <i>N.B. cette compétence sera travaillée de différentes façons :</i> <ul style="list-style-type: none"> par les jeux de doigts par la confrontation à des matériaux qui offrent de plus en plus de résistance (développement du tonus musculaire) 	<ul style="list-style-type: none"> s'intéresser à la trace laissée en mettant en correspondance : <ul style="list-style-type: none"> la trace l'outil l'action
P	<ul style="list-style-type: none"> Laisser une trace s'intéresser à la trace laissée Expérimenter différents <ul style="list-style-type: none"> outils (dont la main) matériaux techniques supports gestes contrôler sa pression sur l'outil utiliser tout l'espace : <ul style="list-style-type: none"> couvrir remplir parcourir 	<ul style="list-style-type: none"> savoir arrêter son geste laisser des traces en se déplaçant, en déplaçant des objets adapter sa préhension aux différents outils <i>N.B. cette compétence sera travaillée de différentes façons :</i> <ul style="list-style-type: none"> par les jeux de doigts par la confrontation à des matériaux qui offrent de plus en plus de résistance (développement du tonus musculaire) 	<ul style="list-style-type: none"> occuper tout l'espace exercer des pressions différentes selon les outils contrôler son geste pour respecter l'espace graphique croiser son geste expérimenter des plans orientés différemment 	<ul style="list-style-type: none"> regarder des images variées à caractère <ul style="list-style-type: none"> affectif esthétique commercial exprimer des préférences par rapport à des procédés, des matériaux déjà expérimentés 	<ul style="list-style-type: none"> utiliser le dessin comme moyen de représentation découvrir qu'il est capable de créer : <ul style="list-style-type: none"> ✓ reconnaître sa production ✓ manifester le désir de montrer ce qu'il a fait ✓ se souvenir de sa façon de procéder en mettant en relation l'objet choisi et la trace laissée, en verbalisant ou non

N.B. Lors des activités d'Arts plastiques, l'enseignant veillera à :

- varier la position de l'enfant : assis/ debout
- varier l'orientation du plan de travail : horizontal / vertical

LE REGARD ET LE GESTE : M /G

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
M	<ul style="list-style-type: none"> utiliser le dessin comme moyen de représentation Expérimenter différents <ul style="list-style-type: none"> Outils Matériaux Techniques Supports Gestes contrôler sa pression sur l'outil adapter sa préhension aux différents outils verbaliser le geste 	<ul style="list-style-type: none"> contrôler son geste / le freiner croiser son geste occuper tout l'espace arrêter son regard sur des images de nature et d'origine différentes, pour le temps de l'observation 	<ul style="list-style-type: none"> adapter son geste aux contraintes matérielles constater des propriétés de la matière grâce aux manipulations et à la médiation de l'adulte dessiner différents éléments du réel (maison, voiture..) identifiables selon des critères collectifs 	<ul style="list-style-type: none"> essayer différents outils, différentes techniques et en tirer parti réaliser une composition en plan, en volume comparer des images de nature et d'origine différentes : <ul style="list-style-type: none"> ✓ pour identifier les composantes plastiques (couleurs, formes supports) ✓ pour établir des rapprochements 	<ul style="list-style-type: none"> surmonter une difficulté rencontrée, vaincre un obstacle : <i>faire tenir debout, assembler</i> reconnaître des images de nature et d'origine différentes dire ce que l'on fait, ce que l'on voit agir en coopération dans une situation de production collective (fresque, décors...) construire sa capacité de création et d'invention (<i>ex : transformer un objet et lui donner une nouvelle fonction</i>)
G	<ul style="list-style-type: none"> Expérimenter différents <ul style="list-style-type: none"> Outils Matériaux Techniques Supports Gestes Dire ce que l'on ressent, ce que l'on pense Adapter son geste aux contraintes matérielles Surmonter une difficulté rencontrée 	<ul style="list-style-type: none"> Tirer parti des ressources d'un procédé, d'un matériau donné Agir en coopération dans une situation de production collective (fresque...) Utiliser le dessin comme moyen de représentation et d'expression Retrouver les principaux constituants d'un objet plastique : support, médium 	<ul style="list-style-type: none"> Exercer des choix parmi des procédés et matériaux déjà expérimentés <i>dans le cadre d'un projet, dans l'intention de produire un effet</i> Comparer des images : <ul style="list-style-type: none"> ✓ avec la préoccupation d'aller vers l'interprétation ✓ pour établir des rapprochements entre deux objets plastiques sur le plan de la forme, la couleur, le thème, le sens ou le procédé de réalisation 	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser une composition en plan, en volume à partir d'un projet de figuration (collectif et individuel) Retrouver la provenance de certaines images = leur support d'origine : <ul style="list-style-type: none"> o BD, albums publicités... (fonction) o Tableau, photo...(technique) Reconnaître des images de nature et d'origine différentes 	<ul style="list-style-type: none"> dessiner pour inventer : imaginer des univers, des personnages, des histoires... construire son sens esthétique <ul style="list-style-type: none"> ✓ par la connaissance de certaines oeuvres d'art, de lieux (musées, expositions) ✓ par la mise en place d'un musée de classe (<i>collection d'objets centrés sur un thème, une technique ...</i>) construire sa capacité de création et d'invention (<i>ex : transformer un objet et lui donner une nouvelle fonction</i>)

L'ECOUTE ET LA VOIX

	Toussaint	Noël	Hiver	Printemps	
TP	<ul style="list-style-type: none"> • identifier les bruits de l'environnement familial 	<ul style="list-style-type: none"> • imiter des bruits de l'environnement familial 	<ul style="list-style-type: none"> • réagir à, une comptine, un chant : <ul style="list-style-type: none"> ✓ mimer ✓ dire ✓ accompagner par des jeux de doigts, des frappés 	<ul style="list-style-type: none"> • jouer avec sa voix : moduler l'intensité, la durée • produire des sons avec son corps 	<ul style="list-style-type: none"> • mémoriser un répertoire de comptines, de chants
P	<ul style="list-style-type: none"> • imiter des bruits de l'environnement familial • réagir à une comptine, un chant : <ul style="list-style-type: none"> ✓ mimer ✓ dire ✓ accompagner par des jeux de doigts, des frappés 	<ul style="list-style-type: none"> • jouer avec sa voix : <i>moduler l'intensité, la durée, la hauteur</i> • produire des sons avec son corps 	<ul style="list-style-type: none"> • mémoriser un répertoire de comptines, de chants • produire des bruits avec des matériaux divers • frapper le rythme d'une comptine <ul style="list-style-type: none"> ○ avec son corps ○ avec un instrument 	<ul style="list-style-type: none"> • reproduire une formule rythmique simple : <ul style="list-style-type: none"> ○ corporellement ○ avec un instrument • reconnaître le son de différents instruments de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> • dire et interpréter des chants, des comptines variés : <ul style="list-style-type: none"> ○ en situation collective ○ ou individuelle • tenir sa place dans des activités collectives (<i>par exemple, chanter avec</i>)
M	<ul style="list-style-type: none"> • mémoriser des comptines, des chansons • jouer avec sa voix : <i>moduler l'intensité, la hauteur, la durée,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine • reproduire une formule rythmique simple <ul style="list-style-type: none"> ○ corporellement ○ avec instrument 	<ul style="list-style-type: none"> • jouer avec un instrument selon des rythmes différents • écouter des extraits musicaux variés 	<ul style="list-style-type: none"> • frapper le rythme d'une comptine (corps, instrument) • repérer des caractéristiques d'un extrait musical : rythme, caractère, instrument 	<ul style="list-style-type: none"> • tenir sa place dans des activités collectives <ul style="list-style-type: none"> ○ chanter ensemble ○ dialoguer en chantant • développer son temps d'écoute
G	<ul style="list-style-type: none"> • mémoriser un répertoire varié de comptines, de chansons • jouer avec sa voix pour explorer des variantes : <i>moduler l'intensité, la hauteur, la durée, le timbre</i> • reproduire une formule rythmique simple <ul style="list-style-type: none"> ○ corporellement ○ avec instrument 	<ul style="list-style-type: none"> • interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine <i>en petit groupe</i> • jouer avec un instrument selon des rythmes différents • frapper le rythme d'une comptine (corps, instrument) 	<ul style="list-style-type: none"> • tenir sa place dans des activités collectives <ul style="list-style-type: none"> ○ chanter ensemble ○ dialoguer en chantant ○ intervenir en soliste ○ attendre son tour pour jouer d'un instrument • écouter des extraits musicaux variés puis s'exprimer, dialoguer pour donner ses impressions 	<ul style="list-style-type: none"> • repérer des caractéristiques d'un extrait musical : rythme, caractère, instrument • reproduire et créer des rythmes différents • coordonner texte parlé ou chanté et accompagnement musical • apporter une réponse corporelle, vocale ou instrumentale différente selon la musique 	<ul style="list-style-type: none"> • varier les réponses corporelles, vocales ou instrumentales <ul style="list-style-type: none"> ○ sur une même musique ○ sur des musiques différentes • mettre en place un code graphique simple et l'utiliser pour représenter le déroulement d'une phrase musicale

VIVRE ENSEMBLE

	1 ^{er} trimestre	2 ^{ème} trimestre	3 ^{ème} trimestre
P	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter de courts moments en groupe • Percevoir des règles de convivialité au travers d'échanges (anniversaire...) • Reconnaître son crochet avec photo • Reconnaître ses vêtements • Prendre conscience des règles d'hygiène (lavage mains...) • Suivre le groupe des déplacements 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir des relations avec les autres enfants et témoigner de l'intérêt pour l'autre (enfant de la classe, d'autres classes, cantine, garderie...) • Repérer les différents coins de la classe • S'habiller seul • Ranger ses affaires (vêtements, chaussons, sacs...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ranger par deux • Connaître le prénom de quelques enfants de la classe • Connaître les différents adultes de l'école • Ranger les coins de jeux, le petit matériel (feutres, ciseaux, colle...) • Partager les jeux, le matériel • Accepter de partager l'adulte • Formuler ses besoins (physiologiques ou affectifs)
M	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les autres enfants • Reconnaître son crochet, son nom, sa place • Retrouver ses affaires • Repérer les différents coins de la classe • Participer à une activité collective (jeux chantés, rondes...) • Partager du matériel à la même table • Participer aux rituels (appel, date, météo...) • Appliquer des règles d'hygiène (se laver les mains, se moucher...) • Participer à l'élaboration des règles de vie collective 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le prénom de tous les enfants de la classe • Ranger le matériel • Accepter différents rôles dans un même jeu • Respecter les règles de la bibliothèque de classe ou d'école • Respecter les règles de politesse (bonjour, merci...) • Assumer des responsabilités à sa portée • Prendre conscience des règles de communication (attendre son tour) 	<ul style="list-style-type: none"> • Inviter les parents lors d'une fête (invitation faite par les enfants) • Jouer à un jeu de société en participant activement et en attendant son tour (jeux mathématiques...) • Rendre visite aux enfants de grandes sections • Expliciter une situation conflictuelle
G	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborer les règles de vie • Utiliser les règles de convivialité • Participer activement à la vie la classe • Aider un camarade (atelier, habillage, goûter...) • Etre autonome dans les gestes de la vie quotidienne 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à des jeux à règles avec le concours d'un adulte • S'engager dans un projet collectif à court terme, proposé par l'adulte • Etre autonome dans son travail (installation, réalisation, rangement) 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à l'élaboration de projet • Acquérir des comportements appropriés sans solliciter l'adulte, avec pertinence et à bon escient • Résoudre une situation conflictuelle par la parole • Rendre visite aux enfants de CP • Accepter et respecter des règles de sécurité imposées et expliquées par l'adulte

NB : Pour les TP, tout au long de l'année :

- Quitter son milieu familial pour intégrer un groupe
- S'adapter à son nouveau milieu
- Accepter de courts moments communs

- Accepter les autres enfants
- Etablir des relations avec les adultes
- Exprimer ses besoins

VIVRE ENSEMBLE

	1 ^{er} trimestre	2 ^{ème} trimestre	3 ^{ème} trimestre
P	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter de courts moments en groupe • Percevoir des règles de convivialité au travers d'échanges (anniversaire...) • Reconnaître son crochet avec photo • Reconnaître ses vêtements • Prendre conscience des règles d'hygiène (lavage mains...) • Suivre le groupe des déplacements 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir des relations avec les autres enfants et témoigner de l'intérêt pour l'autre (enfant de la classe, d'autres classes, cantine, garderie...) • Repérer les différents coins de la classe • S'habiller seul • Ranger ses affaires (vêtements, chaussons, sacs...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ranger par deux • Connaître le prénom de quelques enfants de la classe • Connaître les différents adultes de l'école • Ranger les coins de jeux, le petit matériel (feutres, ciseaux, colle...) • Partager les jeux, le matériel • Accepter de partager l'adulte • Formuler ses besoins (physiologiques ou affectifs)
M	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les autres enfants • Reconnaître son crochet, son nom, sa place • Retrouver ses affaires • Repérer les différents coins de la classe • Participer à une activité collective (jeux chantés, rondes...) • Partager du matériel à la même table • Participer aux rituels (appel, date, météo...) • Appliquer des règles d'hygiène (se laver les mains, se moucher...) • Participer à l'élaboration des règles de vie collective 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le prénom de tous les enfants de la classe • Ranger le matériel • Accepter différents rôles dans un même jeu • Respecter les règles de la bibliothèque de classe ou d'école • Respecter les règles de politesse (bonjour, merci...) • Assumer des responsabilités à sa portée • Prendre conscience des règles de communication (attendre son tour) 	<ul style="list-style-type: none"> • Inviter les parents lors d'une fête (invitation faite par les enfants) • Jouer à un jeu de société en participant activement et en attendant son tour (jeux mathématiques...) • Rendre visite aux enfants de grandes sections • Expliciter une situation conflictuelle
G	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborer les règles de vie • Utiliser les règles de convivialité • Participer activement à la vie la classe • Aider un camarade (atelier, habillage, goûter...) • Etre autonome dans les gestes de la vie quotidienne 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à des jeux à règles avec le concours d'un adulte • S'engager dans un projet collectif à court terme, proposé par l'adulte • Etre autonome dans son travail (installation, réalisation, rangement) 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à l'élaboration de projet • Acquérir des comportements appropriés sans solliciter l'adulte, avec pertinence et à bon escient • Résoudre une situation conflictuelle par la parole • Rendre visite aux enfants de CP • Accepter et respecter des règles de sécurité imposées et expliquées par l'adulte

NB : Pour les TP, tout au long de l'année :

- Quitter son milieu familial pour intégrer un groupe
- S'adapter à son nouveau milieu
- Accepter de courts moments communs

- Accepter les autres enfants
- Etablir des relations avec les adultes
- Exprimer ses besoins

VIVRE ENSEMBLE

	1 ^{er} trimestre	2 ^{ème} trimestre	3 ^{ème} trimestre
P	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter de courts moments en groupe • Percevoir des règles de convivialité au travers d'échanges (anniversaire...) • Reconnaître son crochet avec photo • Reconnaître ses vêtements • Prendre conscience des règles d'hygiène (lavage mains...) • Suivre le groupe des déplacements 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir des relations avec les autres enfants et témoigner de l'intérêt pour l'autre (enfant de la classe, d'autres classes, cantine, garderie...) • Repérer les différents coins de la classe • S'habiller seul • Ranger ses affaires (vêtements, chaussons, sacs...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Se ranger par deux • Connaître le prénom de quelques enfants de la classe • Connaître les différents adultes de l'école • Ranger les coins de jeux, le petit matériel (feutres, ciseaux, colle...) • Partager les jeux, le matériel • Accepter de partager l'adulte • Formuler ses besoins (physiologiques ou affectifs)
M	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les autres enfants • Reconnaître son crochet, son nom, sa place • Retrouver ses affaires • Repérer les différents coins de la classe • Participer à une activité collective (jeux chantés, rondes...) • Partager du matériel à la même table • Participer aux rituels (appel, date, météo...) • Appliquer des règles d'hygiène (se laver les mains, se moucher...) • Participer à l'élaboration des règles de vie collective 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le prénom de tous les enfants de la classe • Ranger le matériel • Accepter différents rôles dans un même jeu • Respecter les règles de la bibliothèque de classe ou d'école • Respecter les règles de politesse (bonjour, merci...) • Assumer des responsabilités à sa portée • Prendre conscience des règles de communication (attendre son tour) 	<ul style="list-style-type: none"> • Inviter les parents lors d'une fête (invitation faite par les enfants) • Jouer à un jeu de société en participant activement et en attendant son tour (jeux mathématiques...) • Rendre visite aux enfants de grandes sections • Expliciter une situation conflictuelle
G	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborer les règles de vie • Utiliser les règles de convivialité • Participer activement à la vie la classe • Aider un camarade (atelier, habillage, goûter...) • Etre autonome dans les gestes de la vie quotidienne 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à des jeux à règles avec le concours d'un adulte • S'engager dans un projet collectif à court terme, proposé par l'adulte • Etre autonome dans son travail (installation, réalisation, rangement) 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à l'élaboration de projet • Acquérir des comportements appropriés sans solliciter l'adulte, avec pertinence et à bon escient • Résoudre une situation conflictuelle par la parole • Rendre visite aux enfants de CP • Accepter et respecter des règles de sécurité imposées et expliquées par l'adulte

NB : Pour les TP, tout au long de l'année :

- Quitter son milieu familial pour intégrer un groupe
- Accepter de courts moments communs
- Etablir des relations avec les adultes

S'adapter à son nouveau milieu
 Accepter les autres enfants
 Exprimer ses besoins

Progression en EPS – CYCLE 1

Au cycle 1, les enfants sont amenés à construire **quatre types de compétences spécifiques en EPS** :

1. Réaliser une action / performance que l'on peut mesurer : à cette compétence correspondent

- des activités de type athlétique : *courir vite / longtemps, sauter haut / loin, lancer loin*
- certaines activités gymniques spécifiques

2. Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :

Il s'agit ici de se déplacer de différentes manières dans des situations remettant en cause l'équilibre.

Les actions visées sont : *grimper, ramper, se déplacer en équilibre, se hisser, se balancer.*

A cette compétence correspondent les activités suivantes : *gymnastique, patinage / roller, déplacement avec objet (vélo...), escalade, natation, course d'orientation*

3. Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement :

Il s'agit ici des *jeux de lutte, jeux de transport, jeux avec objet, jeux traditionnels (épervier, écureuil en cage...)*

4. Réaliser des activités à visée artistique, esthétique ou expressive :

C'est à dire exprimer quelque chose avec son corps : *danser, mimer*

mais aussi aller vers des *activités empruntées aux arts du cirque* (par exemple le jonglage) ou vers la *GR* (gymnastique rythmique)

On veillera dans ce type d'activité à ce que l'enfant soit :

- Acteur : il fait
- Mais aussi spectateur : il regarde, un regard qui peut s'accompagner de consignes d'observation spécifiques

Lors des activités en EPS, l'enfant est également amené à développer des compétences transversales qui sont :

- 1. S'engager dans l'action** : *oser s'engager dans l'action / éprouver, ressentir, accepter des émotions, des sensations, reconnaître des actions, les nommer sur soi et sur les autres*
- 2. Faire un projet d'action**
- 3. Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- 4. Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

N.B. L'enseignant veillera, lors de la mise en place des ateliers en EPS, à ce que le niveau de risque objectif soit contrôlé : *tapis adaptés, espace suffisant entre les ateliers, règles posées et respectées par les enfants.*

Il paraît également important de préciser qu'avant de s'engager dans l'action, l'enfant doit poser son regard (sur la cible à atteindre, l'obstacle à franchir ...)

Réaliser une action que l'on peut mesurer: compétences spécifiques (1) Activités de type athlétique		Année du cycle				
		TP	P	M	G	
Réaliser une action que l'on peut mesurer : <i>courir</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Courir volontairement • Courir : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vite ✓ Dans des espaces variés ✓ Pour attraper ✓ Dans une direction donnée ✓ Pour s'échapper ✓ Courir et transporter ✓ Courir et sauter en franchissant des obstacles (3 à 5 petites haies basses espacées de 1 à 2 mètres) ✓ En respectant une trajectoire ✓ Longtemps ✓ En équipe (déménageurs, relais) • Courir de différentes façons en adaptant sa trajectoire et sa vitesse à l'espace • Enchaîner / alterner différents types de déplacements (marche comprise) en proposant des rythmes, des organisations de l'espace différents (y compris obstacles) • Courir en réagissant rapidement à un signal (visuel , auditif, kinesthésique) au moment opportun • Améliorer sa course <ul style="list-style-type: none"> ○ En temps ○ En distance • Courir vite (5 secondes environ) sur une distance courte (une quinzaine de mètres) par exemple en franchissant le plus possible de zones de couleur • Courir moins vite mais plus longtemps (quelques minutes) sans s'essouffler sur plusieurs tours (dont on peut choisir la longueur) 	X	X			
			X	X	X	
				X	X	X
				X	X	X
					X	X
					X	X
						X
						X
						X
			X	X	X	X
					X	X
						X
						X
						X

Réaliser une action que l'on peut mesurer : compétences spécifiques (2) Activités de type athlétique		Année du cycle			
		TP	P	M	G
Réaliser une action que l'on peut mesurer : sauter	<ul style="list-style-type: none"> • Passer de la chute à une réception sur deux pieds • sauter en contrebas • sauter de plus en plus loin • Enchaîner des foulées pour passer de petits obstacles • Courir et sauter • Prendre une impulsion sur un pied • Sauter loin • Sauter le plus loin possible et arriver sur ses pieds : <ul style="list-style-type: none"> ○ Depuis un obstacle haut (banc ou plinth) ○ Après quelques pas d'élan, en un seul ou plusieurs bonds • Sauter pour attraper • Sauter en contrehaut • Sauter en franchissant • Sauter haut 	X	X X	X X X	X X X X X X X X X X
lancer	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter de se séparer de l'objet • Lancer différents objets (lourds, légers, durs, mous, gros, petits...) • Lancer de différentes manières : <i>varier le matériel pour adapter le geste à la taille ou au poids de l'objet</i> • Lancer loin • Lancer dans différentes directions : <ul style="list-style-type: none"> ○ Vers le haut ○ Vers le bas ○ Par-dessus • Lancer sur • Lancer dans • Lancer de façon précise pour atteindre une cible • Lancer loin un objet lesté pour améliorer sa propre performance • Lancer différents objets (balles légèrement lestées, javelots en mousse), avec ou sans élan , sans sortir de la zone d'élan 	X X	X X X	X X X X X X X X X X X	X X X X X X X X X X
	Réaliser les trois actions courir, sauter, lancer <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour « battre son record » en temps ou en distance ○ Dans des espaces et avec du matériel varié 				X X

Réaliser une action que l'on peut mesurer/adapter ses déplacements à différents types d'environnement Compétences transversales		Année du cycle			
		TP	P	M	G
S'engager dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> Oser s'engager en toute sécurité dans : <ul style="list-style-type: none"> des activités adaptées Des jeux de poursuite Des courses en confrontation avec d'autres enfants Des franchissements d'obstacles (rivières ou haies de petite taille) Des milieux de moins en moins connus Eprouver, ressentir, accepter : <ul style="list-style-type: none"> Des sensations de vitesse (course), d'envol (saut), d'essoufflement Des émotions : plaisir de courir, peur de se faire rattraper Maîtriser sa peur de l'inconnu 	X	X	X X X	X X X
Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> Avec l'aide de l'adulte, proposer des jeux, des parcours, des ateliers autour des trois actions Elaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : <i>par exemple, choisir une distance à franchir, en courant, en lançant ou en sautant, et atteindre son but</i> découvrir connaître nommer <p>les éléments caractéristiques de l'activité : <i>objets à lancer, zones à franchir, distances à courir</i> pour se construire un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires</p>		X X X	X X X	X X X
Identifier et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> prendre des indices simples : <i>zones de couleur donnant des repères de distances à couvrir</i> prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace : <ul style="list-style-type: none"> courir vite : <i>mettre en rapport le nombre de zones de couleurs franchies avec le temps mis pour les parcourir</i> courir longtemps : <i>mettre en rapport le nombre de tours effectués avec le temps du sablier</i> prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus ajuster ses actions en fonction du but visé : <i>choisir la distance adaptée à ses possibilités ou la forme d'action adaptée à ce que l'on veut réaliser</i> apprendre à moduler son énergie : <i>courir plus ou moins vite en fonction de la distance à parcourir</i> observer les autres et savoir apprécier leur action : <i>compter le nombre de tours de course d'un camarade</i> 	X	X	X X X X	X X X X
Se conduire dans le groupe en fonction de règles	<p>Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> participer à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant : <i>jeux de relais / vitesse en équipes, élaboration de parcours à thèmes et entraînements sur les différents ateliers, olympiades avec différents rôles à tenir (athlètes, juges...)</i> comprendre et respecter les règles de la vie collective, ainsi que des règles simples de jeu, de sécurité : <i>on ne saute pas si le tapis n'est pas libre, on ne lance pas son objet là où il y a encore un autre enfant</i> 	X	X	X X	X X

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :compétences spécifiques	Année du cycle			
	TP	P	M	G
<p>Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • à quatre pattes • à reculons • en roulant <ul style="list-style-type: none"> ○ sur le côté ○ en avant ○ en arrière • en sautant <ul style="list-style-type: none"> ○ sur deux pieds ○ pieds joints ○ sur un pied • en se balançant <ul style="list-style-type: none"> ○ sur ses pieds ○ à l'aide d'une corde fixée dans un rail • en grim pant • en utilisant du gros matériel :<i>poutres, blocs de mousse, plinths, échelles, barres parallèles, cordes au sol...</i> 	X	X X	X X	X X
<p>Se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • porteurs • chariots • tricycles • trottinettes • vélos • rollers / patins à roulettes • planches à roulettes 	X X X	X X X	X X X X X	X X X X
<p>Se déplacer : <i>marcher, courir, rouler</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • dans un milieu familier – proche et connu • dans un milieu plus lointain et moins connu <p>Se déplacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • en suivant un parcours –à partir de dessins, photos, objets, indices sonores • en réfléchissant avant d'agir pour s'arrêter le moins possible pendant l'action 	X	X	X X	X X

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :compétences spécifiques	Année du cycle			
	TP	P	M	G
Se déplacer <u>dans</u> ou <u>sur</u> des milieux instables : <i>eau, neige, glace, sable</i>				X
Découvrir ces milieux et s'y sentir à l'aise : <i>eau , neige, sable, glace</i>				X
L'EAU :				
1. oser :				
• rentrer dans l'eau				X
• jouer dans l'eau				X
• se déplacer dans l'eau				X
○ en passant de la petite à la grande profondeur				X
○ en marchant <i>avec un objet flottant / sans objet flottant</i>				X
○ allongé <i>avec appui / sans appui – avec un objet flottant / sans objet flottant</i>				X
○ assis sur un objet flottant				X
2. entrer dans l'eau de différentes façons :				
• en glissant				X
• en sautant				X
• en plongeant				X
3. s'immerger progressivement dans l'eau :				
• faire des bulles				X
• ouvrir les yeux				X
• ramasser des objets lestés				X
○ accroupi				X
○ en nageant				
<i>les 3 domaines pourront être travaillés simultanément</i>				
4. se déplacer sur quelques mètres en grande profondeur, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans objet flottant				X

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement :compétences spécifiques	Année du cycle			
	TP	P	M	G
<p>Jeux traditionnels et jeux collectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • courir pour retrouver un espace défini – <i>chacun dans sa maison</i> • courir pour se sauver et/ou pour attraper – jeux de poursuite : <i>loup y es-tu ? minuit dans la bergerie, le renard dans le poulailler, chat et souris</i> • lancer individuellement des balles, ballons, objets légers sur des cibles variées (= lancer précis) – <i>tir sur cibles, lapins et chasseurs</i> • lancer collectivement d'un terrain à un autre (= lancer loin et précis) – <i>balles brûlantes</i> • avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre – <i>déménageurs</i> • idem, sans se faire toucher – <i>épervier déménageurs</i> • coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif 		X X	X X X X	X X X X
<p>S'opposer individuellement à un partenaire dans un jeu de lutte</p> <ul style="list-style-type: none"> • accepter le contact avec l'autre – <i>essayer de prendre la balle à l'autre</i> • toucher un adversaire – <i>recupérer des pinces à linge placées sur l'adversaire</i> • déplacer un adversaire – <i>à quatre pattes, empêcher un autre enfant de sortir du cercle tracé au sol / retourner la tortue</i> • savoir se rééquilibrer 				X X X X

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement :compétences transversales		Année du cycle			
		TP	P	M	G
S'engager dans l'action et se conduire dans le groupe en fonction de règles	<ul style="list-style-type: none"> • rester dans le jeu • accepter l'autre • respecter l'autre • conseiller l'autre • accepter <ul style="list-style-type: none"> ○ de coopérer ○ de perdre ○ de prendre différents rôles ○ de jouer avec n'importe quel partenaire / adversaire • accepter les règles • accepter les règles sans tricher • dire les principales règles de sécurité : <i>ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal</i> 		X X X	X X X X	X X X X X X X
Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> • assurer son rôle tout au long du jeu – <i>poursuivant, poursuivi, arbitre</i> • proposer de nouveaux jeux, de nouvelles règles – <i>avec l'aide de l'enseignant</i> 		X	X	X X
Identifier et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> • contrôler son équilibre • apprécier les distances et le moment de l'intervention = <i>prendre des repères dans l'espace et le temps pour être efficace</i> • se positionner en fonction du but visé • observer l'autre pour anticiper ses actions • expérimenter le jeu, les règles, les rôles • prendre des risques calculés - <i>s'éloigner de son « refuge »</i> • adopter une stratégie en fonction de l'adversaire 		X	X X	X X X X X

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive : compétences spécifiques	Année du cycle			
	TP	P	M	G
<ul style="list-style-type: none"> • utiliser les différentes parties de son corps pour s'exprimer : <ul style="list-style-type: none"> ○ jeux de doigts ○ rondes ○ jeux mimés 	X	X	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> • construire un répertoire d'éléments fondamentaux du mouvement – <i>déplacements, sauts, tours, chutes ...</i>- seul ou à plusieurs 	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> • improviser <ul style="list-style-type: none"> ○ en utilisant ces actions ○ en les enchaînant 		X	X	X
			X	X
<ul style="list-style-type: none"> • improviser <ul style="list-style-type: none"> ○ en explorant ○ en observant (y compris des spectacles, des vidéos ...) ○ en imitant 	X	X	X	X
		X	X	X
		X	X	X
		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> • transformer un geste habituel par le jeu des contraires : <i>vite / lent – haut/ bas – fort / doucement – seul / avec fluide / saccadé</i> 			X	X
<ul style="list-style-type: none"> • varier ses gestes, ses mouvements grâce à un travail organisé par l'enseignant autour des qualités d'expression des quatre éléments : <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>terre : les points d'appui, l'ancrage au sol</i> ○ <i>eau : transmission du mouvement, direction, fluidité</i> ○ <i>feu : rythme et énergie, crépitement</i> ○ <i>air : légèreté, harmonie</i> 			X	X
<ul style="list-style-type: none"> • communiquer avec les autres et se transmettre des émotions, des sentiments à travers l'expression corporelle 		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> • s'exprimer sur des rythmes différents – <i>avec ou sans matériel</i> 		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> • s'exprimer sur des musiques différentes – <i>avec ou sans matériel</i> 		X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> • exprimer corporellement des images , des personnages, des sentiments, des états 			X	X
Toutes sortes de rythmes, de musiques, d'éléments sonores pourront être utilisés pour soutenir et dynamiser l'action				

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique, expressive : compétences transversales		Année du cycle			
		TP	P	M	G
S'engager dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> • oser s'engager dans l'action en investissant l'espace • danser devant les autres • éprouver, ressentir, accepter <ul style="list-style-type: none"> ○ des sensations motrices inhabituelles ○ des émotions : <i>plaisir de s'exprimer, peur de danser devant les autres</i> 				
Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> • avec l'aide de l'enseignant, imaginer, créer, proposer les éléments d'un « moment chorégraphique », seul ou à plusieurs, en réinvestissant des mouvements, des déplacements • découvrir, connaître et nommer des éléments relatifs à l'activité : mouvements possibles, espace scénique, caractéristiques du mode sonore (paroles, musiques, rythmes divers) 				
Identifier et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> • prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) <ul style="list-style-type: none"> ○ éléments de l'espace scénique ○ éléments du monde sonore – <i>mélodie, pulsation, accents</i> ○ gestes, mouvements des danseurs • prendre des repères dans l'espace et le temps : <i>début et fin des phrases musicales, espace parcouru sur l'une de ces phrases</i> • identifier sur les autres des attitudes, des gestes, des modes de déplacements et réussir à les reproduire • ajuster ses actions en fonction du but visé 				
Se conduire dans le groupe en fonction de règles	<ul style="list-style-type: none"> • adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul <ul style="list-style-type: none"> ○ participer activement à des actions collectives ○ retenir, suspendre, accélérer son mouvement pour être à l'unisson avec les autres enfants • comprendre et respecter des règles simples de sécurité : s'assurer que les gestes et déplacements exécutés ne gênent pas les autres • connaître et assurer des rôles différents dans l'activité : <i>danseur, spectateur</i> 				

