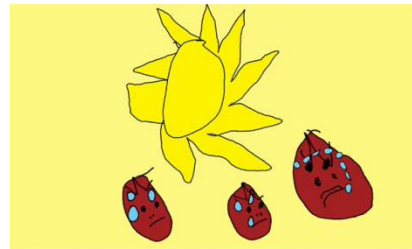


ELEMENTS DE PROGRESSIVITE POUR LE CYCLE 1

Outil d'aide à la mise en œuvre des programmes 2015




GROUPE DE TRAVAIL REP+ GAGARINE


20/06/2016

DOMAINE 1 / MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS


L'ORAL 1. OSER ENTRER EN COMMUNICATION.

<p>1- Communiquer avec les adultes et les autres enfants.</p> 	<p>Répondre par des gestes ou par des mots aux sollicitations de l'adulte et des autres enfants.</p>	<p>Raconter un événement personnel.</p>	<p>Echanger verbalement ou physiquement dans les espaces.</p>
	<p>Parler aux adultes et autres enfants individuellement.</p>	<p>Parler aux adultes et autres enfants au sein d'un petit groupe.</p>	<p>Prendre la parole en grand groupe.</p>
	<p>Participer à une conversation en restant dans le propos.</p>	<p>Respecter les règles de communication (son tour de parole).</p>	<p>Respecter les règles de politesse.</p>

L'ORAL 2. ECHANGER ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES.

<p>2- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p> 	<p>Dire des mots-phrases ou des phrases à deux mots.</p>	<p>Dire une phrase simple (pas nécessairement bien construite).</p>	<p>Utiliser le « je ».</p>
	<p>Dire des phrases bien construites.</p>	<p>Employer 3 temps et plus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présent • Passé-composé • Futur aller • Autre temps 	<p>Utiliser les connecteurs simples.</p>
	<p>Reformuler une consigne.</p>	<p>Dire des phrases complexes avec des connecteurs simples (pour que, parce que).</p>	<p>Utiliser tous les pronoms personnels.</p>
	<p>Reformuler pour mieux me faire comprendre.</p>	<p>Utiliser des connecteurs complexes (relatifs-si-ce-où-quand...).</p>	

L'ORAL 3. COMPRENDRE ET APPRENDRE.

<p>3- Pratiquer divers usages du langage oral : Raconter, décrire, évoquer expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</p> 	<p>Suivre l'histoire racontée et l'écouter en groupe.</p>	<p>Décrire, Expliquer les images.</p>	<p>Raconter une scène de l'histoire avec mes mots.</p>	<p>Participer au questionnement sur l'histoire, proposer des solutions.</p>
	<p>Partager le point de vue des autres et celui de l'adulte, argumenter.</p>	<p>Produire des phrases proches de celles de l'album en interaction avec l'adulte.</p>	<p>Raconter l'histoire en utilisant des mots et des expressions ou des phrases-clé de l'album.</p>	


L'ORAL 4.

<p>4- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies : jeux de doigts comptines numériques comptines langagières comptines « en randonnée / d'accumulation comptines phonologiques poésies.</p>	<p>Ecouter et imiter les gestes de l'adulte.</p>	<p>Répéter quelques mots avec les autres.</p>	<p>Dire une comptine complète avec les autres.</p>	<p>Dire de mémoire une comptine seul devant les autres.</p>	<p>Dire de mémoire une poésie de manière expressive.</p>
---	--	---	--	---	--

L'ECRIT 5. ECOUTER DE L'ECRIT ET LE COMPRENDRE.

5- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	Imiter les gestes du personnage dans un album simple sans voir les illustrations.	Raconter les événements essentiels d'un album sans voir les illustrations.	Ecouter la lecture d'un texte écrit et en redire quelques mots.	Identifier des informations sur un texte écrit pour répondre à un questionnement.
Restituer (à l'oral ou à l'aide d'illustrations) le script du texte lu ou dit.				

L'ECRIT 6. DECOUVRIR LA FONCTION DE L'ECRIT.

6- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. 	Aller chercher son étiquette de présence.	S'installer dans le coin bibliothèque.	S'intéresser aux affichages du tableau.	Chercher des repères dans les affichages.
Utiliser un référentiel dans un but précis (mot, répertoire de comptines, cahier de sciences...).				

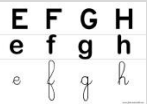
L'ECRIT 7 COMMENCER A PRODUIRE DES ECRITS ET EN DECOUVRIR LE FONCTIONNEMENT.


7- Participer verbalement à la production d'un écrit ; savoir que l'on n'écrit pas comme on parle.	Dire ce que l'on fait au maître pour qu'il écrive (cahier de réussite).	Participer verbalement à une dictée collective à l'adulte.	Répéter son énoncé à l'identique dans une dictée à l'adulte.	Utiliser des formats syntaxiques simples pour produire un énoncé qui peut s'écrire.
	Adapter son débit pour s'adapter au rythme de l'écriture.			


L'ORAL 8-9-10 COMMENCER A REFLECHIR SUR LA LANGUE ET ACQUERIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE.

8- Repérer les régularités dans la langue à l'oral en français. 9- Manipuler des syllabes. 10- Discriminer des sons.	Participer aux jeux de phonologie : comptines, jeux de sons, jeux de rimes.	Scander et dénombrer les syllabes phoniques.	Reconnaitre et discriminer une syllabe dans une liste de mots, dans un texte.	Jouer avec les syllabes (enlever, ajouter, inverser, localiser, substituer).
	Isoler et discriminer quelques phonèmes (sons longs).	Localiser la place d'un phonème dans un mot.	Distinguer des sons proches.	

L'ECRIT 11-12-13 COMMENCER A ECRIRE TOUT SEUL.

<p>11. Reconnaître les lettres de l'alphabet dans les trois écritures.</p> 	<p>Reconnaître l'étiquette de son prénom.</p>	<p>Identifier des mots.</p>	<p>Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet.</p>	<p>Faire correspondre les trois écritures selon le contexte (jeux-traitement de texte-écriture).</p>
<p>Copier à l'aide d'un clavier.</p>				

<p>Du graphisme à l'écriture : « un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques » B.O. Programmes p.10 : repères progressivité.</p> 	<p>Produire des traces sans outil (peinture semoule terre etc...).</p>	<p>Utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider l'instrument d'écriture (épaule, coude, poignet, doigts).</p>	<p>Adopter une posture confortable pour tracer.</p>	<p>Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support.</p>
<p>Tenir correctement les outils scripteurs (ergonomiques de préférence).</p>		<p>Reproduire des graphismes simples.</p>	<p>Reproduire, assembler, organiser, enchaîner des motifs graphiques.</p>	<p>Enchaîner les gestes graphiques pour se préparer à l'écriture cursive.</p>

12. Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle. 	Produire un tracé avec l'intention d'écrire.	S'organiser dans l'espace graphique (gauche/droite, alignement, espace de la feuille).	Tenir correctement l'outil scripteur.	Tracer chaque lettre de son prénom.
	Enchaîner plusieurs lettres en ne levant qu'à bon escient l'instrument d'écriture.	Ecrire son prénom en écriture cursive avec modèle.	Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle.	

13. Commencer à écrire tout seul en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	Produire des suites de lettres pour écrire un mot.	Utiliser le nom des lettres pour encoder un mot (KKO pour cacao).	Utiliser un mot connu repéré dans les outils référents de la classe.	Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe (« A-A-E » pour « malade »).
	Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe et le phonème (FOTO pour photo).	Ecrire, 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

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

<p>14. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p> <p>15. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</p>	<p>S'engager dans un espace (courir) pour éprouver le plaisir du mouvement.</p>	<p>Explorer des vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands.</p>	<p>Expérimenter des situations mettant en relation les espaces parcourus ou les scores obtenus pour une même durée.</p>
	<p>Explorer différents sauts dans un milieu aménagé à l'aide de matériels servant de repères ou d'obstacles.</p>	<p>Apprécier différents types de sauts, et les adapter aux buts recherchés et à l'environnement.</p>	<p>Chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus.</p>
	<p>Jouer avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes.</p>	<p>Apprécier des trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples.</p>	<p>Prévoir, anticiper des trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé.</p>

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

<p>15. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</p> <p>16. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>	<p>Explorer différentes façons de se mouvoir en sollicitant des prises d'appui différentes remettant en cause ses équilibres habituels dans des espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons.</p>	<p>Se déplacer dans un espace aménagé en enchaînant plusieurs actions, en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts, plus instables, plus étroits.</p>	<p>Anticiper ses itinéraires, les actions et les manières de faire.</p>
	<p>Se familiariser avec des engins qui déstabilisent ses équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques.</p>	<p>Piloter des engins roulants sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts.</p>	<p>Maîtriser des engins roulants sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure (APER Niveau 1).</p>

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

<p>17. Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</p> <p>18. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</p>	<p>Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes...) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles.</p>	<p>Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé.</p>	<p>Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.</p>
	<p>Créer et mémoriser une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</p>	<p>Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</p>	

Collaborer, coopérer, s'opposer

<p>14. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p> <p>19. Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>	<p>Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.</p>	<p>Reconnaitre son appartenance à un groupe, identifier les différentes règles et rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.</p>	<p>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>
---	--	--	---

DOMAINE 3 / AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES / LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

<p>20. Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.</p> <p>23. Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.</p> <p>27. Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</p> <p>28. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.</p>	<p>S'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés.</p>	<p>Faire des choix d'outils et de procédés en fonction d'une intention donnée.</p>	<p>Dessiner librement à l'aide de différents outils, du crayon à la palette graphique.</p>	<p>S'exprimer sur ses productions et / ou ses découvertes.</p>
	<p>Faire des choix de médiums (craie, encre, peinture...), de matériaux, d'outils et de supports en fonction de son intention.</p>	<p>La couleur : mélanger, nuancer, superposer, juxtaposer, utilise des images et des moyens différents.</p>	<p>Expérimenter les volumes à partir de matériaux très différents.</p>	<p>S'exprimer sur la production d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste.</p>
<p>21. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</p> <p>22. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.</p>	<p>Repérer des motifs graphiques sur différents supports ou dans son environnement pour constituer un répertoire.</p>	<p>Participer à la constitution de répertoires d'images, de motifs divers.</p>	<p>Utiliser les motifs graphiques pour dessiner : représenter, illustrer ou inventer.</p>	

DOMAINE 3 / AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES /UNIVERS SONORES

<p>24. Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.</p>	<p>Chanter avec les autres</p>	<p>Interpréter des chansons de manière expressive</p>	<p>Connaitre plusieurs comptines et chansons</p>
<p>25. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.</p>	<p>Reproduire des bruits vocaux.</p>	<p>Jouer sur les paramètres vocaux ou instrumentaux.</p>	<p>Proposer des créations vocales et instrumentales.</p>
<p>26. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.</p>	<p>Se déplacer en marquant la pulsation.</p>	<p>Marquer la pulsation corporellement en frappant dans ses mains.</p>	<p>Faire des jeux rythmiques avec sa voix.</p>
<p>27. Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</p>	<p>Ecouter un court extrait du début à la fin.</p>	<p>Ecouter un extrait en fonction de critères précis.</p>	<p>Ecouter, faire une analyse simple et exprimer ce que l'on ressent.</p>

DOMAINE 3 AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES /LE SPECTACLE VIVANT

28. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.	Faire parler des marionnettes.	Mimer.	Jouer une scène.
---	--------------------------------	--------	------------------

DOMAINE 4 / CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Construire le nombre pour exprimer des quantités.

<p>29 - Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques.</p> <p>32 - Mobiliser des symboles analogiques, verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité.</p> <p>33 - Avoir compris que le cardinal (ici la quantité) ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.</p>	3 éléments	5 éléments	10 éléments	Plus de 10 éléments	Réaliser une correspondance terme à terme pour comparer.	Produire une collection de même cardinal qu'une autre.
	Estimer des quantités de façon approximative Ex : beaucoup/pas beaucoup.					
Comparer des collections organisées de manières différentes dans l'espace.						

Stabiliser la connaissance des petits nombres.

<p>30 - Réaliser une collection dont le cardinal est donné</p> <p>31 - Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée</p> <p>34 - 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 ;</p> <p>35 - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix ;</p> <p>36 - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.</p>	3 éléments	5 éléments	10 éléments	Plus de 10 éléments	Constituer et apparier des collections énoncées de différentes façons Exemple : 7 ou « 5 et encore 2 ».	3 éléments	5 éléments	10 éléments	Plus de 10 éléments		
	Utiliser le comptage pour dénombrer une collection.					Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection proposée.					
	Verbaliser la décomposition du nombre.					3 éléments	5 éléments	10 éléments	Plus de 10 éléments	Dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection à laquelle on a ajouté un ou plusieurs éléments.	
				Donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments.							

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position

31 – Utiliser le nombre pour désigner la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions	3 éléments	5 éléments	10 éléments	Plus de 10 éléments	Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours.	Verbaliser le rang des éléments d'une suite ordonnée en respectant le sens de « lecture » : la première, la deuxième...
	Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée.					

Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur.

Acquérir la suite orale des mots-nombres – Ecrire les nombres avec les chiffres – Dénombrer

35 – Quantifier des collections jusqu'à 10 37 – Dire la suite des nombres jusqu'à 30 et lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. 32 – Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non, pour communiquer des informations orales ou écrites sur une quantité.	3 éléments	5 éléments	10 éléments	Plus de 10 éléments	Jusqu'à 5	Jusqu'à 10	Jusqu'à 30	Au-delà de 30	Jusqu'à 3	Jusqu'à 5	Jusqu'à 10	Au-delà de 10
	Dire des comptines numériques.				Dire la suite orale des mots-nombres (De un en un – en avançant de deux en deux – en reculant pour les dix premiers nombres).				Lire les nombres écrits en chiffres.			
	Jusqu'à 3	Jusqu'à 5	Jusqu'à 10	Au-delà de 10	Ecrire les nombres avec les chiffres.							

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées- Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs et sur des suites organisées

38- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides.	Cube	Pyramide	Boule	cylindre	Carré	Triangle	Cercle/Disque	Rectangle	2 objets	3 objets	6 objets	Plus de 6 objets
	Nommer des formes planes.											
39- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	Reconnaître des solides en les voyant et les touchant.				Carré	Triangle	Cercle/Disque	Rectangle	Comparer des objets selon : leur longueur leur masse leur contenance.			
40- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).					Reproduire des formes planes Dessiner des formes planes.							
41-Reproduire, dessiner des formes planes.	Reconstituer des puzzles. Réaliser des tangrams. Construire des solides.				2 éléments	3 éléments	2 éléments et 2 critères					
42- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.					Continuer un algorithme ; Construire un algorithme.							


Brevets puzzles <http://vivimaternelle.canalblog.com/archives/2014/11/15/30964400.html>

Je suis capable de :


Découvrir le monde:
- se repérer dans l'espace
- reconnaître, orienter ses pièces

TANGRAMS


PS/MS/GS



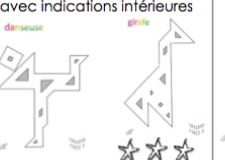
○ – Positionner mes pièces sur les modèles avec contours



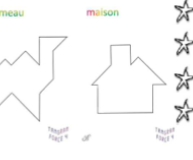
○ – Positionner mes pièces sur les modèles sans contours avec assemblage réduit à côté



○ – Positionner mes pièces sur les modèles sans contours avec indications intérieures



○ – Positionner mes pièces sur les modèles sans contours



Je participe à l'atelier "Tangram" et je suis capable de :

STRUCTURATION DE L'ESPACE :



* Reconnaître et associer des formes simples
* Reproduire un assemblage de formes simples.

○ reproduire une figure à partir d'un modèle à même échelle



○ Réaliser des figures libres



○ reproduire une figure à partir d'un modèle réduit (pièces dessinées)



Je participe à l'atelier Tangram et je suis capable de :

STRUCTURATION DE L'ESPACE :



* Reconnaître et associer des formes simples
* Reproduire un assemblage de formes simples.

○ Remplir une figure sur un modèle plein à échelle



○ franchir plusieurs niveaux sur l'application Tangram de la tablette tactile



○ Construire un cube en 3D



DOMAINE 5 / EXPLORER LE MONDE – SE REPERER DANS LE TEMPS ET L’ESPACE

SE REPERER DANS LE TEMPS

<p>43- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.</p> <p>44- 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.</p> <p>45- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.</p>				<p>Support photos ou images du déroulement de la demi-journée puis de la journée : Utiliser le calendrier.</p>				<p>Connaitre les jours de la semaine.</p>			<p>Utiliser les marqueurs temporels dans le langage pour situer un moment.</p>		
				<p>Se repérer dans la matinée.</p>	<p>Dans la journée</p>	<p>Dans la semaine</p>	<p>Sur le calendrier.</p>	<p>Citer des jours.</p>	<p>Citer la suite des jours.</p>	<p>Dire celui qui précède et celui qui suit un jour donné.</p>	<p>« avant » et « après »</p>	<p>Hier, aujourd’hui demain</p>	<p>Pendant, il y a, longtemps, plus tard.</p>
<p>Ordonner une suite d’images (ou photos) séquentielles.</p>				<p>Utiliser des outils pour comparer des durées.</p>									
<p>2/3 images</p>	<p>4/5 images</p>	<p>6 images</p>	<p>Plus de 6 images</p>	<p>Sablier</p>	<p>Comptage</p>	<p>Chronomètre</p>	<p>Horloge</p>						

SE REPERER DANS L'ESPACE

<p>46- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. 47- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. 48- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). 49- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). 50- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis. 51- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, des descriptions ou explications.</p>				Se repérer dans l'espace.				Coder et décoder un parcours.			Se repérer dans un tableau, sur un plateau de jeu ou dans un jeu de logique.		
				Se repérer dans la classe	Dans l'école	Dans le quartier	Sur un parcours : orientation	Sur un parcours sur plan : labyrinthe	Sur un quadrillage	Décoder et coder un parcours	Tableau à une entrée	Tableau à double entrée	Dans un jeu de cartes ou sur un plateau de jeu
Utiliser les marqueurs spatiaux dans le langage pour se situer.				Utiliser les marqueurs spatiaux dans le langage pour situer des objets par rapport à soi, entre eux.									
En-haut /en-bas	Devant / derrière	Dedans /dehors	Droite /gauche	Devant derrière	A côté/loin Sur – sous	Sur – sous	Dessus/ Dessous	Droite/ Gauche	Au-dessus/au-dessous				




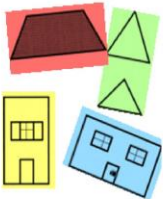


DECOUVRIR LE MONDE VIVANT

<p>52- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</p> <p>53 - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</p> <p>54 - Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</p> <p>55 - Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</p>	<p>Reconnaître et nommer les animaux ou végétaux observés.</p>	<p>Connaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal.</p>	<p>Connaître les besoins essentiels de quelques animaux ou végétaux.</p>
	<p>Situer et nommer quelques parties de son corps.</p>	<p>Situer et nommer quelques parties de son visage.</p>	<p>Situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur une représentation.</p>
	<p>Participer aux rituels d'hygiène.</p>	<p>Comprendre et énoncer les rituels d'hygiène.</p>	<p>Participer à des échanges sur les conduites alimentaires saines.</p>

EXPLORER LA MATIERE

<p>Préalable : explorer et réinvestir des matières et des matériaux naturels ou fabriqués par l'homme.</p> <p>56 - Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).</p>	<p>Découvrir et manipuler des matières et matériaux existants ou fabriqués en classe (ex : pâte à sel, pâte à tarte...).</p>	<p>Identifier quelques matière et matériaux et les différencier en grandes familles (les papiers, les cartons, les tissus, les pâtes...).</p>	<p>Trier, comparer des matières et matériaux en fonction de caractéristiques (5 sens) : couleur, forme, taille, odeur, bruit, masse, texture, dureté, opaque, transparent, translucide ; magnétique perméable, imperméable...</p>
	<p>Observer et décrire les changements d'état d'une matière (eau / sucre / terre / mélanges en atelier cuisine) avec ou sans outil.</p>	<p>Utiliser des ciseaux*.</p>	<p>Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires, d'un objet ou d'une recette de cuisine.</p>

*

					
<p>Je tiens correctement mes ciseaux. Je tourne la feuille et non la main. Je pointe les ciseaux vers le haut.</p>	<p>Je découpe des franges dans un morceau de papier.</p>	<p>Je découpe sur des traits verticaux.</p>	<p>Je découpe des formes, simples, avec des lignes droites.</p>	<p>Je découpe des formes, simples, avec des lignes courbes.</p>	<p>Je découpe des formes complexes.</p>

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

<p>57- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p>	<p>Réaliser une construction libre.</p>	<p>Réaliser une construction à partir d'un modèle (photo, dessin).</p>	<p>Réaliser une construction à partir d'un schéma de montage (photo ou dessin).</p>
	<p>Représenter par le dessin/schéma un montage/une construction que l'on a réalisé.</p>	<p>Nommer et utiliser à bon escient les outils et objets du quotidien et de la classe : règle, loupe, boutons, fermetures, ustensiles de cuisine...</p>	

<p>59 - Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</p>	<p>Identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés.</p>	<p>Alerter un adulte en cas de danger pour soi ou un camarade.</p>	<p>Connaître les « numéros d'urgence » pour porter secours.</p>
---	---	--	---

UTILISER DES OUTILS NUMERIQUES

58- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	Utiliser l'appareil photo.	Utiliser une tablette numérique pour jouer à un jeu éducatif.	Allumer et éteindre un appareil numérique.
	Utiliser la souris pour pointer, cliquer, déplacer un élément.	Ecrire à l'aide d'un clavier un mot, une phrase.	Jouer à des jeux éducatifs.