

OBSERVABLES – RESSOURCES MATERNELLE

Domaines d'apprentissages	Objectifs visés	Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle	<u>Les indicateurs de progrès (Eduscol)</u>	Les contextes, circonstances, dispositifs, activités
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions L'oral	Oser entrer en communication.	Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre.	<p>- participer en répétant seulement (comptines...)</p> <p>-participer à la tâche langagière en répétant les paroles d'un pair</p> <p>-prendre la parole pour répondre à une question</p>	<p>Comptines, activités ritualisées (demander du matériel, répondre à l'appel, dire des règles de politesse : bonjour, au revoir, merci), lors d'une activité (ex : lecture d'une histoire en randonnée ou avec itération)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans une discussion - Au cours de jeux symboliques - dans une conversation avec l'adulte, avec un pair
	Comprendre et apprendre	Pratiquer divers usages du langage oral: raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue	<p>-Expliquer comment il opère en situation de réalisation :</p> <p>« en énonçant certains mots clés décrivant son action et/ou les manières</p> <p>-Expliquer comment réaliser quelque chose après l'avoir effectué en s'appuyant sur des traces de l'activité. « en listant des (une) actions et/ou manière de faire »</p> <p>- Raconter des actions vécues par le personnage central en manipulant le matériel à disposition : marotte + décor ou en tournant les pages de l'album.</p> <p>- Raconter en faisant parler les personnages en utilisant les marottes</p> <p>- Nommer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles, • des actions, des gestes • Des propriétés, des qualités, des effets produits ; Des relations spatiales ; temporelles, logiques. 	<p>-Situation d'oral pendant des activités physiques, numériques, formes et grandeurs, des activités artistiques, des activités d'exploration du monde.</p> <p>-Situation d'oral sous la forme de bilan, compte-rendu, processus de fabrication (enfant et enseignante devant sa production : « Quand maman reviendra, tu lui expliqueras ce que tu as fait. Dis-moi ce que tu lui diras ? »)</p> <p>- Situations d'oral à partir d'histoires connues :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Histoires où l'enchaînement des actions correspond à des scripts de la vie quotidienne : le bain, le coucher, soigner un rhume, etc. - Histoires où l'enchaînement des actions est organisé vers une chute (récits à structure répétitive, contes de randonnée). - Histoires où l'enchaînement des actions est lié au destin d'un personnage central qui évolue et dont la transformation est perceptible entre l'état initial et l'état final du récit

				- Parler pour reconnaître, nommer, désigner : dans les activités physiques ; numériques, formes et grandeurs, des activités artistiques, des activités d'exploration du monde.
Échanger et réfléchir avec les autres	S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser des "mots phrases" - juxtaposer 2 mots pour se faire comprendre - élaborer des phrases avec un groupe nominal simple et un groupe verbal simple ou dans des structures simples - s'appuyer beaucoup sur des verbes très fréquents - s'emparer du vocabulaire donné en classe et l'utiliser à bon escient dans les tâches langagières 	<ul style="list-style-type: none"> - se faire comprendre dans de nombreuses situations de classes en nommant des objets, puis en juxtaposant 2 mots et enfin en élaborant des phrases de plus en plus complexes - poser des questions / faire des demandes pour obtenir de l'aide de l'adulte ou d'un pair - rappeler des situations vécues (cahier de vie / diaporama à l'accueil ...) - dire des comptines et jeux de doigts (→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans - Fiche 5 – p.9) - entrer en relation avec autrui (parent / adulte référent / camarades) dans les activités, dans les jeux symboliques, en motricités en utilisant les verbes d'action - répéter les mots nouveaux (en rapport avec un thème ou une situation donnés) et les utiliser dans le même contexte ou dans un contexte différent (imagier / mur de photos / album écho / cahier de vie ...) (→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Fiche 3 p. 7 ; Fiche 4 – p. 8 ; Fiche 6 – p.10) 	
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique.	Repérer les régularités dans la langue à l'oral en français. Manipuler des syllabes. Discriminer des sons (syllabes, sons voyelles; quelques sons –consonnes hors des consonnes occlusives)	<ul style="list-style-type: none"> - synchroniser le débit de la comptine ou jeu de doigts récité avec la gestuelle associée 	<ul style="list-style-type: none"> - participer en faisant les gestes associés à une comptine / jeu de doigts - dire des comptines et jeux de doigts - chanter des chansons (→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans - Fiche 5 – p.9) - faire du bruit avec sa bouche / sa 	

				<p>langue / son corps en général</p> <ul style="list-style-type: none"> - imiter le cri de certains animaux - taper dans les mains ou à l'aide d'un instrument de musique librement puis en suivant un rythme (chant ou comptine connus)
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>L'écrit</p>	<p>Ecouter de l'écrit et comprendre</p>	<p>Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.</p> <p>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Montrer du plaisir à écouter des histoires - Fréquenter spontanément et régulièrement l'espace lecture - Solliciter l'adulte pour qu'il lui lise ou relise un livre - S'insérer dans l'histoire au fil de la lecture par l'adulte : répéter, mimer, commenter, questionner - Pointer sur l'image (illustration/photo) des éléments en lien avec le texte - Identifier les éléments clés de l'histoire : personnage principal, personnages secondaires, actions, lieu... - Identifier les émotions des personnages en prenant appui sur les mots du texte - Etablir des liens entre des histoires lues (personnages, scénario) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer l'histoire avec des marottes ; mimer les émotions - Retrouver tous les livres avec le même personnage - Utiliser différents supports de lecture : - Histoires où l'enchaînement des actions correspond à des scripts de la vie quotidienne de l'enfant. - Histoires où l'enchaînement des actions est organisé vers une chute. - Histoires où l'enchaînement des actions est lié au destin d'un personnage central qui évolue et dont la transformation est perceptible entre l'état initial et l'état final du récit.
	<p>Découvrir la fonction de l'écrit</p>	<p>Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'intéresser : regarder, feuilleter les écrits présents dans la classe (prénoms, imagiers, cahiers de vie...) - Reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe - Se référer spontanément aux écrits présents dans la classe (mots, répertoires de comptines, textes, cahier de vie, de littérature, de sciences...) en vue d'une utilisation particulière 	<p>Mettre son étiquette sur le tableau de présence. Comparer avec l'étiquette d'un camarade</p> <p>Reconnaître son étiquette sur son portemanteau/sur son casier</p> <p>Choisir une comptine dans le répertoire des comptines</p> <p>Création d'imagier</p> <p>(→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Fiche 3 p. 7 ; Fiche 4 – p. 8 ; Fiche 6 – p.10)</p> <p>Regarder son classeur, cahier de vie</p> <p>(→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Fiche 2 p. 7)</p>

	Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement.	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir que l'on n'écrit pas comme on parle.		
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions L'écrit	Découvrir le principe alphabétique	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 Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier	- Différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symboles et signes - Identifier son prénom en prenant des repères visuels (forme des majuscules, longueur, point sur un I, accent, graphie particulière comme le X ou le H, dernière lettre, trait d'union...)	Dessins libres à l'aide de différents outils Reconnaître son étiquette, celle d'un camarade. Commencer à reconnaître la première lettre de son prénom/Comparer les premières lettres....
	Commencer à écrire tout seul.	Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire. Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle. Copier à l'aide d'un clavier. Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	-Produire un tracé avec une intention -Prendre des repères dans l'espace feuille -adopter une posture confortable	Activités de motricité fine: transvasements, jeux de pince, visser/dévisser, enfiler... (→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Ateliers et jeux de motricité fine p. 16) Première activités graphiques: Produire des traces sur des grands formats (piste graphique à disposition), bacs de farine ou de semoule Laisser des empreintes et des traces avec différents outils, sur diverses surfaces avec une gestuelle particulière Répertoire graphique des traces laissées et motifs rencontrés
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	- s'engager dans l'activité dans la durée et explorer différents possibles, à partir d'objets manipulables. - adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés. - investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes	- Jeux utilisant des balles, ballons, anneaux, cerceaux, sacs de graines, ballons de baudruche, foulards, cartons, cordes... afin d'apprendre à lancer, faire rouler, conduire au pied ou à la main, faire glisser, le rattraper, le frapper, tirer, pousser.. - Parcours ou ateliers, constitués

			<p>actions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposer différentes solutions ou reproduire celles d'un autre. - enchaîner, dans la continuité, une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation. 	<p>d'obstacles ou repères à contourner, à franchir, à traverser, comportant lattes, cerceaux, plots, haies, cordes... afin de courir vite, sautiller, enjamber, franchir, se réceptionner...</p> <p>(→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Fiche 14 p. 28 ; Fiche 15 – p. 29)</p>
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées.	<p>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonctions d'obstacles à franchir.</p> <p>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - s'engager dans l'activité et élaborer des itinéraires ou des actions en réponse à un aménagement donné - oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles, remettant en jeu les repères habituels - utiliser des engins inhabituels, en cherchant à réguler les déséquilibres que ceux-ci occasionnent - trouver des moyens efficaces d'actions et de propulsion pour se déplacer dans un espace aménagé - entrer dans l'eau et participer aux jeux proposés 	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours ou ateliers intérieurs ou extérieurs, aménagés avec des bancs, tables, chaises, caissettes, poutres, tapis, échelles, toboggan... pour apprendre à cheminer en équilibre, monter, descendre, se balancer, glisser, passer sous, tourner, rouler, se renverser, sauter, escalader... - Jeux utilisant des tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes, afin d'apprendre à glisser, rouler, se propulser - Jeux avec des frites, planches, ballons... anneaux, palets, cerceaux : découverte du milieu aquatique <p>(→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Fiche 16 p. 30)</p>	
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.	<p>Construire et conserver 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>	<ul style="list-style-type: none"> - explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires - accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement selon une disposition spatiale simple 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux utilisant des plumes, tissus, rubans, ballons de baudruche, espaces imaginaires ou symboliques, avec ou sans support musical... - Jeux organisés en rondes, files, chaînes, à deux, mains tenues ou libres, sur des supports chantés ou des musiques enregistrées... afin de sauter, sautiller, tourner, avancer, reculer... 	
Collaborer, coopérer, s'opposer.	<p>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p> <p>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - s'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre, par des actions en parallèle, un but ou un effet commun - s'inscrire dans des formes de jeu collectives visant à déplacer, à faire 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux organisés en situations collectives de transport de petits objets, de poursuite afin de courir, transporter, lancer, attraper... - Jeux organisés en situations collectives 	

		élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	glisser, à porter le corps d'un autre ou un objet lourd ou volumineux ;	ou duelles de corps à corps, sur tapis avec médiation d'objets (foulards, ballons, pinces à linge... afin de saisir, transporter, soulever, tirer, se déplacer en quadrupédie, se libérer..
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques Les productions plastiques et visuelles	Développer du goût pour les pratiques artistiques. Découvrir différentes formes d'expression artistique. Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux. Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.	- s'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés. - Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés de plus en plus diversifiés et plus précis - Explorer et s'appropriier différents médiums, outils et matériaux. - s'exprimer sur sa production et/ou ses découvertes. - Mémoriser et investir le lexique approprié pour décrire des actions et/ou des effets produits. - Observer des images fixes et animées, dire ce qu'il voit, ce qu'il imagine.	- Laisser des traces, explorations libres des différents outils, supports et gestes (→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Tableau SMOG p. 14) - Produire des motifs divers (empreintes, ...), mélanger des couleurs, transformer des matériaux différents (déchirer, froisser, ...) -Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume. - Observer des images, des productions et s'exprimer sur ce qu'il voit, ce qu'il ressent. -à partir de comptines utilisées dans l'action, mémoriser le lexique pour décrire des actions ("que fait ma main?", elle tapote, elle gratte, elle caresse..."tournons, tournons c'est la fête au potiron", tourner: gribouillage rotatif..."pilon pon pon", lever/poser pour faire des points)
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques Univers sonores	Développer du goût pour les pratiques artistiques. Découvrir différentes formes d'expression artistique. Vivre et exprimer des émotions,	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps,	- oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase (chanson, comptine); - mémoriser des comptines et des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs. - Mobiliser son attention lors de moments d'écoute. - Explorer différents instruments de musique, des objets sonores, les trier, les catégoriser (type de timbres et durée du son...).	Expérimentations et situations problèmes portant sur : - La découverte de la richesse de la voix, l'incitation à en dépasser les usages courants, l'engagement dans une exploration ludique, le plaisir de chanter en chœur avec des pairs. - L'acquisition d'un répertoire de comptines et de chansons composés de phrases musicales

	formuler des choix.	sa voix ou des objets sonores. Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	- Explorer son corps au travers de percussions corporelles.	courtes, à structure simple, adaptées aux possibilités vocales des enfants, puis de plus en plus complexes. - La découverte de sources sonores variées et liées à l'évolution des possibilités gestuelles des enfants mettant en jeu des instruments et des sonorités du corps. - L'exploration mobilisant des percussions corporelles, des objets divers parfois empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussion... (→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Fiche 18 p. 36) - La maîtrise progressive de leurs gestes afin d'en contrôler les effets.
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques Le spectacle vivant	Développer du goût pour les pratiques artistiques. Découvrir différentes formes d'expression artistique. Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	- Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres : en imitant ce que fait l'enseignant, un artiste ou un pair, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix. - Occuper un espace et y évoluer. - Transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer.	Expérimentations et situations problèmes portant sur : - la mise en jeu du corps ; - l'appropriation d'un espace scénique guidée par un scénario raconté par l'enseignant qui va permettre aux enfants de faire comme... pour agir et se déplacer: ex de l'histoire déroulée d'un chat qui mange, dort puis s'étire et court après une souris, etc.
Construire les premiers outils pour structurer	Construire le nombre pour exprimer	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques.	- estimer des quantités de façon approximative Ex : beaucoup/pas beaucoup...	Jeux faisant varier la taille des collections, la nature des objets et leur organisation spatiale

sa pensée Construire le nombre pour exprimer des quantités	des quantités.	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité. Avoir compris que le cardinal (ici la quantité) ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	- réaliser une correspondance terme à terme pour comparer	Nombreuses situations de manipulation permettant à l'enfant de verbaliser ce qu'il fait Construction de collections témoins (doigts, dés, objets..) sans utiliser le nombre
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Stabiliser la connaissance des petits nombres	Stabiliser la connaissance des petits nombres.	Réaliser une collection dont le cardinal est donné ; Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée ; 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 manipulation effective puis mentale. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix ; Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	-donner, montrer, prendre une quantité d'éléments. -constituer des groupements afin de réaliser des collections en réponse à une demande	Activités qui privilégient la perception spontanée des petites quantités jusqu'à trois Ajout successif d'unités ("un, et un, et encore un : trois")
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position.	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.	-construire une suite identique à une suite ordonnée proposée.	Activités de reproduction de suites avec un modèle visuellement proche
Construire les premiers outils pour structurer	Construire des premiers savoirs et savoir-faire	Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins. Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	- dire la suite orale des mots-nombres	Avant quatre ans travail sur la suite numérique jusqu'à trois

<p>sa pensée Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</p>	<p>avec rigueur. • Acquérir la suite orale des mots-nombres. • Écrire les nombres avec les chiffres. • Dénombrer.</p>	<p>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.</p>		
<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</p>	<p>Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs et sur des suites organisées.</p>	<p>Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre). Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). Reproduire, dessiner des formes planes. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.</p>	<p>- reconnaître globalement des solides par la vue et par le toucher - reconnaître globalement des formes planes par la vue</p>	<p>- A l'occasion de manipulations qui conduisent les enfants à mieux distinguer différents types de critères (forme, longueur) et permettent d'utiliser un vocabulaire précis (cube, boule, pyramide, cylindre, carré, cercle, rectangle, triangle) - En prenant appui sur des jeux de reconnaissance tactile, des jeux de Kim, des jeux d'association d'un objet à une de ses représentations</p>
<p>Explorer le monde Se repérer dans le temps</p>	<p>Le temps. Stabiliser les premiers repères temporels. Introduire les repères sociaux. Consolider la notion de chronologie. Sensibiliser à la notion de durée.</p>	<p>Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité. Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.</p>	<p>- Associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe - Dire ce qu'on a fait avant et après une activité</p>	<p>- Activités de classe régulières pour construire les premiers repères temporels - Rituels qui marquent les transitions d'une activité à l'autre pour stabiliser les premiers repères temporels (→ Expl. Recommandations pour la scolarisation des moins de 3 ans – Fiche 22 p. 43)</p>

<p>Explorer le monde Se repérer dans l'espace</p>	<p>Faire l'expérience de l'espace. Représenter l'espace. Découvrir différents milieux.</p>	<p>Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, des descriptions ou explications.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace classe - Identifier les espaces communs de l'école (salle de classe, couloirs/coursives, toilettes, cour...) et s'y déplacer en autonomie - Se déplacer en respectant des règles ou consignes - Utiliser des locutions spatiales en particulier celles fondées sur des oppositions : sur/sous, dedans/dehors, à côté de/loin de... 	<ul style="list-style-type: none"> - Activités d'exploration et de déplacements usuelles dans l'école accompagnées de commentaires de l'adulte qui précise les repères spatiaux - Jeux obligeant à des déplacements, à des parcours menés par l'adulte
<p>Explorer le monde Découvrir le monde vivant</p>	<p>Découvrir le monde vivant.</p>	<p>Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</p>	<p>Situer et nommer quelques parties du corps Situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur lui-même (tête, corps, bras, jambes, pieds, mains) Lister les parties du corps nécessaires à une première représentation d'un être humain(tête, corps, bras, jambes, pieds, mains) Situer et nommer les parties du visage, du corps, et quelques articulations (genou, épaules) Respecter les règles d'hygiène après invitation, avec l'aide de l'adulte Réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle Ex : souffler dans un mouchoir Demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques Gérer ses besoins physiologiques de</p>	<p>Observation menées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lors d'activités physiques - Lors d'activités plastiques et visuelles - Lors de jeux (poupées...) - Avec des ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos) <p>Pratique régulière du dessin à la suite d'observation Dans le cadre de la vie quotidienne de la classe, activités de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lavage des mains - Mouchage de nez - Passage aux toilettes <p>En prenant appui</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur les élevages mis en place au sein de la classe - Sur des ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos) <p>En prenant appui</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur les plantations mises en place au

			<p>manière autonome</p> <p>Reconnaitre et nommer les animaux observés en classe et participer à l'entretien des élevages en fournissant la "nourriture" nécessaire, en assurant le nettoyage</p> <p>Savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre</p> <p>Savoir que les animaux grandissent et se transforment</p> <p>Reconnaitre et nommer les plantes observées en classe et participer à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires</p>	<p>sein de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur des ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos)
<p>Explorer le monde</p> <p>Explorer la matière</p>	<p>Explorer la matière</p>	<p>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 matériaux existants ou fabriqués en classe (ex : pâte à sel, pâte à tarte)</p> <p>Trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens (couleur)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Situations d'exploration, de réinvestissement, d'entraînement à partir de matériaux naturels ou construits par l'homme
<p>Explorer le monde</p> <p>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</p>	<p>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</p>	<p>Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p> <p>Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</p>	<p>Reconnaitre les différents systèmes de fermeture des vêtements ou des chaussures (bouton, lacets, bande auto-agrippante...)</p> <p>Découvrir la fonction d'usage (boutonner, attacher, fermer, fixer..) et réaliser les gestes adaptés</p> <p>Reconnaitre, identifier et nommer quelques objets parmi une famille d'objets</p>	<p>Activités d'habillage, déshabillage sur son corps ou avec des poupées</p> <p>Utilisation d'objets, d'outils, d'instruments dans et hors de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Systèmes de fermetures (bouton-pression, fermeture à glissière, bande auto-agrippantes...) - Outils de bricolage (menuiserie, jardinage...) - Ustensiles de cuisine
<p>Explorer le monde</p> <p>Utiliser des outils numériques</p>	<p>Utiliser des outils numériques</p>	<p>Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.</p>		