



A - Echanger, s'exprimer	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<i>S'exprimer pour se faire comprendre.</i>	S'exprimer en situation duelle (adulte, enfant).	S'exprimer en petit groupe.	S'exprimer en grand groupe, dans des situations moins personnelles.	S'exprimer sur des sujets concernant la vie de la classe.	<p><b>A.1. S'exprimer dans un langage mieux structuré en articulant correctement.</b></p>
<i>Structurer</i>		Produire une phrase simple correcte.	Cf. « <b>progresser vers la maîtrise de la langue française</b> ».		
<i>Articuler</i>	Réguler le débit de parole pour améliorer la prononciation.	Adapter l'intensité de sa voix à la situation.	S'exprimer en articulant tous les mots de la phrase.	Prendre conscience d'une mauvaise articulation, après retour d'autrui.	
<i>Décrire, expliquer</i>	Nommer un objet et ses caractéristiques en situation.	Décrire des objets, des actions en situation.	Décrire de façon de plus en plus précise et dans des situations de plus en plus variées. Organiser son propos en utilisant des liens logiques / chronologiques. <i>Ex : « je prends le pinceau <b>pour</b> peindre l'arbre »</i>		<p><b>A.2. Décrire, questionner, expliquer en situation de jeu, dans les activités des différents domaines.</b></p>
	Nommer des actions en situation <i>Utiliser des noms, des adjectifs, des verbes d'action.</i>	Poser des questions à l'adulte pour trouver un objet caché.	Poser des questions aux autres pour trouver un objet caché.	Poser des questions pour trouver une image, un livre parmi d'autres.	
<i>Relater un événement. Inventer une histoire. Faire des hypothèses.</i>	Répondre à la question : <i>qui, quoi?</i> en s'appuyant sur des supports visuels (photos d'un événement vécu en classe, images d'album...).	Répondre aux questions : <i>quand, où ?</i> en s'appuyant sur des supports visuels.	Etablir des liens avec des histoires connues.		<p><b>A.3. Relater un événement connu.</b></p> <p><b>A.4. Inventer une histoire sur une suite d'images.</b></p> <p><b>A.5. Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre d'images.</b></p>
			Décrire les images d'un album lu ou les photos d'un événement vécu (personnages, action, lieu, temps).	Raconter un événement ou une histoire à partir de support visuels en nommant les personnages, l'action, le lieu, le temps.	
			Organiser son récit de façon logique ou chronologique en utilisant des connecteurs.		
<i>Participer à un échange. Respecter les règles.</i>	Ecouter l'enseignant.  Ecouter les autres enfants (l'enseignant sera soucieux de reformuler ce que disent les autres pour faciliter la compréhension).	Identifier le contexte c'est à dire savoir ce dont on parle (en lien avec la construction du lexique).	Se centrer sur l'information partagée et être attentif pendant la durée de l'échange.	Comprendre les règles de l'échange et intégrer les compétences «devenir élève».	<p><b>A.6. Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole.</b></p>



B - Comprendre	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<i>Comprendre une consigne.</i>	Réagir à des consignes simples (situations de la vie quotidienne et situations scolaires) en situation et en présence du matériel.  <i>Réinvestir le lexique appris en PS</i>	Réagir à des consignes diversifiées.  Réagir à des consignes connues dans des situations différentes ( <i>diversification, vers le transfert</i> ).	Reformuler des consignes simples en situation Réagir à des consignes simples en situation mais sans le matériel à disposition.	Transmettre une consigne simple à un autre enfant en situation.	<b>B.1. Comprendre les consignes des activités scolaires, au moins en situation de face à face avec l'adulte.</b>  <b>B.2. Comprendre une consigne complexe (succession de deux actions simples : découper, coller).</b>
<i>Écouter</i>	Adopter une attitude d'écoute : rester silencieux, rester assis, suivre du regard la page ou l'adulte qui lit.	Identifier avant la lecture l'univers de référence du récit (personnages, lieu, action...) pour adhérer au projet de lecture puis écouter silencieusement.	Ecouter sans l'interrompre chaque épisode d'un récit.  <i>Le récit sera fait de phrases simples portant sur un univers connu.</i>	Ecouter en silence des récits de plus en plus étoffés, avec ou sans illustrations.	<b>B.3. Ecouter en silence un récit facile, mais plus étoffé que l'année précédente.</b>
<i>Comprendre une histoire courte.</i>	Ecouter une histoire.  Identifier le personnage et le matérialiser.	Identifier l'univers de référence du récit : personnages, lieu, action en répondant aux questions de l'enseignant.	Reformuler l'histoire épisode par épisode en utilisant des marottes, des figurines, des images,...	Répondre à des questions sur les enchaînements logiques et chronologiques de l'histoire avec le support des images.  Trouver la succession chronologique de deux puis trois images en justifiant son choix.	<b>B.4. Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant.</b>  <b>B.5. La raconter au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.</b>
Manifester ses difficultés de compréhension.					



C – Progresser vers la maîtrise de la langue fr.	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Syntaxe	Comprendre une phrase simple en situation (consignes, rituels).	Reformuler une phrase simple.	Produire une phrase simple : sujet, verbe, complément.	Enrichir la phrase avec des adjectifs, des adverbes, des compléments circonstanciels.  Commencer à coordonner des propositions (et).	C.1. Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites.
	Utiliser le nom et son déterminant dans des jeux (jeux de kim, Memory, loto ...).			Commencer à coordonner des propositions (et).	
	Utiliser des pronoms dans des jeux de chaîne (=mettant en scène un personnage dans différentes actions).  <i>Pronoms utilisés : pronoms sujets (je, tu..., le « nous » n'étant pas exigé à ce niveau), compléments (me...).</i>				
Comprendre l'utilisation des prépositions en situation : <i>salle de jeu, déplacement, comptines gestuelles, matériel de manipulation.</i> <i>Prépositions : derrière, devant, à côté, sur, sous.</i>		Reformuler des actions en utilisant ces prépositions en situation.			
Acquérir du vocabulaire concernant : - le quotidien - la classe - les relations - le récit	Reconnaître les mots : les entendre, les comprendre et les prononcer en situation de manipulation, de jeu.  Prendre appui sur le vocabulaire acquis par les enfants.  Utiliser les mots en situation de jeu  Classer des objets, des images en les nommant : constitution de boîtes, d'imagiers*, d'affichage.  Réutiliser ces mots à bon escient, dans d'autres situations.  <i>Les noms seront énoncés avec le déterminant approprié.</i> <i>Pour les verbes, les actions seront vécues, mimées, photographiées.</i> <i>Les adjectifs seront abordés par comparaison des objets entre eux.</i> <i>Les adverbes seront abordés en lien avec la situation vécue.</i>			Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, comparatifs) concernant : C.3. les actes du quotidien, les activités scolaires, les relations avec les autres (salutations, courtoisie, excuses) C.4. les récits personnels et le rappel d'histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologique).	
Vocabulaire	Réactiver le vocabulaire acquis en PS pour nommer les actes du quotidien, les activités de classe, le matériel.  Trier le matériel ou les images selon des critères qui correspondent aux termes génériques à construire. <i>Exemple : les vêtements, les fruits...</i>		Classer les images ou photos par famille correspondant au terme générique.  Verbaliser le terme générique autour duquel s'effectue le classement.	Nommer la classe à laquelle appartiennent les objets (jeux de loto, de famille).	C.5. Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements...).  C.6. Dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée) identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.



D – Se familiariser avec l'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
<p>Support du texte écrit : <b>les types d'écrits</b></p>	<p>Voir et écouter la maîtresse lire un livre de la bibliothèque de classe en relation duelle, en petit groupe ou en collectif.</p>				<p><b>D.1. Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe, plus nombreux que durant l'année précédente.</b></p>	
	<p>Manipuler différents supports d'écrits vus en PS: <i>catalogues, recettes de cuisine, affiches, magazines pour enfants ...</i> en fonction des projets de la classe.</p>	<p>Découvrir, manipuler et utiliser de nouveaux supports d'écrits : <i>livres documentaires, calendrier, ticket de bus, liste de course...</i></p>				
		<p>Repérer et identifier des caractéristiques propres à certains supports d'écrit proposés (<i>par exemple les albums, les comptines, les chants...</i>). <i>Caractéristiques : format, mise en page, type d'illustration...</i></p>				
		<p>Trier en fonction d'une des caractéristiques.</p>		<p>Associer le support utilisé à l'activité réalisée (le livre de recette pour faire le gâteau).</p>		
<p>Support du texte écrit : <b>le livre</b></p>	<p>Après la lecture d'un album et l'observation des illustrations, établir un lien entre la page de couverture et le contenu du livre</p>	<p>Se repérer dans la bibliothèque de classe pour choisir un livre en fonction d'un projet de classe ou personnel en utilisant les indices de la couverture.</p>	<p>Observer la couverture d'un nouvel album pour y prélever des indices sur le contenu du livre (personnage, lieu).</p>	<p>Trier des livres en fonction des informations disponibles sur la couverture (éventuellement dans les pages intérieures).  Faire des hypothèses sur le contenu d'un album de fiction à partir des éléments de la couverture ou d'images l'accompagnant.</p>	<p><b>D.2. Dans des situations simples (univers du vécu ou sujets déjà abordés), faire des hypothèses sur le contenu d'un texte au vu de la page de couverture du livre, d'images l'accompagnant.</b></p>	
	<p><i>Proposer des jeux, par exemple un loto associant couverture et illustration prélevée à l'intérieur du livre, ou couverture et détails des pages internes (images, texte).</i></p>					
	<p>S'approprier dans la bibliothèque des livres en lien avec les projets de classe : imagiers, albums, documentaires...</p> <p>Les tenir et les manipuler dans le bon sens.</p>	<p>Trier selon un critère clairement défini les imagiers et les albums.</p>	<p>Trier selon un critère clairement défini les imagiers et les livres comportant texte et images.</p>	<p>Trier selon un critère clairement défini les livres racontant une histoire et n'en racontant pas.</p>		<p><b>D.3. Etablir des liens entre les livres (imagiers/livres comportant texte et images ; livres racontant une histoire/n'en racontant pas.</b></p>



D – Se familiariser avec l'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	<p>Rester attentif jusqu'au terme du récit.</p> <p><i>Albums à structure répétitive avec un personnage facilement identifiable.</i></p>	<p>Rester attentif jusqu'au terme du récit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Histoire lue</i></li> <li>- <i>Récit utilisant des phrases plus complexes, des dialogues, avec un début et une fin clairement identifiable (utilisation des illustrations)</i></li> </ul>	<p>Rester attentif jusqu'au terme du récit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>album avec un début, une rupture, des évènements, une fin.</i></li> </ul> <p><i>(utilisation des illustrations)</i></p>	<p>Rester attentif jusqu'au terme du récit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>texte variés dont des poèmes, des textes documentaires et des textes dialogués.</i></li> </ul>	<p><b>D.4. Ecouter des textes dits ou lus par l'enseignant qui accoutume l'enfant à comprendre le vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque là</b></p>
<p><i>Initiation orale à la langue de l'écrit</i></p>	<p>Repérer sur les illustrations un personnage récurrent.</p> <p>Nommer le sujet du livre que l'enseignant vient de lire : personnage.</p> <p>Ecouter.</p>	<p><i>Proposer des récits utilisant un vocabulaire et une syntaxe de plus en plus complexes.</i></p>			<p><b>D.5. Dans une histoire identifier le personnage du livre ; le reconnaître dans la suite des illustrations.</b></p> <p><b>D.6. Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper sur la suite.</b></p> <p><b>D.7. Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers).</b></p> <p><b>D.8. Connaître quelques textes du patrimoine, particulièrement des contes.</b></p>
		<p>Décrire, caractériser et nommer ce personnage.</p> <p>Rappeler le début d'une histoire (personnage, lieu, situation de départ) après lecture par l'adulte de toute l'histoire, avec le support des illustrations.</p> <p>Nommer le sujet du livre que l'enseignant vient de lire : personnage, événement.</p> <p>Classer les histoires autour d'un même personnage ; nommer le critère de classement.</p> <p>Ecouter et nommer le titre.</p>	<p>Identifier le personnage principal à tous les moments de l'histoire <i>(illustrations et texte)</i>.</p> <p>Rappeler la fin d'une histoire (personnage, lieu, situation de départ) après lecture par l'adulte de toute l'histoire avec le support des illustrations.</p> <p>Classer et nommer les albums lus autour d'un même sujet : personnage, événement, saison, lieu...</p> <p>Nommer les personnages.</p>	<p>Parmi tous les personnages, reconnaître et nommer le personnage principal <i>(illustrations et texte)</i>.</p> <p>Mettre en relation le début et la fin d'histoires connues : <i>utiliser les illustrations du début et de la fin de plusieurs histoires, choisir celles qui vont ensemble et justifier son choix.</i></p> <p>Nommer des éléments qui constituent un univers de référence connu : lieu, objets, actions. <i>vocabulaire spécifique au thème.</i></p> <p>Raconter le début et la fin de l'histoire.</p>	



D – Se familiariser avec l'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Contribuer à l'écriture d'un texte</i></p>	<p>Mettre en relation une image et sa légende.</p>	<p>Dictier individuellement la légende d'un dessin, d'une photo par une phrase simple correcte, de type descriptif : « <i>j'ai dessiné les canards</i> ».</p>	<p>Dictier individuellement la légende d'un dessin, d'une photo par une phrase de type plus informatif : « <i>Les canards vivent dans le parc.</i> ».</p> <p>A partir des images séquentielles d'une histoire lue, retrouver l'image séquentielle correspondant au texte.</p>	<p>Dictier la légende des images séquentielles d'une histoire lue, image par image.</p>	<p><b>D.9. Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit.</b></p>
<p><i>Identification des formes écrites</i></p>	<p>Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie : - avec référent - puis sans référent</p>	<p>Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie parmi d'autres prénoms.</p> <p>Verbaliser ses stratégies.</p> <p>Manipuler des lettres (magnétiques...) pour recopier son prénom en respectant le sens de lecture et l'ordre des lettres</p>	<p>Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie parmi des prénoms qui commencent par la même lettre.</p> <p>Reconnaître et nommer la première lettre de son prénom et d'autres mots de la classe</p>	<p>Associer son prénom en capitales et en cursive.</p> <p>Comparer les prénoms entre eux pour affiner ses stratégies.</p> <p>Reconnaître le prénom d'autres enfants (référents à disposition)</p> <p>Reconnaître et nommer des lettres de son prénom et d'autres mots de la classe.</p> <p>Manipuler des lettres (magnétiques...) pour recopier d'autres mots familiers en respectant le sens de lecture et l'ordre des lettres.</p>	<p><b>D.10. Reconnaître son prénom en écriture cursive.</b></p> <p><b>D.11. Repérer des similitudes entre mots à l'écrit (lettres, syllabes) parmi les plus familiers (jours de la semaine, prénoms par exemple).</b></p> <p><b>D.12. Reconnaître des lettres de l'alphabet.</b></p>



D – Se familiariser avec l'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Distinguer les sons de la parole.</i></p>	<p>Produire des sons variés avec la bouche sous forme de jeu (voyelles).</p> <p>Sous forme de jeu, répéter son prénom sur le modèle de l'enseignant en modulant sa voix et en variant le rythme afin de mieux articuler.</p>	<p>Ecouter et pratiquer des comptines simples qui répètent des syllabes (rime, attaque).</p> <p>Jouer avec sa voix en disant les comptines (intensité et durée des syllabes).</p> <p>Jouer à répéter des phrases simples, en marquant une pause entre chaque mot.</p>	<p>Apprendre quelques comptines simples pour constituer un bagage de mots qui riment.</p> <p>Isoler un mot dans une phrase courte dite par l'enseignant.</p> <p>Dire si on a entendu un mot dans une phrase.</p>	<p>Ecouter et pratiquer des comptines qui présentent des sonorités plus difficiles à percevoir ou à articuler.</p> <p>Substituer un mot dans une phrase.</p> <p>Dans un jeu de substitution, choisir le mot qui permet de garder un sens à la phrase. <i>S'appuyer sur le vocabulaire de la classe</i></p> <p>Dire si on a entendu un mot au début ou à la fin.</p>	<p><b>D.13. Ecouter et pratiquer en les prononçant correctement de petites comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons.</b></p> <p><b>D.14. Dans un énoncé oral simple, distinguer des mots (des noms d'objets etc.) pour intégrer l'idée que le mot oral représente une idée de sens.</b></p>
	<p>Restituer les prénoms en les articulant.</p>	<p>Sur le modèle de l'enseignant, dire les prénoms en accompagnant par un frappé sur chaque syllabe.</p> <p>Dire les prénoms en jouant sur l'intensité, le tempo.</p>	<p>Rythmer des chants, des comptines, des mots ou de courtes phrases(en accompagnant toujours par le frappé).</p> <p>A partir des prénoms de la classe, retrouver ceux qui ont des syllabes communes.</p>	<p>Scander les prénoms, des mots (rythmer sans le frappé).</p> <p>A partir d'un chant ou d'une comptine apprise, associer les mots qui riment en s'aidant d'un support visuel.</p>	<p><b>D.15. Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes.</b></p> <p><b>D.16. Repérer des syllabes identiques dans des mots.</b></p> <p><b>D.17. Trouver des mots qui ont une syllabe finale donnée.</b></p> <p><b>D.18. Trouver des mots qui riment.</b></p>



D – Se familiariser avec l'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Pour s'acheminer vers les gestes de l'écriture : <b>tracés de base</b></i></p>	<p>Réinvestir le geste pour obtenir un tracé plus précis :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la ligne verticale : orienter la ligne de haut en bas, sur plan vertical puis horizontal, avec des matériaux variés et des supports de plus en plus petits.</li> <li>- le rond : tourner autour d'une forme.</li> </ul>	<p>Réinvestir le geste pour obtenir un tracé plus précis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la ligne horizontale,</li> <li>- le rond : tracer un rond fermé.</li> </ul> <p>Contrôler son geste : arrêter son geste pour passer de la ligne au trait.</p> <p>Prolonger son geste : tracer des lignes d'un bord à l'autre.</p>	<p>Tracer des arabesques, lignes courbes (travail du poignet).</p> <p>Tracer des boucles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dans le plan vertical,</li> <li>- sans contraintes d'orientation ni de déplacement.</li> </ul>	<p>Tracer des ondulations en déplaçant la main de gauche à droite.</p> <p>Tracer des boucles en déplaçant la main de gauche à droite.</p> <p>Tracer un enchaînement de ponts (tuiles, écailles de poisson...).</p>	<p><b>D.19. Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture : cercle, verticale, horizontale, enchaînements de boucles, d'ondulations, sur un plan vertical (tableau), puis horizontal (table).</b></p>
<p><i>On veillera tout au long de la progression à proposer d'abord le plan vertical, puis horizontal et à s'exercer sur des grands supports avant de réinvestir sur des supports plus contraignants (bandes de papier, intérieur de formes,).</i></p>					
<p><i>Pour s'acheminer vers les gestes de l'écriture : <b>dessin stylisé</b></i></p>	<p>Combiner des traits et des ronds (soleil), des ronds et des ronds (bonhomme).</p>	<p>Combiner des traits (croix, échelle) après manipulation (bûchettes -bâtonnets de bois, papier alu, bandes de papier, pâte à modeler, impression).</p> <p>Tracer des traits obliques après manipulation (sapin).</p>	<p>Combiner des traits pour tracer des lignes brisées (zigzags, créneaux) et des quadrillages après manipulation.</p> <p>Tracer des spirales après manipulation (pâte à modeler, papier alu).</p>	<p>Reproduire des motifs graphiques connus en respectant une alternance déterminée (algorithme).</p> <p>Contourner une forme donnée (à l'intérieur et à l'extérieur).</p>	<p><b>D.20. Imiter des dessins stylisés exécutés grâce à ces tracés.</b></p>
<p><i>Écriture du prénom</i></p>	<p>Distinguer les tracés à caractère décoratif de l'écriture.</p> <p>Écrire son prénom avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des lettres découpées,</li> <li>- magnétiques.</li> </ul> <p>en respectant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le sens, l'ordre et l'orientation en s'appuyant sur des repères accessibles qui seront utilisés pour d'autres activités.</li> </ul>	<p>Apprendre à écrire son prénom en capitales accompagné individuellement par l'adulte.</p> <p>Manifester l'envie d'écrire son prénom.</p> <p><b>S'asseoir correctement.</b></p> <p><b>Poser la feuille dans le prolongement du bras.</b></p> <p><b>Tenir en pince l'outil scripteur.</b></p> <p><b>Prendre appui sur le poignet.</b></p> <p><b>Écouter et mémoriser la verbalisation du tracé des lettres.</b></p> <p>Tracer en verbalisant son geste, lettre après lettre orienter son tracé.</p>		<p>Dans le cadre d'un projet, écrire les lettres d'un mot en respectant leur tracé et l'orientation de gauche à droite.</p>	<p><b>D.21. Écrire son prénom en majuscules d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite.</b></p>



D – Se familiariser avec l'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
<p>Support du texte écrit : <b>les types d'écrits</b></p>	<p>Voir et écouter la maîtresse lire un livre de la bibliothèque de classe en relation duelle, en petit groupe ou en collectif.</p>				<p><b>D.1. Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe, plus nombreux que durant l'année précédente.</b></p>	
	<p>Manipuler différents supports d'écrits vus en PS: <i>catalogues, recettes de cuisine, affiches, magazines pour enfants ...</i> en fonction des projets de la classe.</p>	<p>Découvrir, manipuler et utiliser de nouveaux supports d'écrits : <i>livres documentaires, calendrier, ticket de bus, liste de course...</i></p>				
		<p>Repérer et identifier des caractéristiques propres à certains supports d'écrit proposés (<i>par exemple les albums, les comptines, les chants...</i>). <i>Caractéristiques : format, mise en page, type d'illustration...</i></p>				
		<p>Trier en fonction d'une des caractéristiques.</p>		<p>Associer le support utilisé à l'activité réalisée (le livre de recette pour faire le gâteau).</p>		
<p>Support du texte écrit : <b>le livre</b></p>	<p>Après la lecture d'un album et l'observation des illustrations, établir un lien entre la page de couverture et le contenu du livre</p>	<p>Se repérer dans la bibliothèque de classe pour choisir un livre en fonction d'un projet de classe ou personnel en utilisant les indices de la couverture.</p>	<p>Observer la couverture d'un nouvel album pour y prélever des indices sur le contenu du livre (personnage, lieu).</p>	<p>Trier des livres en fonction des informations disponibles sur la couverture (éventuellement dans les pages intérieures).  Faire des hypothèses sur le contenu d'un album de fiction à partir des éléments de la couverture ou d'images l'accompagnant.</p>	<p><b>D.2. Dans des situations simples (univers du vécu ou sujets déjà abordés), faire des hypothèses sur le contenu d'un texte au vu de la page de couverture du livre, d'images l'accompagnant.</b></p>	
	<p><i>Proposer des jeux, par exemple un loto associant couverture et illustration prélevée à l'intérieur du livre, ou couverture et détails des pages internes (images, texte).</i></p>					
	<p>S'approprier dans la bibliothèque des livres en lien avec les projets de classe : imagiers, albums, documentaires...  Les tenir et les manipuler dans le bon sens.</p>	<p>Trier selon un critère clairement défini les imagiers et les albums.</p>	<p>Trier selon un critère clairement défini les imagiers et les livres comportant texte et images.</p>	<p>Trier selon un critère clairement défini les livres racontant une histoire et n'en racontant pas.</p>		<p><b>D.3. Etablir des liens entre les livres (imagiers/livres comportant texte et images ; livres racontant une histoire/n'en racontant pas.</b></p>



D – Se familiariser avec l'écrit	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Contribuer à l'écriture d'un texte</i></p>	<p>Mettre en relation une image et sa légende.</p>	<p>Dicté individuellement la légende d'un dessin, d'une photo par une phrase simple correcte, de type descriptif : « <i>j'ai dessiné les canards</i> ».</p>	<p>Dicté individuellement la légende d'un dessin, d'une photo par une phrase de type plus informatif : « <i>Les canards vivent dans le parc.</i> ».</p> <p>A partir des images séquentielles d'une histoire lue, retrouver l'image séquentielle correspondant au texte.</p>	<p>Dicté la légende des images séquentielles d'une histoire lue, image par image.</p>	<p><b>D.4. Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit.</b></p>
<p><i>Identification des formes écrites</i></p>	<p>Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie : - avec référent - puis sans référent</p>	<p>Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie parmi d'autres prénoms.</p> <p>Verbaliser ses stratégies.</p> <p>Manipuler des lettres (magnétiques...) pour recopier son prénom en respectant le sens de lecture et l'ordre des lettres</p>	<p>Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie parmi des prénoms qui commencent par la même lettre.</p> <p>Reconnaître et nommer la première lettre de son prénom et d'autres mots de la classe</p>	<p>Associer son prénom en capitales et en cursive.</p> <p>Comparer les prénoms entre eux pour affiner ses stratégies.</p> <p>Reconnaître le prénom d'autres enfants (référents à disposition)</p> <p>Reconnaître et nommer des lettres de son prénom et d'autres mots de la classe.</p> <p>Manipuler des lettres (magnétiques...) pour recopier d'autres mots familiers en respectant le sens de lecture et l'ordre des lettres.</p>	<p><b>D.5. Reconnaître son prénom en écriture cursive.</b></p> <p><b>D.6. Repérer des similitudes entre mots à l'écrit (lettres, syllabes) parmi les plus familiers (jours de la semaine, prénoms par exemple).</b></p> <p><b>D.7. Reconnaître des lettres de l'alphabet.</b></p>



E – Se préparer à lire et à écrire	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	<p>Rester attentif jusqu'au terme du récit.</p> <p><i>Albums à structure répétitive avec un personnage facilement identifiable.</i></p>	<p>Rester attentif jusqu'au terme du récit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Histoire lue</i></li> <li>- <i>Récit utilisant des phrases plus complexes, des dialogues, avec un début et une fin clairement identifiable</i></li> </ul> <p><i>(utilisation des illustrations)</i></p>	<p>Rester attentif jusqu'au terme du récit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>album avec un début, une rupture, des évènements, une fin.</i></li> </ul> <p><i>(utilisation des illustrations)</i></p>	<p>Rester attentif jusqu'au terme du récit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>texte variés dont des poèmes, des textes documentaires et des textes dialogués.</i></li> </ul>	<p><b>E.1. Ecouter des textes dits ou lus par l'enseignant qui accoutume l'enfant à comprendre le vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque là</b></p>
<p><i>Initiation orale à la langue de l'écrit</i></p>	<p>Repérer sur les illustrations un personnage récurrent.</p> <p>Nommer le sujet du livre que l'enseignant vient de lire : personnage.</p> <p>Ecouter.</p>	<p><i>Proposer des récits utilisant un vocabulaire et une syntaxe de plus en plus complexes.</i></p>			<p><b>E.2. Dans une histoire identifier le personnage du livre ; le reconnaître dans la suite des illustrations.</b></p> <p><b>E.3. Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper sur la suite.</b></p> <p><b>E.4. Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers).</b></p> <p><b>E.5. Connaître quelques textes du patrimoine, particulièrement des contes.</b></p>
		<p>Décrire, caractériser et nommer ce personnage.</p> <p>Rappeler le début d'une histoire (personnage, lieu, situation de départ) après lecture par l'adulte de toute l'histoire, avec le support des illustrations.</p> <p>Nommer le sujet du livre que l'enseignant vient de lire : personnage, événement.</p> <p>Classer les histoires autour d'un même personnage ; nommer le critère de classement.</p> <p>Ecouter et nommer le titre.</p>	<p>Identifier le personnage principal à tous les moments de l'histoire <i>(illustrations et texte)</i>.</p> <p>Rappeler la fin d'une histoire (personnage, lieu, situation de départ) après lecture par l'adulte de toute l'histoire avec le support des illustrations.</p> <p>Classer et nommer les albums lus autour d'un même sujet : personnage, événement, saison, lieu...</p> <p>Nommer les personnages.</p>	<p>Parmi tous les personnages, reconnaître et nommer le personnage principal <i>(illustrations et texte)</i>.</p> <p>Mettre en relation le début et la fin d'histoires connues : <i>utiliser les illustrations du début et de la fin de plusieurs histoires, choisir celles qui vont ensemble et justifier son choix.</i></p> <p>Nommer des éléments qui constituent un univers de référence connu : lieu, objets, actions. <i>vocabulaire spécifique au thème.</i></p> <p>Raconter le début et la fin de l'histoire.</p>	



E – Se préparer à lire et à écrire	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Distinguer les sons de la parole.</i></p>	<p>Produire des sons variés avec la bouche sous forme de jeu (voyelles).</p> <p>Sous forme de jeu, répéter son prénom sur le modèle de l'enseignant en modulant sa voix et en variant le rythme afin de mieux articuler.</p>	<p>Ecouter et pratiquer des comptines simples qui répètent des syllabes (rime, attaque).</p> <p>Jouer avec sa voix en disant les comptines (intensité et durée des syllabes).</p> <p>Jouer à répéter des phrases simples, en marquant une pause entre chaque mot.</p>	<p>Apprendre quelques comptines simples pour constituer un bagage de mots qui riment.</p> <p>Isoler un mot dans une phrase courte dite par l'enseignant.</p> <p>Dire si on a entendu un mot dans une phrase.</p>	<p>Ecouter et pratiquer des comptines qui présentent des sonorités plus difficiles à percevoir ou à articuler.</p> <p>Substituer un mot dans une phrase.</p> <p>Dans un jeu de substitution, choisir le mot qui permet de garder un sens à la phrase. <i>S'appuyer sur le vocabulaire de la classe</i></p> <p>Dire si on a entendu un mot au début ou à la fin.</p>	<p><b>E.6. Ecouter et pratiquer en les prononçant correctement de petites comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons.</b></p> <p><b>E.7. Dans un énoncé oral simple, distinguer des mots (des noms d'objets etc.) pour intégrer l'idée que le mot oral représente une idée de sens.</b></p>
	<p>Restituer les prénoms en les articulant.</p>	<p>Sur le modèle de l'enseignant, dire les prénoms en accompagnant par un frappé sur chaque syllabe.</p> <p>Dire les prénoms en jouant sur l'intensité, le tempo.</p>	<p>Rythmer des chants, des comptines, des mots ou de courtes phrases(en accompagnant toujours par le frappé).</p> <p>A partir des prénoms de la classe, retrouver ceux qui ont des syllabes communes.</p>	<p>Scander les prénoms, des mots (rythmer sans le frappé).</p> <p>A partir d'un chant ou d'une comptine apprise, associer les mots qui riment en s'aidant d'un support visuel.</p>	<p><b>E.8. Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes.</b></p> <p><b>E.9. Repérer des syllabes identiques dans des mots.</b></p> <p><b>E.10. Trouver des mots qui ont une syllabe finale donnée.</b></p> <p><b>E.11. Trouver des mots qui riment.</b></p>



E – Se préparer à lire et à écrire	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Pour s'acheminer vers les gestes de l'écriture : <b>tracés de base</b></i></p>	<p>Réinvestir le geste pour obtenir un tracé plus précis :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la ligne verticale : orienter la ligne de haut en bas, sur plan vertical puis horizontal, avec des matériaux variés et des supports de plus en plus petits.</li> <li>- le rond : tourner autour d'une forme.</li> </ul>	<p>Réinvestir le geste pour obtenir un tracé plus précis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la ligne horizontale,</li> <li>- le rond : tracer un rond fermé.</li> </ul> <p>Contrôler son geste : arrêter son geste pour passer de la ligne au trait.</p> <p>Prolonger son geste : tracer des lignes d'un bord à l'autre.</p>	<p>Tracer des arabesques, lignes courbes (travail du poignet).</p> <p>Tracer des boucles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dans le plan vertical,</li> <li>- sans contraintes d'orientation ni de déplacement.</li> </ul>	<p>Tracer des ondulations en déplaçant la main de gauche à droite.</p> <p>Tracer des boucles en déplaçant la main de gauche à droite.</p> <p>Tracer un enchaînement de ponts (tuiles, écailles de poisson...).</p>	<p><b>E.12. Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture : cercle, verticale, horizontale, enchaînements de boucles, d'ondulations, sur un plan vertical (tableau), puis horizontal (table).</b></p>
<p><i>On veillera tout au long de la progression à proposer d'abord le plan vertical, puis horizontal et à s'exercer sur des grands supports avant de réinvestir sur des supports plus contraignants (bandes de papier, intérieur de formes,).</i></p>					
<p><i>Pour s'acheminer vers les gestes de l'écriture : <b>dessin stylisé</b></i></p>	<p>Combiner des traits et des ronds (soleil), des ronds et des ronds (bonhomme).</p>	<p>Combiner des traits (croix, échelle) après manipulation (bûchettes -bâtonnets de bois, papier alu, bandes de papier, pâte à modeler, impression).</p> <p>Tracer des traits obliques après manipulation (sapin).</p>	<p>Combiner des traits pour tracer des lignes brisées (zigzags, créneaux) et des quadrillages après manipulation.</p> <p>Tracer des spirales après manipulation (pâte à modeler, papier alu).</p>	<p>Reproduire des motifs graphiques connus en respectant une alternance déterminée (algorithme).</p> <p>Contourner une forme donnée (à l'intérieur et à l'extérieur).</p>	<p><b>E.13. Imiter des dessins stylisés exécutés grâce à ces tracés.</b></p>
<p><i>Écriture du prénom</i></p>	<p>Distinguer les tracés à caractère décoratif de l'écriture.</p> <p>Écrire son prénom avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des lettres découpées,</li> <li>- magnétiques.</li> </ul> <p>en respectant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le sens, l'ordre et l'orientation en s'appuyant sur des repères accessibles qui seront utilisés pour d'autres activités.</li> </ul>	<p>Apprendre à écrire son prénom en capitales accompagné individuellement par l'adulte.</p> <p>Manifester l'envie d'écrire son prénom.</p> <p><b>S'asseoir correctement.</b></p> <p><b>Poser la feuille dans le prolongement du bras.</b></p> <p><b>Tenir en pince l'outil scripteur.</b></p> <p><b>Prendre appui sur le poignet.</b></p> <p><b>Écouter et mémoriser la verbalisation du tracé des lettres.</b></p> <p>Tracer en verbalisant son geste, lettre après lettre orienter son tracé.</p>		<p>Dans le cadre d'un projet, écrire les lettres d'un mot en respectant leur tracé et l'orientation de gauche à droite.</p>	<p><b>E.14. Écrire son prénom en majuscules d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite.</b></p>



F – Approche des quantités et des nombres	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités.</i></p>	<p>Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre (jusqu'à 3).</p>	<p>Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre (jusqu'à 4).</p>	<p><b>F.1. Réaliser une collection qui comporte le même nombre d'objets qu'une autre (jusqu'à 5).</b></p>		
	<p>Comprendre que la quantité est indépendante de la forme, couleur, disposition.</p>	<p><b>F.2. En manipulation, comparer des collections en utilisant les termes appropriés : plus que, moins que, autant que, en correspondance terme à terme.</b></p>		<p>En manipulation, agir sur une collection pour obtenir autant que dans la collection de référence : <b>« ajouter ».</b></p>	<p>En manipulation, agir sur une collection pour obtenir autant que dans la collection de référence : <b>« retrancher ».</b></p>
<p><i>Mémoriser la suite des nombres.</i></p>	<p>Dire des comptines utilisant la suite des nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en collectif puis en individuel,</li> <li>- en avançant dans la comptine numérique.</li> </ul>				
	<p>Dire la comptine numérique jusqu'à 5 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en collectif puis en individuel.</li> </ul>		<p><b>F.4. Dire la comptine numérique jusqu'à 10 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en collectif puis <b>en individuel.</b></li> </ul>		
<p><i>Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.</i></p>	<p>Dénombrer une quantité jusqu'à 4 en utilisant la suite orale des nombres : <i>l'utilisation des doigts facilite la procédure de dénombrement.</i></p>		<p><b>F.5. Dénombrer une quantité jusqu'à 5 en utilisant la suite orale des nombres.</b></p>		
	<p>Comprendre que le dernier nombre nommé correspond à la quantité.</p>	<p>Jouer à ajouter 1, 2 ou 3 objets.</p>	<p>Jouer à ajouter 1, 2 ou 3 objets.</p>		
<p>Jouer à ajouter 1, 2 ou 3 objets.</p> <p>Verbaliser la quantité initiale, la quantité ajoutée et la quantité obtenue (résolution de problèmes) sur des quantités inférieures ou égales à 4.</p>	<p>Verbaliser la quantité initiale, la quantité ajoutée et la quantité obtenue (résolution de problèmes) sur des quantités inférieures ou égales à 5.</p>		<p><b>F.6. Dans des jeux de déplacement, avancer sur une piste en comblant les cases en fonction du nombre (inférieur ou égal à 5) indiqué par le dé.</b></p>		
<p><i>Associer le nom de nombres avec leur écriture chiffrée.</i></p>	<p><b>F.7. Se référer à l'affichage des constellations du dé, des doigts de la main et de l'écriture chiffrée jusqu'à 5 de façon progressive.</b></p>			<p>Se référer à l'affichage de la bande numérique de 1 à 10 (écriture chiffrée).</p>	



G – Formes et grandeurs	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Percevoir les formes.</i></p>	<p>Réaliser des encastremements des puzzles simples.</p>	<p>Compléter un puzzle plus complexe partiellement défait.</p> <p><b>G.1. Réaliser des puzzles de plus en plus complexes (nombre de pièces, taille des pièces, forme des pièces...).</b></p>			
	<p>Réinvestir les compétences acquises pour caractériser les pièces : arrondi, pointu, droit.</p>				
	<p>Reconnaître par analogie des formes simples : rond, carré, triangle,...</p> <p>Identifier et nommer une forme simple : le rond.</p>	<p>Identifier des critères pour différencier ces formes (réinvestir les caractéristiques liés à la forme : point, arrondi, droit).</p> <p>Identifier et nommer des formes simples : le rond et le carré.</p>	<p><b>G.2. Identifier et nommer des formes simples : le rond, le carré et le triangle.</b></p> <p>Associer différentes représentations (photo, dessin) à la forme.</p>	<p>Réaliser des algorithmes de formes.</p> <p>Construire un carré avec des buchettes, des bandes de papier.</p>	<p><b>G.3. Tracer un carré en contournant un gabarit ou un pochoir.</b></p> <p><b>G.4. Combiner les critères de taille et de forme pour réaliser un algorithme.</b></p>
<p><i>Percevoir les grandeurs.</i></p>	<p>Comparer 2 objets en fonction de leur taille.</p> <p>Utiliser les termes grand et petit.</p>	<p>Comparer 2 ou 3 objets en fonction de leur taille.</p> <p>Utiliser les termes plus grand, plus petit, moins grand.</p> <p>Ranger 3 objets en fonction de leur taille.</p>	<p><b>G.5. Ranger 4 objets en fonction de leur taille.</b></p>	<p>Comparer des longueurs (<i>ficelle, bandes de papier, jeux de construction</i>).</p> <p>Utiliser les termes long/court.</p>	<p><b>G.6. Ranger 4 objets selon leur longueur.</b></p>
	<p>Comparer des objets du point de vue de la masse et utiliser les termes lourd/léger.</p>		<p><b>G.7. Utiliser la balance pour comparer deux objets de masses différentes et vérifier ainsi la notion lourd / léger.</b></p>		



H – Se repérer dans le temps	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Le temps.	Identifier les différents moments de la journée.  Les organiser avec un support visuel.  Utiliser les termes : « <b>avant, après, maintenant.</b> »	<b>H.1. Se situer dans la journée en utilisant la frise chronologique.</b>  Utiliser les termes « <b>matin, après-midi</b> ».	Se situer dans la semaine.  Utiliser un calendrier de forme linéaire.  Comprendre les termes « <b>année, mois</b> ».	<b>H.2. Se repérer dans un calendrier :</b> - situer aujourd'hui, - situer un événement particulier dans la semaine, - situer un événement particulier dans le mois.	
			Percevoir la succession des jours ( <i>calendrier de l'aveugle</i> ).  Comprendre le nom des jours et le mot semaine.		

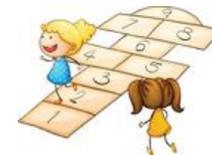


I – Se repérer dans l'espace	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se situer dans l'espace et situer les objets.	<b>I.1. Se repérer dans l'espace de la classe, dans l'école.</b>  <b>I.2. Identifier et nommer les différents lieux.</b>	Se situer par rapport à un objet, à une personne : <i>devant, derrière, à côté, près, loin...</i>	Situer les autres et les objets par rapport à soi : <i>devant, derrière, à côté, près, loin...</i>	Disposer des objets les uns par rapport aux autres en suivant les consignes verbales de l'adulte.	<b>I.3. Communiquer à un autre la position d'un objet caché.</b>
Se déplacer.	Suivre un parcours installé en salle de jeu en suivant les indications données : <i>départ, sens du parcours, arrivée.</i>	Suivre des consignes orales de déplacement : <i>en avant, en arrière, sur le côté, monter, descendre...</i>	Se déplacer en suivant un codage : <i>flèches + personnage symbolisé.</i>	Effectuer un parcours en respectant le codage : <i>flèches + personnage symbolisé.</i>	<b>I.4. Verbaliser le sens des déplacements.</b>
S'orienter dans l'espace graphique.	Se repérer dans l'espace de la feuille : haut/bas.	Jouer à des jeux favorisant la mémoire spatiale : Memory, jeux de Kim visuels.	Se repérer sur une ligne orientée : <i>ranger des images dans l'ordre chronologique, des objets du + petit au + grand...</i>	Jouer en déplaçant un pion sur une piste orientée.	
			Situer les pièces d'un puzzle les unes par rapport aux autres en utilisant le repère de l'image.		



J – PSIC	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
<p><i>Le dessin et les compositions plastiques</i></p>	<b>Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.</b>					
	Adapter son geste aux contraintes matérielles.					
		Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés.				
		Réaliser une production collective.				
	Fabriquer les couleurs complémentaires à partir des couleurs primaires.	Utiliser les couleurs pour donner une impression – contraste.				
<p>Tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donné.</p>	Réaliser une composition en plan.	Fabriquer des objets en volume : la couronne des rois, les maisons, les trois petits cochons, le loup.				
		Réaliser des objets en pâte à sel.				
		Peindre en volume.				
	Observer et décrire des œuvres du patrimoine.					
<p><i>La voix et l'écoute</i></p>	Faire appel à sa mémoire pour redire des comptines/chants appris en PS.	Mettre en relation une image, un geste, un fragment mélodique pour dire le début d'une comptine/d'un chant.	S'appuyer sur le rythme spécifique d'une comptine pour favoriser sa mémorisation.	Mémoriser des textes moins rythmés.	<b>Redire des chants des comptines appris en classe uniquement en donnant le titre.</b>	
	Participer avec le groupe (écoute, gestes, quelques mots).	Participer en grand groupe en chantant ou en parlant sur une comptine ou un chant court avec des structures répétitives : - avec gestes, - puis sans gestes.		Participer en petit groupe et/ou individuellement à des chants/des comptines sous forme de questions réponses, d'écho.	<b>Dire ou chanter une dizaine de comptines, chansons ou poèmes avec une bonne prononciation.</b>	
	Produire des sons organisés avec sa bouche : langue, lèvres, dents, palais sous forme de jeux.		Produire des onomatopées.		<b>Redire des comptines à caractère phonologique qui permettent la discrimination de sons proches : [p]/[b]...</b>	
	Reproduire un rythme complexe ou alterner.					
	Marquer la pulsation avec son corps et un instrument.					
		Découvrir et manipuler des instruments de musique.	Nommer des instruments de musique.		Reconnaître et nommer les sons de différents instruments de musique.	

# Moyenne Section - Agir et s'exprimer avec son corps



K – Agir et s'exprimer avec son corps	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Activités physiques, libres ou guidées</i></p>	<p><b>Se déplacer librement</b> avec des engins : tricycle, trottinette,...</p> <p><b>Manipuler</b> le petit matériel et faire des propositions d'actions.</p>	<p>Réaliser diverses actions : <b>courir, slalomer, ramper</b>,...</p> <p>Diversifier les actions motrices.</p>	<p>Oser prendre des risques mesurés sur le parcours de motricité.</p> <p><b>S'équilibrer</b> sur un parcours de motricité.</p> <p><b>Ramper, grimper, sauter, rouler, franchir.</b></p>	<p>Se repérer et se déplacer sur des parcours de plus en plus diversifiés.</p> <p><b>Lancer</b> avec précision : cible au sol, cible en l'air.</p>	<p><b>Se déplacer en suivant un parcours identifié</b> avec des engins : tricycle, trottinette.</p> <p>Reproduire un chemin emprunté par un « modèle ».</p>
	<p>« <b>Courir vite pendant 5 secondes, en ligne droite.</b> »</p>	<p>« <b>Courir volontairement</b> »</p> <p>« <b>Courir vite</b> »</p> <p>« <b>Tenir compte d'un obstacle</b> »</p>	<p>Dans la salle de jeux : « <b>aller d'un point à un autre avec succès, le plus rapidement possible</b> ».</p>	<p>« <b>Adapter son lancer et l'orientation de son corps à l'objet.</b> »</p>	
<p><i>Activités qui comportent des règles</i></p>	<p>Réagir à un signal dans un jeu de poursuite.</p> <p>Accélérer pour ne pas se faire attraper.</p>	<p>Transporter un objet en courant.</p> <p>Comprendre et respecter les règles de jeu.</p> <p>Coopérer, s'opposer en jouant à des jeux collectifs : acquérir la notion d'équipe.</p>	<p>Participer à des jeux collectifs en respectant des règles simples.</p> <p>Se déplacer vers une cible.</p> <p>Prendre un ballon des mains d'un autre enfant.</p>		<p>Faire des activités de lutte en coopérant et s'opposant individuellement.</p> <p>Repousser un adversaire.</p>
	<p>« <b>Jouer dans les limites d'un terrain orienté</b> »</p>	<p>« <b>Courir dans une direction donnée</b> »</p> <p>« <b>Courir et transporter</b> »</p> <p>« <b>Reconnaître son camp, le camp de l'équipe adverse</b> »</p>			<p>« <b>Accepter le contact avec l'autre</b> »</p>

# Moyenne Section - Agir et s'exprimer avec son corps



K – Agir et s'exprimer avec son corps	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Activités d'expression à visée artistique</i></p>	<p>Savoir se mettre en ronde.</p> <p>Se déplacer en farandole.</p> <p>Se déplacer en rythme.</p> <p>S'exprimer de façon libre en utilisant un accessoire (ruban, foulard, cerceau).</p>	<p>Savoir marcher en ronde, en sortir, la réintégrer rapidement.</p> <p>Danser en ronde.</p> <p>Jeux de démarches, d'expression, d'imitation, de personnages, d'animaux,...</p> <p>Observer les autres pour décrire, reproduire.</p>	<p>Danser en ronde sur des rythmes et musiques variés.</p>	<p>Imiter des animaux.</p>	<p>S'exprimer de façon libre ou suivant un rythme simple, musical ou non, en utilisant un accessoire (ruban, foulard, cerceau) ou non.</p>