

1. L langage oral et le langage écrit



Acquérir le langage	Enrichir son vocabulaire	-Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés -Organiser les mots en catégorie et en réseau		
	Développer sa syntaxe	- Développer les pronoms employés - Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace. - Formuler des énoncés de plus en plus complexes		
	Articuler distinctement	Articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : t/k, f/s, m/n.	Distinguer et produire correctement les nasales : é/in, a/an, o/on. - Articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : f/v, s/z, p/b, t/d, k/g.	Prononcer correctement les couples de consonnes proches suivants : ch/s, ch/j, ch/z. - Prononcer correctement les doubles consonnes : br/cr/bl/pl/sl.
	Produire des discours variés	Entrer en communication verbale avec un adulte ou un autre élève. - Dire ce qu'on fait. - Dire ce qu'on a fait et, peu à peu, ce qu'on va faire. - Prendre part à l'oralisation d'un court texte mémorisé.	- Dire ce qu'on va faire. - Dire comment on a fait ou comment on va faire. - Oraler un court texte mémorisé. - Participer à des échanges en restant dans le propos.	- Décrire une action ou une activité qui a été menée par un autre élève. - Se faire comprendre, par le truchement du langage, d'un adulte qui ne connaît rien à la situation évoquée. - Participer à une conversation avec un adulte ou des pairs et reformuler son propos s'il n'a pas été compris. - Émettre une hypothèse.
Passer de l'oral à l'écrit: se préparer à apprendre à lire	Acquérir les habiletés phonologiques et le principe alphabétique	Ecouter, identifier, discriminer et reproduire des sons Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes Connaître le nom des lettres Connaitre le son des lettres		
	S'éveiller à la diversité linguistique	Ecouter, identifier, discriminer et reproduire des sons: Ecouter des chants, comptines, des histoires connues dans des versions en français et en langues étrangères Participer à des jeux dans une autre langue Comparer des histoires lues en français et dans une autre langue		
	Ecouter et comprendre différentes formes d'écrits	Découvrir les supports de l'écrit Comprendre des textes lus par le professeur		
Se préparer à apprendre à écrire	Apprendre le geste d'écriture	Participer aux activités de motricité générale, de motricité fine et aux exercices de graphismes Guider son geste par le regard lorsqu'il trace ou écrit ; - Prendre des repères spatiaux sur le support utilisé pour tracer.	- Adopter une posture adaptée au geste d'écriture. - Adopter une préhension correcte du stylo et s'entraîner à ne pas le lever en écrivant. - Utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider le crayon (épaule, coude, poignet, doigts). - Tracer des lettres capitales. - S'initier aux tracés de l'écriture cursive.	Tenir correctement son stylo par la pince des doigts et utiliser de façon coordonnée les quatre articulations (épaule, coude, poignet, doigts). - Travailler la ligature entre deux lettres. - Tracer des lettres en écriture cursive, les enchaîner.
	Produire de premiers écrits	- Passer de l'oral à l'écrit - Produire des écrits		

2

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



Durir 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 ou des contraintes variés

-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 et en sécurité 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.



3
Agir, s'exprimer, comprendre
à travers les activités artistiques



Développer du goût pour les pratiques artistiques Découvrir différentes formes d'expression artistique Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix

Les productions plastiques et visuelles

Dessiner

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

S'exercer au graphisme décoratif

-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.

Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume

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

Observer, comprendre et transformer des images

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

Univers sonores

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

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

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

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

Affiner son écoute

-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.

Le spectacle vivant

Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

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

4. Acquérir les premiers outils mathématiques

Découvrir les nombres	Exprimer une quantité par un nombre	<p>Constituer une collection d'un cardinal donné comprendre 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 ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> comprendre qu'une quantité est indépendante de la nature et de la position des objets (taille, place occupée, organisation spatiale) au sein de collections ; <input type="checkbox"/> associer à une quantité un nombre représenté de différentes façons (représentations analogiques, nom des nombres, écriture chiffrée) et vice versa ; <input type="checkbox"/> dénombrer des collections et comparer des quantités à l'aide de procédures variées ; <input type="checkbox"/> composer et décomposer des nombres ; <input type="checkbox"/> ordonner des quantités ; <input type="checkbox"/> lire et écrire la représentation chiffrée des nombres de un à dix ; <input type="checkbox"/> installer les premières procédures pour effectuer des calculs simples correspondant à des situations d'ajout ou de retrait. 		
	Exprimer un rang ou une position par un nombre	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la notion de rang - Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position - Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul - Se familiariser avec le début de la bande numérique puis la construire jusqu'à 10. 		
Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes		Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout.	Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout. Trouver une position finale à partir d'une position initiale et d'un déplacement sur une piste du type du jeu de l'oie ou la bande numérique	Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout (d'abord deux parties, puis éventuellement trois).
			Recherche le tout dans un problème de groupement	- Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiales et finale.
			Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable	- Déterminer la position finale (respectivement initiale) à partir de la position initiale (respectivement finale) et d'un déplacement sur une piste du type du jeu de l'oie ou sur la bande numérique. - Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux. - Déterminer le tout dans un problème de groupement d'objets. - Déterminer la valeur d'une part dans un problème de partage équitable

4. Acquérir les premiers outils mathématiques

Explorer les solides et les formes planes	<p>s'abstraire progressivement de propriétés qualitatives (couleur, texture, fonction, etc.) pour ne retenir que celles de la géométrie : identifier les caractéristiques géométriques de solides à trois dimensions (cube, pavé, pyramide, cylindre, cône, boule) et celles de formes géométriques planes (carré, triangle, rectangle, disque) ;</p> <p>☐ développer le sens de l'espace et de l'orientation, notamment à travers des jeux de construction, d'encastrement et de puzzle ;</p> <p>☐ développer la logique à travers des situations de tri et de classement ;</p> <p>☐ enrichir le vocabulaire.</p>				
		<p>Reconnaitre, trier et classer des objets selon leur forme.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir l'invariance de la forme d'un objet par rapport aux déplacements qu'il peut subir. <p>Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes.</p>	<p>Reconnaitre et classer des solides (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes (au maximum cinq). 	<p>Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaitre, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation. - Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque. - Reproduire des assemblages de solides (au maximum cinq) et de formes planes (au maximum huit). - S'approprier la règle comme outil de tracé. 	
	Explorer des grandeurs: la longueur, la masse	La longueur	<p>Reconnaitre un objet de même longueur qu'un objet donné.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer des objets selon leur longueur. 	<p>Comparer directement des longueurs d'objets rectilignes et verbaliser le résultat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classer des objets rectilignes selon leur longueur. - Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser le résultat. 	<p>Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq). - Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné.
		La masse		<p>Comparer les masses de deux objets.</p>	<p>Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaitre l'égalité de deux masses et verbaliser le résultat.
Se familiariser avec les motifs organisés		<p>Mémoriser un motif répétitif très simple.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un motif répétitif à l'identique. 	<p>Mémoriser un motif répétitif simple.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaitre un motif répétitif à ses régularités. - Décrire oralement des motifs répétitifs simples de différentes natures, sans nécessairement recourir au vocabulaire spécialisé. - Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et verbaliser la règle de prolongement utilisée. 	<p>Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif (par exemple relevant de la transcription formelle ABAABBAAABBB).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent. - Créer des motifs de différentes natures. 	



5 Explorer le monde



Se repérer dans le temps et l'espace

Stabiliser les premiers repères temporels

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

Introduire les repères sociaux

Consolider la notion de chronologie

-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.

Sensibiliser à la notion de durée

Faire l'expérience de l'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
-Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Représenter l'espace

- 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.

Découvrir différents milieux

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

Découvrir le monde vivant

-Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées.
- 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.
-Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Explorer la matière

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

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

-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 outils numériques

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