

Programme de l'école maternelle
DSDEN 91- Mission Ecole maternelle

Document n°10

Outil d'aide pour renseigner la synthèse de fin d'école maternelle

Cet outil articule trois documents institutionnels de référence : la synthèse de fin de cycle 1, les attendus de fin de GS et les indicateurs de progrès pour les enfants de 4/6 ans. Support de réflexion pour chaque équipe dans l'élaboration des programmations, il facilitera la rédaction de la synthèse de fin d'école maternelle notamment par la mise en évidence des verbes liés aux opérations cognitives.

Cet outil est à mettre en lien avec le document n°9 « *Qu'est-ce que l'enseignement explicite ?* » et le protocole « *Pour une entrée sécurisée en CP* » dont l'objectif est d'assurer un bilan intermédiaire des acquis scolaires et d'identifier les besoins pour apporter des ajustements aux enseignements et des aides aux élèves. Renseigner la synthèse ne signifie pas évaluer tous les items mais rendre compte du parcours d'un élève au regard du cheminement indiqué dans le carnet de suivi des apprentissages (réussites pour les 2/4 ans, progrès pour les 4/6 ans).



**Synthèse
des acquis des élèves
en fin d'école maternelle**

**Attendus
de fin d'école maternelle**

Indicateurs de progrès

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'oral

<p>Langage Oral : communication, expression</p>	<p>- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p>	<p>participer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • prendre la parole pour répondre à une question ; • endosser des postures de locuteur/interlocuteur : tours de parole, écouter ses pairs ; • participer à la régulation de l'avancée du propos du groupe (« On l'a déjà dit ... ») • coopérer en ajoutant des éléments, en s'opposant aux propos de ses pairs
	<p>-Reformuler pour se faire mieux comprendre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • répéter, insister, transformer, adapter, reformuler son propos pour être compris ;
	<p>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. (lexique)</p>	<p>nommer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles ; • des actions, des gestes ; (explorer le monde, activités artistiques, activités physiques) • des propriétés, des qualités, des effets produits ; • des relations spatiales, temporelles et logiques. • rapprocher par les points communs, les points de différences, les mots contraires • apprécier des écarts (plus/moins /le meilleur /le pire ...) • classer, catégoriser en utilisant des termes génériques • réutiliser dans un autre contexte les mots appris dans un contexte en classe
<p>Langage Oral : communication,</p>	<p>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. (syntaxe)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • élaborer des phrases avec un groupe nominal simple et un groupe verbal simple • élaborer des phrases plus longues et /ou complexes avec propositions subordonnées ; -s'appuyer sur des verbes fréquents (dire, mettre, aller, prendre, avoir, être...) -utiliser des pronoms pour s'exprimer -utiliser des adjectifs et des adverbes -utiliser des connecteurs logiques, temporels -utiliser le système des temps approprié :
<p>Langage Oral : communication,</p>	<p>- Pratiquer divers usages du langage oral :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • décrire en faisant la liste d'éléments constitutifs (construction d'une image mentale) • expliquer comment il opère <u>en situation</u> de réalisation • expliquer une réalisation <u>après l'avoir effectué</u> en s'appuyant sur des traces de l'activité :

expression	Décrire Expliquer, Questionner, proposer des solutions Discuter un point de vue	<ul style="list-style-type: none"> • interpréter son activité au vu du résultat produit ; • interpréter une réussite/ un échec en expliquant les causes/ conséquences • anticiper le résultat d'une action, d'un geste, d'une procédure. • justifier un choix, une décision, une action, un comportement
	Evoquer, Raconter	<ul style="list-style-type: none"> • relater une succession <u>d'événements, d'actions, de lieux</u> • raconter des actions vécues par le personnage central • Interpréter : raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes ; • inventer un nouvel épisode crédible
Mémorisation Restitution de textes	- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'écrit		
Comprendre un message oral ou un texte lu par l'adulte	- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	<ul style="list-style-type: none"> • s'insérer dans l'histoire au fil de la lecture par l'adulte : répéter, mimer, commenter, questionner ; • identifier les éléments clés (personnages, actions, lieu) • reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans supports) ; • identifier des informations susceptibles de répondre à un questionnement ; • ordonner quelques scènes clés de l'histoire • trouver l'image qui illustre le début (nœud) et la fin (dénouement) de l'histoire • identifier les émotions des personnages • anticiper un déroulement d'actions dans des scénarios connus • établir des liens entre des histoires lues • dire ce qu'il aurait fait à la place de tel personnage à un moment clé de l'histoire
Découvrir de l'écrit	- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> • s'intéresser : regarder, feuilleter les écrits présents dans la classe • reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe ; • se référer aux écrits présents dans la classe en vue d'une utilisation particulière ; • expliquer la fonction et les usages des écrits utilisés fréquemment (classe) • différencier des types d'écrits et associer à un projet d'écriture /communication

Relations entre l'oral et l'écrit	- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	<ul style="list-style-type: none"> • évoquer le destinataire : ce qu'il sait, pense, croit, se demande ; • élaboration/ la négociation du texte à écrire et à dicter • verbaliser le contenu du message. • ralentir son débit pour s'adapter au rythme de l'écriture, au découpage de la chaîne parlée en mots • formuler ou reformuler son propos pour respecter les règles de l'écrit : négation (ne...pas), suppression de reprise pronominale (le loup, il...) etc. ; • faire des propositions de corrections pour se rapprocher de la forme écrite
	- Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots d'un titre connu d'un livre ou d'un texte	<ul style="list-style-type: none"> • décomposer le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore. • participer à l'écriture de certains mots, utiliser les outils de la classe pour dicter lettre à lettre • marquer l'espace entre chaque mot pour écrire un titre, une phrase • participer à la gestion de marques typographiques (retour à la ligne, ponctuation) • utiliser des termes métalinguistiques (début, fin, phrase, mots, lignes, lettres)
	- Repérer des 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"> • réciter comptines en prêtant attention aux assonances et à l'articulation en jeu ; • scander et dénombrer les syllabes phoniques d'un mot • reconnaître et discriminer une syllabe dans une liste de mots, dans un texte ; • trouver les mots pour produire de nouvelles rimes et assonances ; • pratiquer des opérations sur les syllabes : enlever, ajouter, inverser, localiser, substituer • isoler et discriminer un phonème dont l'articulation peut être maintenue (voyelle, /s/, /f/, /z/ etc.) ; localiser et coder la place d'un phonème dans le mot; • distinguer des sons proches (f/v, s/ch., s/z, ch/f etc...).
	- Reconnaître les lettres de l'alphabet	<ul style="list-style-type: none"> • différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symbole et signes ; • identifier son prénom en prenant des repères visuels • reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet • identifier des mots, en prenant appui sur la longueur, les lettres et leur ordre la valeur sonore. • utiliser le lexique mot, lettre, syllabe, son, phrase, texte, ligne, majuscule
Relations entre l'oral et l'écrit	Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	<ul style="list-style-type: none"> • faire correspondre les trois écritures en tracé manuscrit et sur traitement de texte. • Passer d'une écriture à une autre : capitale d'imprimerie, script et cursive
	Copier à l'aide d'un clavier.	<ul style="list-style-type: none"> • s'exercer à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur saisie sur ordinateur.

	- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	<ul style="list-style-type: none"> • produire des suites de lettres : pseudos lettres, lettres sans valeur sonore ; • utiliser le nom des lettres pour encoder un mot : par exemple KKO pour cacao ; • utiliser des mots connus mémorisés ou retrouvés dans les outils de la classe • encoder un mot en prenant appui sur la syllabe : par exemple AAD pour malade ; • encoder un mot en prenant appui sur la syllabe et le phonème : LIVER pour l'hiver
Geste graphique, écriture	- Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	<ul style="list-style-type: none"> • adopter une posture confortable • tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture • prendre des repères dans l'espace feuille (espace d'écriture) • gérer l'espace graphique (de gauche à droite, alignement) • tracer correctement chaque lettre • enchaîner plusieurs lettres cursives en levant à bon escient l'instrument d'écriture
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique		
Engagement, aisance et inventivité dans les actions ou déplacements	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie ; • trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus .
	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	<ul style="list-style-type: none"> • investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes actions • proposer - reproduire différentes solutions sur un parcours orienté, pour s'adapter aux obstacles • enchaîner, dans la continuité, une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation ou les critères de réussite proposés ; • anticiper et mettre en œuvre un projet d'action en fonction des effets ou des résultats obtenus afin d'atteindre le but recherché.
Engagement, aisance et inventivité dans les actions ou déplacements	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	<ul style="list-style-type: none"> • s'engager dans l'activité et élaborer des itinéraires ou actions en réponse à un aménagement donné ; • oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles, remettant en jeu les repères habituels • se risquer à des déséquilibres afin de réaliser des « acrobaties » et montrer « exploits » ; • anticiper, réaliser, montrer un projet de parcours, (l'enchaînement d'actions dans un espace orienté.
	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés	<ul style="list-style-type: none"> • utiliser des engins inhabituels, en cherchant à réguler les déséquilibres ; • trouver des moyens efficaces d'actions et de propulsion pour se déplacer • piloter des engins, afin de réaliser des itinéraires précis, • prélever des indices dans un espace plus large ou inconnu, prendre en compte des moyens de guidage ou d'orientation pour anticiper et réaliser un projet d'action.

		<ul style="list-style-type: none"> • entrer dans l'eau et participer aux jeux proposés ; • s'immerger totalement et ouvrir les yeux dans l'eau ; • abandonner les appuis plantaires pour se déplacer par appuis manuels ou se laisser flotter ; • se déplacer, tête dans l'eau, en s'aidant des bras et des jambes et explorer le volume aquatique.
Coopération, interactions avec respect des rôles de chacun	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	<ul style="list-style-type: none"> • explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires ; • transformer son mouvement (contrastes de vitesses, d'énergies, de niveaux, de dissociations ;) • inventer, apprendre et reproduire une courte phrase dansée, constituée d'une séquence d'actions et de déplacements qu'il a pu globalement mémoriser ; • inscrire ses actions et ses déplacements en relation avec les autres, dans un espace scénique commun orienté, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs.
	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	<ul style="list-style-type: none"> • accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement selon une disposition spatiale simple ; • synchroniser sa voix, ses frappés, ses gestes ou ses déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des événements sonores facilement perceptibles ; • anticiper les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale ; • repérer la chronologie des actions dans différentes danses collectives, montrées ou à d'autres
	Coopérer, exercer des rôles différents, complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux collectifs visant à déplacer, faire glisser, porter un objet lourd ou volumineux • entrer en contact avec le corps d'un partenaire pour explorer différentes formes d'actions simples et mesurer les effets produits • s'opposer à un adversaire, par la médiation d'un objet que celui-ci veut s'approprier ou défendre • organiser ses actions et ses saisies sur le corps de l'adversaire en fonction d'une intention précise ou d'une stratégie déterminée
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Les productions plastiques et visuelles		
Engagement dans les activités, réalisation de productions personnelles : dessin, compositions graphiques, compositions plastiques	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	<ul style="list-style-type: none"> • s'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée • Faire des choix d'outils, supports et de procédés • commencer à représenter ou à illustrer ce qu'il voit, ce dont il se souvient ou ce qu'il imagine ;
	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	<ul style="list-style-type: none"> • explorer et s'approprier différents médiums, outils et matériaux ; • faire des choix de médiums (craie, encre, peinture...), de matériaux, d'outils et de supports en fonction de son intention
	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.	<ul style="list-style-type: none"> • 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 ; • reproduire, assembler, organiser, enchaîner des motifs graphiques puis en créer de nouveaux ; • repérer des motifs graphiques sur différents supports ou dans son environnement pour constituer un répertoire ;

	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	<ul style="list-style-type: none"> • faire des choix d'outils, mediums et matériaux, et de procédés en fonction d'une intention donnée ;
	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.	<ul style="list-style-type: none"> • s'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste
	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	<ul style="list-style-type: none"> • observer des images fixes et animées, • comparer pour commencer à classer en repérant les différences et les ressemblances entre des images fixes et animées selon des critères simples ; • commencer à établir et verbaliser des liens entre des images sélectionnées ; • entrer dans une lecture plus fine des images : lister les éléments narratifs et plastiques ; • classer des images en déterminant des critères simples ; • transformer des images en respectant une consigne. • s'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Univers sonores

Engagement dans les activités, réalisation de productions personnelles : voix, chants, pratiques rythmiques et corporelles	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	<ul style="list-style-type: none"> • oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase musicale • mémoriser des comptines et des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs • s'exprimer sur sa production et sur celles de ses pairs
	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	<ul style="list-style-type: none"> • mobiliser son attention lors de moments d'écoute
	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, hauteur, nuance.	<ul style="list-style-type: none"> • faire des propositions musicales enrichies par les écoutes
	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	<ul style="list-style-type: none"> • explorer différents instruments de musique, des objets sonores, • les trier, les catégoriser (type de timbres et durée du son...) ; • explorer son corps au travers de percussions corporelles ; • faire le lien entre le geste et le son, le maîtriser en vue de produire un son attendu
	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son	Voir : spectacle vivant

	corps, sa voix ou des objets sonores.	
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Le spectacle vivant		
	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	<ul style="list-style-type: none"> • oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres : en imitant /en inventant • occuper un espace et y évoluer ; • transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer ; • s'inscrire dans l'espace et le temps d'une production collective ; • devenir un spectateur actif et attentif ; • exprimer intentionnellement des émotions par le visage ou par le corps.
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée		
	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	
Utilisation des nombres	Conserver la mémoire du rang et la position des objets (en s'appuyant sur la comptine numérique à l'oral et l'écriture chiffrée à l'écrit)	<ul style="list-style-type: none"> • construire une suite identique à une suite ordonnée proposée. • 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 » : le premier, le deuxième...
	Construire le nombre pour exprimer les quantités	
Utilisation des nombres	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques.	<ul style="list-style-type: none"> • estimer des quantités de façon approximative : beaucoup/pas beaucoup ; plus que / moins que... • réaliser une correspondance terme à terme pour comparer. • produire une collection de même cardinal qu'une autre. • comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité	<ul style="list-style-type: none"> • reconnaître globalement les représentations organisées (doigts de la main, constellations) • connaître la comptine numérique • connaître l'écriture chiffrée jusqu'à 9
Première compréhension du nombre	Avoir compris que le cardinal (ici la quantité) ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	<ul style="list-style-type: none"> • savoir que le dernier mot nombre prononcé désigne le cardinal de l'ensemble, quels que soient les éléments comptés et la procédure de comptage
	Stabiliser la connaissance des petits nombres	
Utilisation des nombres	Réaliser une collection dont le cardinal est donné	<ul style="list-style-type: none"> • donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments. • constituer des groupements afin de réaliser des collections en réponse à une demande. • dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection proposée ;

	Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée	<ul style="list-style-type: none"> • produire une collection de même cardinal qu'une autre. • constituer une collection en utilisant le comptage.
Première compréhension du nombre	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	<ul style="list-style-type: none"> • donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments.
Petits problèmes de composition et décomposition des nombres	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.	<ul style="list-style-type: none"> • donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments. • constituer des groupements afin de réaliser des collections en réponse à une demande. • dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection (précédemment dénombrée) à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant ajoute ou retire un ou plusieurs éléments. • verbaliser la décomposition du nombre : Ex : « 5 c'est 3 et 2 ».
Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur		
Première compréhension du nombre	Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins.	<ul style="list-style-type: none"> • utiliser la perception globale pour quantifier. • énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même ; • utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité). • dénombrer les quantités jusqu'à dix ; • construire des collections.
	Dire la suite des nombres jusqu'à trente, la comptine doit être stable, ordonnée, segmentée et suffisamment longue.	<ul style="list-style-type: none"> • dire la suite orale des mots-nombres : de un en un, à partir de un puis d'un autre nombre, en avançant de deux en deux, en reculant pour les dix premiers nombres...
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	<ul style="list-style-type: none"> • associer le chiffre correspondant à un mot-nombre énoncé (jusqu'à 10) ; • associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10).
Utilisation des nombres	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	<ul style="list-style-type: none"> • tracer chacun des chiffres ; • associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (dés, doigts, cartes à points...); • associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10).

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		
Tris, classements, rangements, algorithmes	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).	<ul style="list-style-type: none"> • reconnaître globalement des solides par la vue et par le toucher ; • reconnaître globalement des formes planes par la vue ; • reconnaître, distinguer des solides puis des formes planes
	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	<ul style="list-style-type: none"> • appréhender les objets selon le critère de grandeur (longueur, masse, volume) ; • comparer 2 objets selon une de ces grandeurs en ayant recours à un 3^{ème} objet de référence pour pouvoir faire des comparaisons : (le plus, le moins, du plus ... au plus ...) • appréhender la notion d'alignement
Tris, classements, rangements, algorithmes	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	• comparer 2 objets selon une grandeur en ayant recours à un 3 ^{ème} objet de référence pour pouvoir faire des comparaisons : choisir des formes en vue de recouvrir une surface (aires).
	Reproduire, dessiner des formes planes.	
	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	<ul style="list-style-type: none"> • organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs à partir d'algorithmes simples. • reconnaître un rythme dans une suite organisée ; • continuer une suite ; • inventer des « rythmes » de plus en plus compliqués ; • compléter des manques dans une suite organisée.
Explorer le monde		
Se repérer dans le temps		
Temps : repérage, représentations,	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	<ul style="list-style-type: none"> • associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe ; • dire ce qu'on a fait avant et après une activité ; • se repérer sur un temps court (la demi-journée)
	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.	• dire ce qu'on a fait avant et après une activité

utilisation de mots de liaison	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications	<ul style="list-style-type: none"> • utiliser correctement les mots « matin », « après-midi », « soir » ; • utiliser correctement les mots « jour » et « mois » ; • connaître la suite des noms des jours de la semaine • savoir dire « celui qui précède / qui suit » un jour donné ; • utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé) même si la conjugaison exacte fait encore défaut • utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, plus tard, dans deux jours...
		Sensibiliser à la notion de durée : <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser divers outils (comptage régulier, sablier, horloge...) pour comparer des durées
Se repérer dans l'espace		
Espace : repérage,	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	<ul style="list-style-type: none"> • se repérer dans l'espace de la classe • identifier les espaces communs de l'école et s'y déplacer en autonomie ; • repérer sa droite et sa gauche
	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 (code commun)	<ul style="list-style-type: none"> • se déplacer en respectant des règles ou consignes • reconnaître et utiliser des représentations d'espaces connus • coder des déplacements, emplacements sur un « plan » ou une photographie d'un espace vécu
utilisation des termes de position	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.	<ul style="list-style-type: none"> • se repérer dans une page et utiliser le vocabulaire usuel (haut et bas, gauche et droite) ;
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	<ul style="list-style-type: none"> • utiliser des locutions spatiales : sur /sous, dedans/dehors, à côté de / loin de... • décrire des positions dans l'espace : positions par rapport à soi ; positions relatives de deux objets ou deux personnes l'un(e) par rapport à l'autre
Explorer le monde du vivant		

Premières connaissances sur le vivant (développement, besoins)	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	<ul style="list-style-type: none"> • reconnaître et nommer les animaux observés en classe et participer à l'entretien des élevages (nourriture, nettoyage) • savoir que les animaux ont besoin de boire et d'une nourriture adaptée • savoir que les animaux ont besoin de respirer, de dormir ; • connaître les principales étapes du développement d'un animal (naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort) ; • savoir qu'en général, la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle ; • associer des modes de reproduction à des types d'animaux : dans le ventre de la femelle/ dans un œuf
	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	<ul style="list-style-type: none"> • savoir que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture pour se développer • savoir que les végétaux sont vivants, que les plantes grandissent et se transforment ; • reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal • établir les premiers liens entre fleur, fruit et graine
Premières connaissances sur le vivant (développement, besoins)	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation	<ul style="list-style-type: none"> • situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur lui-même, sur une représentation ; • situer et nommer quelques articulations sur lui-même ou sur une représentation • dessiner un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête, visage). Les membres commencent à prendre de l'épaisseur. • se représenter avec un corps articulé en mouvement (courir, sauter...).
Compréhension de règles de sécurité et d'hygiène	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine	<ul style="list-style-type: none"> • respecter les règles d'hygiène • réguler et anticiper ses besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues • énoncer les règles d'hygiène corporelle et de vie saine ; • établir des premiers liens entre ce qu'il consomme et les conséquences possibles sur sa santé
Explorer le monde de la matière		
	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)	<ul style="list-style-type: none"> • découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe • identifier quelques matériaux et les catégoriser (papiers, tissus, pâtes...) ; • trier, classer, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques sensorielles • connaître d'autres propriétés physiques : perméabilité, magnétisme, transparence... ; • repérer des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur de l'eau de l'air, d'actions mécaniques avec des mains et avec des outils • agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d'un besoin, d'un projet • modifier une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu ; • prendre conscience du caractère réversible (ou non) de certaines actions (ex : la colle a séché) • lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets		

<p>Utilisation, fabrication, manipulation d'objets</p>	<p>Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention formulée ; • réaliser une construction, en disposant d'un modèle réel ou représenté • réaliser une construction à partir d'illustrations des étapes de la construction, • réaliser des photographies caractéristiques des différentes étapes du montage.. • représenter par le dessin/schéma un montage qu'il a réalisé ;
<p>Compréhension de règles de sécurité et d'hygiène</p>	<p>Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés • adapter et justifier son comportement en fonction des risques identifiés ; • reconnaître certains produits toxiques ou dangereux et le justifier grâce aux indications visuelles • alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour un camarade.