

Domaine 5 : Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

- ✚ Stabiliser les premiers repères temporels
 - ✚ Introduire les repères sociaux
 - ✚ Consolider la notion de chronologie
 - ✚ Sensibiliser à la notion de durée
 - ✚ Faire l'expérience de l'espace
 - ✚ Représenter l'espace
 - ✚ Découvrir l'environnement

Les attendus de fin de cycle :

- 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.
- 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 un 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, etc.) dans des récits, descriptions ou explications.

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

- ✚ Découvrir le monde vivant
 - ✚ Explorer la matière
- ✚ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets
 - ✚ Utiliser des outils numériques

Les attendus de fin de cycle :

- Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.



Domaine 4 : Acquérir les premiers outils mathématiques



Découvrir les nombres et leurs utilisations

- ✚ Construire le nombre pour exprimer les quantités
 - ✚ Stabiliser la connaissance des petits nombres
- ✚ Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position
 - ✚ Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes
 - ✚ Acquérir la suite orale des mots-nombres
 - ✚ Écrire les nombres avec les chiffres
 - ✚ Dénombrer

Les attendus de fin de cycle :

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. (perception immédiate, correspondance terme à terme)
- Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. (quantités $<$ ou $=$ à 10).
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Mobiliser des symboles analogiques, (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits, (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins.
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente.
- Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30).
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.
- Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10.
- Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.
- Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).
- Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Les attendus de fin de cycle :

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
- Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.
- 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 une organisation régulière et poursuivre son application.



Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ces dimensions

L'oral

- ✚ Oser entrer en communication
- ✚ Comprendre et apprendre
- ✚ Echanger et réfléchir avec les autres
- ✚ Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique
- ✚ Acquérir et développer la syntaxe
- ✚ acquérir et développer une conscience phonologique
- ✚ Eveiller à la diversité linguistique

Les attendus de fin de cycle :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.
- Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.
- Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.
- Reformuler le propos d'autrui.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- 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.
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français
- Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.
- Repérer et produire des rimes, des assonances.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes.

L'écrit

- ✚ Ecouter de l'écrit et comprendre
- ✚ Découvrir la fonction de l'écrit
- ✚ Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement
- ✚ Découvrir le principe alphabétique
- ✚ Commencer à écrire tout seul

Les attendus de fin de cycle :

- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit.
- Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit.
- Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie., et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent. Copier à l'aide d'un clavier.
- Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent.
- Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.
- Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle
- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.



Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- ✚ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- ✚ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
- ✚ Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
 - ✚ Collaborer, coopérer, s'opposer

Les attendus de fin de cycle :

- 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.
- Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

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

- ✚ Développer du goût pour les pratiques artistiques
- ✚ Découvrir différentes formes d'expression artistique
- ✚ Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix
 - ✚ Dessiner
 - ✚ S'exercer au graphisme décoratif
 - ✚ Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume
 - ✚ Observer, comprendre et transformer des images
- ✚ Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons
 - ✚ Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps
 - ✚ Affiner son écoute
 - ✚ Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

Les attendus de fin de cycle :

- 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.
- 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.
- Décrire une image, parler d'un extrait musical 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, avec son corps, sa voix ou des objets sonores