

Période 1 (semaines)	Période 2 (semaines)	Période 3 (semaines)	Période 4 (semaines)	Période 5 (semaines)
L'école maternelle : un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous				
Une école qui s'adapte aux jeunes enfants				
<ul style="list-style-type: none"> ➔ Une école qui accueille les enfants et leurs parents ➔ Une école qui accompagne les transitions vécues par les enfants ➔ Une école qui tient compte du développement de l'enfant ➔ Une école qui pratique une évaluation positive 				
<ul style="list-style-type: none"> • Accueillir les enfants et les parents pour créer une relation de confiance • Mettre en place un dialogue régulier et constructif avec les parents permettant de rendre plus claires les missions et le fonctionnement de l'école • Reconnaître chaque enfant comme une personne en devenir, un interlocuteur à part entière • Aider l'enfant à prendre ses repères et à comprendre le fonctionnement de la classe afin de l'amener à être autonome et de l'aider à grandir sereinement • Guider l'enfant dans sa relation aux autres, l'aider à exprimer son ressenti et à entendre ce que l'autre ressent pour créer une relation de respect entre les enfants et entre les enfants et les adultes • Adapter sa posture d'adulte à l'enfant et lui présenter des activités adaptées afin de lui donner goût aux apprentissages et de lui permettre de progresser • En équipe pédagogique, aménager l'école afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité et répond à leurs besoins de jeu, de mouvement, de repos et de découverte en multipliant les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité • Evaluer afin de mieux s'adapter aux besoins des enfants, en observant attentivement, en interprétant ce que chaque enfant dit ou fait • Faire régulièrement part des progrès et réussite de l'enfant à l'enfant lui-même ainsi qu'à ses parents 				
Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissages				
<ul style="list-style-type: none"> ➔ Apprendre en jouant ➔ Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes ➔ Apprendre en s'exerçant ➔ Apprendre en se remémorant et en mémorisant 				
<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en place une progressivité des enseignements sur le cycle incluant des apprentissages variés et des situations inscrites dans un vécu commun (préférables aux exercices formels proposés sous forme de fiches) • Laisser une place importante à l'observation et à l'imitation des autres enfants et des adultes • Favoriser les interactions entre enfants et créer les conditions d'une attention partagée, prenant en compte le point de vue de l'autre afin d'insérer chaque enfant dans une communauté d'apprentissage • Mettre en place des jeux symboliques, d'exploration, de construction, de manipulation, des jeux collectifs, des jeux de société, des jeux fabriqués et inventés afin de permettre à l'enfant d'exercer son autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions, de développer son imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés • Proposer des situations de problèmes à la portée des enfants afin de provoquer leur réflexion et ainsi de leur donner envie d'apprendre et de les rendre autonome intellectuellement • Permettre à l'enfant d'apprendre en lui laissant suffisamment de temps, en lui permettant de nombreuses répétition dans des conditions variées , dans des situations d'entraînement ou d'auto-entraînement, voire d'automatisation ; remobiliser en permanence les acquis antérieurs de l'école 				

Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

- Comprendre la fonction de l'école
- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

- **Mettre en place les conditions permettant à la classe et au groupe de former une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse**
- Permettre à l'enfant de **se familiariser avec une manière d'apprendre** spécifique, en s'appuyant sur le langage, des activités et des expériences à sa portée desquels l'enfant tire des connaissances ou des savoir-faire avec l'aide des autres enfants ou de l'enseignant ; se construire sa posture d'élève
- **Rendre lisible les exigences de la situation scolaire, en incitant à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à des encouragements ainsi qu'à l'aide des pairs et en encourageant à développer les essais personnels, à prendre des initiatives et à faire des choix**
- Faire acquérir des habitudes de travail en permettant à l'enfant de percevoir les progrès
- Amener l'enfant à découvrir le rôle du groupe, à participer à des projets communs, à coopérer, à partager des tâches, à prendre des initiatives et des responsabilités afin qu'il prenne plaisir à réaliser des activités collectives, à échanger et confronter son point de vue tout en apprenant les règles de communication et de l'échange afin que **l'enfant trouve sa place dans le groupe comme une personne à part entière et éprouve le rôle des autres dans la construction des apprentissages**
- Donner des règles collectives signifiant les droits et les obligations de l'enfant dans la collectivité scolaire
- **Développer la capacité des enfants à identifier, exprimer verbalement leurs émotions et leurs sentiments, leur estime de soi, l'entraide et le partage avec les autres**

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Oser entrer en communication

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre

- Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible et intelligible ; formuler des demandes et des réponses
- Former des phrases syntaxiquement correctes et de plus en plus complexes
- Prendre la parole en expliquant de plus en plus longuement des énoncés complets et organisés
- Etre capable d'expliquer et de réexpliquer
- Prendre la parole sans appréhension grâce à des conditions bienveillantes et sécurisantes de la part des adultes, accueillir les erreurs de façon positive et accepter la reformulation proposée par un adulte ou un pair

Comprendre et apprendre

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ecouter et comprendre une consigne donnée individuellement et / ou collectivement | <ul style="list-style-type: none">• Comprendre et reformuler une consigne simple• Planifier, organiser son travail pour exécuter une consigne simple |
|---|---|

Echanger et réfléchir avec les autres

- Pratiquer divers usages du langage oral (raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue)

- | | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Mobiliser le langage pour évoquer un moment vécu | <ul style="list-style-type: none">• Décrire une situation vécue | <ul style="list-style-type: none">• Expliquer, écouter une explication et questionner |
|--|---|---|

Commencer à réfléchir sur la langue et développer une conscience phonologique

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral et en français (éventuellement dans une autre langue)
- Manipuler des syllabes
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques consonnes hors des consonnes occlusives)

<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir du vocabulaire • Entendre le son d'attaque dans un mot • Entendre le son final dans un mot • Trouver dans quel mot on entend le son ... à la fin → (boite à objets) 	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver dans quel mot on entend le son ... au début (boite à objets) • Apprendre les sons associés aux lettres à l'aide des lettres rugueuses (lettres rugueuses) 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre les sons associés aux lettres à l'aide des lettres rugueuses (lettres rugueuses) • Découvrir l'existence de langues 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir une conscience phonologique, identifier les unités sonores que l'on emploie : dire tous les sons qu'on entend dans un mot et les compter (boite à objets) 	<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à décoder des mots (alphabet mobile, plateau des messages secrets)
Ecouter de l'écrit et comprendre				
→ Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu				
<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter une histoire 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre une histoire sans le support des images 			
Découvrir la fonction de l'écrit				
→ Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte				
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que les signes écrits valent du langage, que les lettres valent des sons • Découvrir divers supports écrits 	<ul style="list-style-type: none"> • Observer les effets que produisent les écrits sur ceux qui le reçoivent • Reconnaître les types d'écrits rencontrés dans la vie quotidienne et avoir une première idée de leur fonction (recettes, albums, affiche, documentaire...) 			
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement				
→ Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle				
<ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience du pouvoir que donne la maîtrise de l'écrit 				
<ul style="list-style-type: none"> • Observer l'adulte ou un pair écrire 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des essais spontanés d'écriture (ardoise puis cahier vierge) 			
Découvrir le principe alphabétique				
→ Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire : cursive, script, capitale d'imprimerie				
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le principe alphabétique (l'écriture du français est un code au moyen duquel on transcrit des sons) : comprendre la relation entre lettres et sons et commencer à mettre ce principe en œuvre (boite à objets, lettres rugueuses, alphabet mobile...) • Mettre en relation des systèmes d'écritures différentes (capitale, cursive, scripte) 				
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la fonction de l'écrit 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les sons des lettres en attachés (lettres rugueuses) • Reconnaître son prénom en cursive 			
Commencer à écrire tout seul				
→ Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle				
→ Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus				
	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des tracés spontanés • Tracer des lettres et des mots sur une ardoise 	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer des lettres et des mots sur un cahier vierge 		
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique				
→ D1 : Courir, sauter, lancer de différentes façons dans les espaces et avec des matériels variés, dans un but précis				
→ D2 : Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir				

- D3 : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés
- D4 : Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical
- D5 : Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés
- D6 : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Danse D4 et D5

- Participer à une ronde

Activités gymniques D2 et D3

- Parcours et ateliers construits avec du matériel visant à travailler les actions motrices (grimper, ramper, franchir, traverser, rouler, sauter...). *Parcours évolutifs.*

Activités d'exploration D1, D2, D3

- Objets roulants (vélos, trottinettes, poussettes, planches à roulettes...) avec ou sans parcours, cerceaux de différentes tailles, échasses...

Mime D4

- Exprimer ses émotions
- Etre attentif aux autres

Yoga D4

- Enchaîner une séquence d'actions

Activités d'athlétisme (course, saut, lancer) D1

- Lancer les objets en avant
- Lancer les objets vers le haut
- Lancer avec précision vers une cible
- Courir en ligne droite
- Réagir à un signal

Jeux collectifs D1 et D6

- Respecter des règles simples
- Comprendre une règle de jeu
- Accepter des contraintes
- Connaitre son rôle (attaquant, défenseur, arbitre)
- Accepter de perdre

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Productions plastiques et visuelles

- 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

- Explorer librement le *dessin* avec et sans modèle
- Utiliser différents supports : différents types de papiers ; utiliser différents outils : pinceaux, éponges, pochoirs ; utiliser différentes matières : peinture, colle, pâte à modeler, craies grasses
- Découvrir des œuvres d'artistes ; exprimer ses émotions, ses ressentis, ses impressions

- Réaliser des *compositions plastiques* avec modèle

Univers sonores

- 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 timbres, 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

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre des comptines et chansons • Travailler avec sa voix : chuchotements, cris, respiration, bruits, imitation d'animaux, jeux de hauteur... | <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre des comptines, des jeux de doigts, des poésies et des chansons • Explorer et manipuler des instruments à percussions (<i>clochettes</i>) • Ecouter des extraits musicaux et exprimer son ressenti |
|--|---|

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

- Jeux de mimes

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- Utiliser le dénombrement pour comparer 2 quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée
- 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, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité
- 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'au moins 10 ; les composer et les décomposer par manipulation effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10
- Parler des nombres et de leur décomposition
- Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

	<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer jusqu'à 10 et comprendre le concept de quantité (<i>barres numériques</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le nom des chiffres de 1 à 10 (<i>chiffres rugueux</i>) Dénombrer jusqu'à 10 en association le bon chiffre écrit (<i>association barres numériques et chiffres rugueux</i>) • Associer une quantité à un chiffre jusqu'à 10 (<i>fuseaux</i>) • Comprendre le concept de pair et impair (<i>jetons</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Réciter la comptine numérique jusqu'à 10 au moins (<i>frise numérique</i>) • Comparer des collections d'objets (<i>le jeu des comparaisons</i>)
--	--	--	--

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
- Reproduire, dessiner des formes planes
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application

- Réaliser des puzzles, des colliers de perle en suivant et poursuivant un modèle (algorithme)
- Discriminer des dimensions, des longueurs et les ranger par ordre croissant (*tour rose, escalier marron, encastremets cylindriques, cylindres, barres rouges*)
- Apprendre le nom des figures planes et des solides géométriques et les reconnaître (*cabinet de géométrie, solides et sac des solides*)
- Détourer, reproduire et dessiner des formes planes géométriques
- Connaître le nom des formes géométriques planes et explorer ces formes (*triangles constructeurs*)

Explorer le monde

Le temps

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres en les repérant dans la journée, 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

- Exprimer les événements dans le temps : maintenant, avant, après, matin, après-midi, soir, hier, aujourd'hui, demain, mois, année, en même temps que, pendant que
- Savoir quel jour on est, connaître les jours de la semaine, prendre conscience du caractère cyclique des jours de la classe
- Se repérer dans la journée (emploi du temps)

L'espace

- 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, codage)
- Elaborer 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 objet précis
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications

- Exprimer la position des objets dans l'espace (sur, sous, devant, derrière, entre, en haut, en bas, à droite, à gauche)

- Situer et ranger des objets entre eux (*tour rose, escalier marron, encastremements cylindriques, cylindres, barres rouges*)
- Découvrir une représentation de notre planète et comprendre où l'on se situe (*globes*)

- Situer et ranger des objets et des couleurs entre eux et elles (*cube du binôme*)
- Se situer sur un globe puis sur un planisphère ; replacer les continents, les nommer, associer des animaux, des monuments, des paysages aux continents, les détourner (*globe et planisphères*)

Découvrir le monde du vivant

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)

- Observer les plantes
- Apprendre le nom d'une partie des animaux et de leurs petits, des couleurs, des fruits et légumes, des insectes et petites bêtes, des objets de la classe, de l'environnement quotidien...
- Distinguer certaines parties du corps : mains, jambes, tête, dos, ventre, bras, épaules, nez, bouche, oreilles, joues, front, cou, genoux, dents, langue, cheveux, doigts, orteils, fesses, coudes, sourcils, cils, narines, lèvres, menton (*imagiers, comptine ou ronde*)
- Etre sensibilisé à une attitude éco-citoyenne (jeter les déchets à la poubelle, faire le tri, ramasser les papiers, ne pas laisser couler l'eau, éteindre la lumière...)

- Balayer, brosser

- Nettoyer un miroir, se laver les mains, retirer la poussière, laver le linge, la table en autonomie

Explorer la matière et les objets

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, 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

<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des constructions avec ou sans modèle 	
<ul style="list-style-type: none"> • Ouvrir et fermer des pinces à linge, des boites • Verser des graines, de la semoule ; presser une éponge ; tenir une cuillère • Faire et défaire des boutons, des boutons à pression 	<ul style="list-style-type: none"> • Ouvrir et fermer des pinces à linge, des boites, des flacons, des cadenas • Verser des graines, de la semoule, de l'eau ; presser une éponge ; tenir une cuillère • Faire et défaire des boutons, des boutons à pression, des fermetures, des boucles • Visser et dévisser des boulons • Découper du papier • Plier du papier puis du tissu