

DOMAINE 1 : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'ORAL	<i>oser entrer en communication</i>	Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
		S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre.
	<i>Échanger et réfléchir avec les autres. Comprendre et apprendre</i>	Pratiquer divers usages du langage oral : - raconter, évoquer - décrire, expliquer - questionner, proposer des solutions - discuter un point de vue
	<i>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</i>	Manipuler des syllabes
		Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques consonnes hors des consonnes occlusives). Repérer des régularités dans la langue française à l'oral (éventuellement dans une autre langue) Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
L'ECRIT	<i>Écouter de l'écrit et comprendre</i>	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
	<i>Découvrir la fonction de l'écrit</i>	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
		Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
	<i>Commencer à produire de l'écrit</i>	Participer verbalement à la production d'un écrit.
		Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
	<i>Découvrir le principe alphabétique</i>	Reconnaître les lettres de l'alphabet.
		Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire: cursive, script, capitales d'imprimerie.
		Copier à l'aide d'un clavier.
	<i>Commencer à écrire tout seul</i>	Écrire son prénom en écriture cursive sans modèle.
		Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

DOMAINE 2 : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

<i>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.</i>	Courir, sauter, lancer de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
<i>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</i>	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
<i>Communiquer avec les autres à travers d'actions à visée expressive ou artistique.</i>	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.
<i>Collaborer, coopérer, s'opposer.</i>	Coopérer, exercer des rôles différents, complémentaires S'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

DOMAINE 3 : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES	<i>Dessiner</i>	Pratiquer le dessin pour représenter, illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
	<i>S'exercer au graphisme décoratif</i>	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
	<i>Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume</i>	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
		Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
	<i>Observer, comprendre et transformer des images</i>	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
LES UNIVERS SONORES	<i>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons</i>	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
	<i>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</i>	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
	<i>Affiner son écoute</i>	Repérer et reproduire corporellement des formules rythmiques simples
		Repérer et reproduire avec des instruments, des formules rythmiques simples
		Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant le vocabulaire adapté.
LE SPECTACLE VIVANT	<i>Pratiquer quelques activités des arts du spectacle</i>	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolutions de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

DOMAINE 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

<p>DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEUR UTILISATION</p>	<p><i>Utiliser les nombres</i></p>	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
		Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
		Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
		Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels (dessins, schémas, chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
	<p><i>Etudier les nombres</i></p>	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
		Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
		Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
		Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
		Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
		Dire la suite des nombres jusqu'à 30.
<p><i>Explorer les formes</i></p>	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	
	Classer les objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.	
	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle).	
	Reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	
	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance.	
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	
	Reproduire, dessiner des formes planes.	
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.		
<p>EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISEES</p>		

DOMAINE 5 : EXPLORER LE MONDE

<h3 style="color: purple;">SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE</h3>	Stabiliser les 1ers repères temporels et spatiaux	Situer des événements vécus les uns par rapports aux autres, en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
	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 ou simultanéité.
		Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
	Faire l'expérience de l'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapports à des objets repères.
		Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
		Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
		Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)
	Représenter l'espace	Elaborer des premiers dessins de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
		Orienter 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.
	<h3 style="color: green;">EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE</h3>	Découvrir le monde du vivant
Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.		
Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.		
Connaitre 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).		
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 et d'instructions de montage.
Utiliser des objets numériques		Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

