



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Enrichir son vocabulaire • Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (3 par période) • Organiser les mots en catégorie et en réseau	• Comprendre et mémoriser des mots : * Ecole et classe * Automne • Distinguer sens propre et sens figuré • Construire des dérivations • Inférer le sens d'un mot inconnu	• Comprendre et mémoriser des mots : * motricité * Sorcières et Noël • Distinguer sens propre et sens figuré • Construire des dérivations • Inférer le sens d'un mot inconnu	• Comprendre et mémoriser des mots : * émotions * Roi/château et hiver • Distinguer sens propre et sens figuré • Construire des dérivations • Inférer le sens d'un mot inconnu	• Comprendre et mémoriser des mots : * Corps humain * Contes et printemps • Distinguer sens propre et sens figuré • Construire des dérivations • Inférer le sens d'un mot inconnu	• Comprendre et mémoriser des mots : * jardin * insectes et été • Distinguer sens propre et sens figuré • Construire des dérivations • Inférer le sens d'un mot inconnu
Développer sa syntaxe • Diversifier les pronoms employés • Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace • Formuler des énoncés de plus en plus complexes	• Comprendre et utiliser les pronoms « nous » • Utiliser un système à 3 temps : imparfait/plus que parfait/futur (aller) • Utiliser des introducteurs complexes : Où / quand / pour que/ si, comme ...	• Comprendre et utiliser les pronoms « vous » • Utiliser le verbe au futur simple • Utiliser des introducteurs complexes : Où / quand / pour que/ si, comme ...	• Comprendre et utiliser tous les pronoms appris • Utiliser le verbe au futur et futur antérieur. • Utiliser des introducteurs complexes : Où / quand / pour que/ si, comme ...	• Comprendre et utiliser tous les pronoms appris • Utiliser le verbe avec tous les temps appris. • Utiliser des introducteurs complexes : Où / quand / pour que/ si, comme ...	• Comprendre et utiliser tous les pronoms appris • Utiliser le verbe avec tous les temps appris. • Utiliser des introducteurs complexes : Où / quand / pour que/ si, comme ...
Articuler distinctement • Prononcer correctement les consonnes proches : ch/s, ch/j, ch/z • Prononcer correctement les doubles consonnes : br/cr/bl/pl	• Percevoir les distinctions entre des mots proches phonologiquement « ch/s » • Prononcer correctement des mots choisis : ex mouche/ mousse, chaud/seau	• Percevoir les distinctions entre des mots proches phonologiquement « ch/j » • Prononcer correctement des mots choisis : ex manche/ mange	• Percevoir les distinctions entre des mots proches phonologiquement « ch/z » • Prononcer correctement des mots choisis : ex biche/bise	• Percevoir les distinctions entre des mots proches phonologiquement « j/z » • Prononcer correctement des mots choisis : ex bijou, bisou	• Percevoir les distinctions entre des mots proches phonologiquement (révision) • Prononcer correctement des mots choisis avec des doubles consonnes : ex brique, crique, blouse, plat,
Produire des discours variés • Décrire une action/ activité menée par un autre élève • Se faire comprendre par quelqu'un hors contexte • Reformuler ses propos dans une conversation si on ne le comprend pas. • Emettre une hypothèse	• Réciter une comptine, une chanson, un court poème mémorisé. • Raconter un événement non connu des autres et se faire comprendre • Expliquer comment on a fait ou comment on va faire • Expliquer ce qu'on fait ou ce qu'on a fait ou ce qu'on va faire	• Réciter une comptine, une chanson, un court poème mémorisé. • Raconter un événement non connu des autres et se faire comprendre • Expliquer comment on a fait ou comment on va faire • Expliquer ce qu'on fait ou ce qu'on a fait ou ce qu'on va faire	• Réciter une comptine, une chanson, un court poème mémorisé. • Raconter un événement non connu des autres et se faire comprendre • Expliquer le travail effectué en reformulant la consigne, expliquer une procédure employée lors d'une activité	• Réciter une comptine, une chanson, un court poème mémorisé. • Raconter un événement non connu des autres et se faire comprendre • Expliquer le travail effectué en reformulant la consigne, expliquer une procédure employée lors d'une activité	• Réciter une comptine, une chanson, un court poème mémorisé. • Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage, prendre la parole avec justesse et précision • Raconter un événement non connu des autres et se faire comprendre



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Acquérir les habilités phonologiques et le principe alphabétique					
Ecouter, identifier, discriminer et reproduire des sons - Utiliser les possibilités sonores de la voix - Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration	- Découvrir les phonèmes a, o, i, u, é et e avec des comptines - Localiser des sons connus dans des mots	- Découvrir les phonèmes a, o, i, u, é et e avec des comptines - Localiser des sons connus dans des mots	- Découvrir les phonèmes s, m, f, s, on, ch, r, l, v, in, ai avec des comptines - Localiser des sons connus dans des mots	- Découvrir les phonèmes j, n, p, z, an, b, c (k), t, d, g, oi, k, q, gn, x, y et w avec des comptines - Localiser des sons connus dans des mots	- Révision de tous les phonèmes connus. - Différencier les sons proches connus - Localiser des sons connus dans des mots
Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes - Supprimer, ajouter, remplacer, inverser, substituer, fusionner les syllabes d'un mot - Repérer et produire des rimes et des assonances - Entendre, discriminer, manipuler des phonèmes	- Trouver un son demandé dans une liste de mots - Scander, frapper et compter les syllabes - Pratiquer des opérations sur les syllabes (isoler, puis inverser ou doubler) - Jouer avec les syllabes d'attaque et syllabes finales.	- Jouer avec les syllabes d'attaque et syllabes finales. - Discriminer, associer et coder des syllabes d'attaque et syllabes finales. - Pratiquer des opérations sur les syllabes (doubler, inverser, supprimer, isoler)	- Associer des mots ayant la même rime. - Pratiquer des opérations sur les phonèmes (remplacer, coder, manipuler, discriminer, substituer, fusionner) - Chercher des intrus sur un phonème donné, une syllabe donnée.	- Pratiquer des opérations sur les phonèmes (remplacer, coder, manipuler, discriminer, substituer, fusionner) - Chercher des intrus sur un phonème donné, une syllabe donnée.	- Pratiquer toutes les opérations possibles sur les phonèmes - Manipuler les phonèmes et les syllabes pour construire des mots - Ecrire la syllabe d'un mot puis le mot entier - Lire des petites syllabes.
Connaître le nom des lettres - Connaître le nom des lettres de l'alphabet - Connaître les trois différentes graphies d'une même lettre - Distinguer les lettres visuellement proches (b/d, c/e/o, p/q) grâce à leur écriture cursive et les nommer correctement.	- Reconnaître son prénom ainsi que ceux des élèves de la classe en capitale - Reconnaître et nommer de nombreuses lettres de l'alphabet en capitale - Reconstituer un mot en capitale - Reconnaître des mots quotidiens (jours de la semaine, mois...)	- Reconnaître son prénom ainsi que ceux des élèves de la classe en script - Reconnaître et nommer de nombreuses lettres de l'alphabet en capitale et en script - Essayer de donner les sons et lettres d'un mot connu afin de le faire écrire par un tiers.	- Reconnaître son prénom ainsi que ceux des élèves de la classe en cursive - Reconnaître et nommer de nombreuses lettres de l'alphabet dans les 3 graphies. - Essayer de donner les sons et lettres d'un mot connu afin de le faire écrire par un tiers.	- Reconnaître et nommer de nombreuses lettres de l'alphabet dans les 3 graphies. - Épeler un mot connu afin de le faire écrire par un tiers. - Distinguer les lettres visuellement proches par des jeux de reconnaissance	- Reconnaître et nommer les lettres de l'alphabet dans les 3 graphies. - Nommer toutes les lettres d'un mot écrit dans les trois graphies. - Distinguer et nommer les lettres visuellement proches par des jeux de reconnaissance
Connaître le son des lettres - Connaître le nom des lettres de l'alphabet et leur valeur sonore - Discriminer des mots auditivement proches	le nom des lettres et des phonèmes suivants : a, o, i, u, é et e	le nom des lettres et des phonèmes suivants : a, o, i, u, é et e	le nom des lettres et des phonèmes suivants : s, m, f, s, on, ch, r, l, v, in, ai	Le nom des lettres et des phonèmes suivants : j, n, p, z, an, b, c (k), t, d, g, oi, k, q, gn, x, y et w	- Répéter un mot lentement en prolongeant les phonèmes pour retrouver leurs lettres. - Discriminer et identifier des mots proches : poule/boule/roule/moule/coule/



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
S'éveiller à la diversité linguistique					
Ecouter, identifier, discriminer et reproduire des sons • Participer à des jeux dans une autre langue (jeux de doigts, rondes danse ...) • Comparer des histoires lues en français et dans une autre langue	• Manifester de l'intérêt pour d'autres langues que la sienne • S'exercer, répéter des sons et des mots, voir des phrases simples dans une autre langue.	• Manifester de l'intérêt pour d'autres langues que la sienne • Comparer les sons entre les langues • Mémoriser des chants et des comptines dans une autre langue.	• Ecouter des histoires lues et connues dans différentes langues • Mémoriser des mots et des consignes simples dans une autre langue • Mémoriser des chants et des comptines dans une autre langue.	• Ecouter des histoires lues et connues dans différentes langues • Mémoriser et restituer des mots et des consignes simples dans une autre langue • Mémoriser et restituer des chants et des comptines dans une autre langue.	• Ecouter des histoires lues et connues dans différentes langues • Mémoriser et restituer des mots et des consignes simples dans une autre langue • Mémoriser et restituer des chants et des comptines dans une autre langue.
Ecouter et comprendre différentes formes d'écrits					
Découvrir les supports de l'écrit • Différencier les types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication • Repérer et dégager la structure et l'organisation de formes d'écrits (lettres, recettes, conte...)	• Associer un écrit connu à son utilisation • Identifier la fonction d'un écrit, le relier aux raisons qu'on peut avoir de l'utiliser : livres • Utiliser un vocabulaire approprié pour parler des écrits (page, paragraphe, ligne, ponctuations, couverture, auteur, illustrateur ...).	• Associer un écrit connu à son utilisation • Identifier la fonction d'un écrit, le relier aux raisons qu'on peut avoir de l'utiliser : lettres • Utiliser un vocabulaire approprié pour parler des écrits (page, paragraphe, ligne, ponctuations, couverture, auteur, illustrateur ...).	• Associer un écrit connu à son utilisation • Identifier la fonction d'un écrit, le relier aux raisons qu'on peut avoir de l'utiliser : recettes, menus • Utiliser un vocabulaire approprié pour parler des écrits page, paragraphe, ligne, ponctuations, couverture, auteur, illustrateur ...).	• Associer un écrit connu à son utilisation • Identifier la fonction d'un écrit, le relier aux raisons qu'on peut avoir de l'utiliser : affiches • Utiliser un vocabulaire approprié pour parler des écrits (page, paragraphe, ligne, ponctuations, couverture, auteur, illustrateur ...).	• Associer un écrit connu à son utilisation • Identifier la fonction d'un écrit, le relier aux raisons qu'on peut avoir de l'utiliser : notice de fabrication • Utiliser un vocabulaire approprié pour parler des écrits (page, paragraphe, ligne, ponctuations, couverture, auteur, illustrateur ...).
Comprendre des textes lus • Construire les caractéristiques des personnages archétypaux (loup, princesse, ogre, sorcière ...) • Comprendre des histoires complexes • Comprendre les émotions, les intension et les sentiments des personnages • Etablir un lien entre la lecture et son expérience.	• Comprendre et reformuler une histoire lue complexe (plusieurs personnages, lieux et actions) racontée par la maîtresse sans support visuel. • Répondre à des questions simples sur un texte entendu (héros, personnages, lieux...)	• Écouter des histoires sans images et associer textes et images • Reformuler des passages d'une histoire écoutée • Identifier une ou plusieurs images intruses et expliquer pourquoi	• Remettre l'histoire dans l'ordre • Trouver l'image qui correspond à la phrase • A partir d'un texte documentaire dessiner l'animal décrit • Ressentir les émotions des personnages et les restituer.	• Ecouter une histoire, trouver le titre et justifier • Raconter une histoire lue avec ou sans support d'images et en restituant les enchaînements logiques et chronologiques • Donner les caractéristiques des personnages et faire des comparaisons entre les différentes lectures.	• Expliquer les motivations des personnages, leurs émotions, les expériences qu'ils vivent, leurs relations avec autrui. • Raconter une histoire connue dans son intégralité et sans support • Transposer les émotions ressenties par les personnages à sa propre expérience.



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Apprendre le geste d'écriture • Tenir correctement son stylo par la pince des doigts et utiliser de façon coordonnée les quatre articulations • - Travailler la ligature entre deux lettres. • - Tracer des lettres en écriture cursive, les enchaîner.	• Tenir son outil scripteur correctement en utilisant les 4 articulations • Contrôler et guider ses gestes par le regard • s'entraîner sur des graphismes : les boucles	• Tenir son outil scripteur correctement en utilisant les 4 articulations • Mémoriser et automatiser le tracé des lettres en cursive et leur enchaînement • Ecrire son prénom en lettres cursives avec modèle • S'entraîner sur des graphismes : les boucles	• Tenir son outil scripteur correctement en utilisant les 4 articulations • Mémoriser et automatiser le tracé des lettres en cursive et leur enchaînement • Ecrire son prénom en lettres cursives avec modèle	• Tenir son outil scripteur correctement en utilisant les 4 articulations • Mémoriser et automatiser le tracé des lettres en cursive et leur enchaînement • Ecrire son prénom en lettres cursives avec modèle • Ecrire des petits mots en lettres cursives avec modèle	• Tenir son outil scripteur correctement en utilisant les 4 articulations • Mémoriser et automatiser le tracé des lettres en cursive et leur enchaînement • Ecrire son prénom en lettres cursives sans modèle • Ecrire des petits mots en lettres cursives avec modèle
Produire des premiers écrits					
Passer de l'oral à l'écrit • Segmenter l'oral en mots, les mots en syllabes, quelques syllabes en phonèmes • Comprendre que l'écrit encode l'oral et que les sons de la langue sont codés par des lettres • Suivre la trace écrite des yeux lors d'une relecture par l'adulte d'un message dicté.	• Reformuler son propos afin d'arriver à un message syntaxiquement correct qui sera dicté. • Moduler le débit de sa parole pour l'ajuster au geste d'écriture. • Repérer un oubli volontaire par le professeur d'un mot lors d'une activité de dictée à l'adulte.	• Reformuler son propos afin d'arriver à un message syntaxiquement correct qui sera dicté. • Moduler le débit de sa parole pour l'ajuster au geste d'écriture. • Repérer un oubli volontaire par le professeur d'un mot lors d'une activité de dictée à l'adulte.	• Repérer un mot transparent dans une phrase écrite que le professeur vient de lire. • Repérer un oubli volontaire par le professeur d'un mot lors d'une activité de dictée à l'adulte. • Discriminer les phonèmes d'une syllabe pour en trouver le codage	• Repérer un mot transparent dans une phrase écrite que le professeur vient de lire. • Repérer un oubli volontaire d'un mot lors d'une activité de dictée à l'adulte. • Trouver les phonèmes d'une syllabe pour aller vers l'écriture de celle-ci • Discriminer les phonèmes d'une syllabe pour en trouver le codage	• Repérer un mot transparent dans une phrase écrite que le professeur vient de lire. • Repérer un oubli volontaire d'un mot lors d'une activité de dictée à l'adulte. • Trouver les phonèmes d'une syllabe pour aller vers l'écriture de celle-ci • Discriminer les phonèmes d'une syllabe pour en trouver le codage
Produire des écrits • S'essayer à la graphie d'un mot simple, en s'appuyant sur la connaissance des lettres et la conscience phonologique • - Réinvestir ses premières connaissances relatives au principe alphabétique • - Mémoriser l'écriture de mots ou de syllabes connues pour les réutiliser • - Comprendre qu'il existe une norme pour écrire	• Utiliser les outils de la classe pour participer aux essais d'écriture spontanés • Utiliser ses propres ressources mémorisées et celles de la classe pour écrire des mots.	• Utiliser les outils de la classe pour participer aux essais d'écriture spontanés • Utiliser ses propres ressources mémorisées et celles de la classe pour écrire des mots. • Expliciter la stratégie utilisée pour l'écriture spontanée des mots tracés.	• Utiliser les outils de la classe pour participer aux essais d'écriture spontanés • Utiliser ses propres ressources mémorisées et celles de la classe pour écrire des mots. • Expliciter la stratégie utilisée pour l'écriture spontanée des mots tracés.	• Utiliser les outils de la classe pour participer aux essais d'écriture spontanés • Ecrire des syllabes, puis des mots simples, en discriminant les phonèmes entendus • Produire des écrits en utilisant les rapports phonie-graphie connus • Utiliser des signes de ponctuation à bon escient dans ses écrits spontanés.	• Utiliser les outils de la classe pour participer aux essais d'écriture spontanés • Ecrire des syllabes, puis des mots simples, en discriminant les phonèmes entendus • Produire des écrits en utilisant les rapports phonie-graphie connus • Utiliser des signes de ponctuation à bon escient dans ses écrits spontanés.



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Programmation annuelle : 2026-2027



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Manipuler, courir, sauter, lancer, s'orienter	• Lancer loin et avec précision différents objets (balles lestées, anneaux, cerceaux sont lancés pour atteindre une zone de plus en plus éloignée) • Courir de plus en plus longtemps sans s'arrêter (durée d'effort matérialisée par un support musical ou un sablier) • Courir vite et franchir un obstacle sur une distance courte (une rivière matérialisée avec des lattes sans ralentir) • Coordonner ses actions et ses déplacements pour lancer et pour sauter haut ou loin. • Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement (trouver au moins cinq éléments remarquables et repérables sur plusieurs photographies prises dans un lieu extérieur à l'école (cour, stade, parc ...))				
Construire des équilibres	• Construire de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions. (vélo à deux roues, patins à glace ...) • Explorer le milieu aquatique et développer une nouvelle locomotion dans l'eau. (entrer et sortir seul de l'eau, se déplacer avec les épaules immergées, immerger complètement la tête pendant plusieurs secondes.) • Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres.				
S'exprimer avec son corps	• Enrichir le geste dansé par de nouvelles coordinations motrices, issues également des arts du cirque. • Explorer l'ensemble de l'espace scénique en variant les inducteurs (objets, mondes sonores, modes de déplacements, etc.) pour créer des effets. (mouvement lent, rapide, discontinue, saccadé ...) • Danser, seul ou à plusieurs, en créant et en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements. (par deux, en demi-groupe, en groupe, seul en respectant une chorégraphie). • Adopter une posture de spectateur et de spectatrice actifs. (observer ses camarades danser puis exprimer verbalement une émotion et formuler un conseil pour les faire progresser).				
Coopérer et s'opposer	• Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu. • Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante, défenseur, défenseuse et arbitre. • Éprouver le plaisir de coopérer et de s'opposer dans le respect des autres et des règles communes.				



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

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Arts visuels

Dessiner

- Dessiner pour représenter sur la base d'un modèle.
- Dessiner pour représenter un personnage ou un événement fictif.
- Participer à la réalisation d'une oeuvre collective à partir d'une consigne ou d'un problème à résoudre.
- Utiliser le vocabulaire spécifique au dessin (couleurs, nuances, outils, matériaux, ...)

S'exercer au graphisme artistique

- Transformer ou détourner des motifs du répertoire de la classe pour observer les effets produits. (fresque à partir de motifs graphiques)
- Créer de nouveaux motifs.
- Réaliser une composition à partir de plusieurs contraintes.

Réaliser des compositions planes ou en volume

- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux et en réinvestissant des techniques et des procédés. (portrait par découpage et collage de différents matériaux)
- Se familiariser avec différentes formes d'expression artistique. (détournement d'objets)

Observer, comprendre et transformer des images

- Différencier des types d'images (portrait, paysage, nature morte, etc.).
- Identifier et nommer des éléments esthétiques d'une illustration. (comparer les illustrations d'un même conte à partir de plusieurs albums différents : exemple petit chaperon rouge, bouche d'or)

Les univers sonores

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

- Développer et affirmer son inventivité avec sa voix. (imiter avec sa voix un son produit par un instrument)
- Trouver sa place dans un collectif chantant : chanter avec les autres, en respectant le tempo et les nuances et avec une intention
- Dire ou chanter au moins dix comptines ou chants, en réinvestissant ceux appris les années antérieures (devant les autres et sans aide).

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

- Explorer le lien entre le son et le geste. (Produire le plus de sons différents avec un même instrument à percussion)
- Créer un paysage sonore en répondant à une consigne simple avec son corps, des objets ou des instruments. (exemple : le bruit de la pluie à reproduire avec de petits instruments en groupe de 3, 4 élèves).
- Créer collectivement une production musicale (créer l'illustration sonore d'une histoire inventée collectivement en classe pour la présenter aux parents.)

Affiner son écoute

- Traduire la musique entendue en dessin : dessiner des sons joués par le professeur dissimulé derrière un panneau (un point pour un coup de tambour, des traits pour un triangle, une ligne courbe pour une flûte à coulisse, etc.).
- Écouter une oeuvre musicale patrimoniale pour repérer des éléments musicaux significatifs : après plusieurs écoutes d'un extrait musical, décrire le rythme (lent, rapide), reproduire un motif mélodique en chantant, identifier les voix, les nuances, etc.
- Connaître au moins trois oeuvres musicales patrimoniales : contes musicaux, opéras, musiques du monde appartenant à différents styles, cultures et époques pour décrire les voix, identifier les instruments

Le spectacle vivant

Pratiquer

- Explorer des enchaînements d'émotions par le corps et la voix.
- Explorer des rôles simples : marionnettes à faire parler, en changeant sa voix selon les personnages ...
- Explorer le jeu dans une mise en scène collective : jouer ensemble les personnages d'une histoire en improvisant et en utilisant des objets en tant qu'éléments du décor comme une chaise, un tapis ...

Fréquenter et devenir spectateur et spectatrice

Explorer l'espace scénique : jouer devant ses camarades en utilisant les espaces : scène, coulisses ...
Explorer des oeuvres adaptées : voir un spectacle (mime, théâtre d'ombres, contes avec des marionnette ...)
Rencontrer des artistes et des professionnels (échanger avec des artistes pendant une visite, un spectacle ...)



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Découvrir les nombres

• Poursuivre la compréhension qu’une quantité d’objets ne dépend ni de leur nature ni de leur organisation spatiale	• Réaliser une collection d’objets de 1 à 4 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente)	• Réaliser une collection d’objets de 1 à 6 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente)	• Réaliser une collection d’objets de 1 à 8 comme celle du modèle (objets différents entre le modèle et la collection à faire et organisation spatiale différente)	• Réaliser des collections avec différents objets, la cardinalité est donnée par une représentation analogique (doigt ou dé) ou par le nom du nombre (1 à 10)	• Reconnaître et réaliser des collections avec différents objets, la cardinalité est donnée par une représentation analogique (doigt ou dé) ou par le nom du nombre (jusqu’à 10, voir au-delà)
• Comprendre que si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres • Comprendre que dans la suite orale des nombres, chaque nombre s’obtient en ajoutant un au nombre précédent	• Réaliser une collection contenant un objet de plus qu’une collection donnée (donner 3 objets, l’enfant passe à 4 objets) • Réaliser une collection contenant un objet de moins qu’une collection donnée (donner 3 objets, l’enfant passe à 2 objets)	• Nommer les nombres correspondant au cardinal d’une collection avant et après l’ajout d’un élément (de 1 à 6 objets)	• Nommer les nombres correspondant au cardinal d’une collection avant et après l’ajout d’un élément (de 1 à 8 objets)	• Nommer les nombres correspondant au cardinal d’une collection avant et après l’ajout d’un élément (de 1 à 10 objets)	• Nommer les nombres correspondant au cardinal d’une collection avant et après l’ajout d’un élément (plus de 10 objets)
• Poursuivre les stratégies de parcours d’une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.	• Séparer les éléments déjà pointés de ceux qui ne le sont pas encore.	• Pointer du doigt ou marquer les éléments déjà parcourus (le nombre d’objets peut être supérieur à 6)	• Pointer du doigt ou marquer les éléments déjà parcourus (le nombre d’objets peut être supérieur à 10) • Créer un parcours passant une et une seule fois par chaque élément • Mettre un objet dans chaque boîte présente sur la table sans en oublier		
• Dénombrer une collection d’objets (jusqu’à 10, voire au-delà)	• Dénombrer en déplaçant les objets. Utiliser le principe de cardinalité pour dénombrer une collection par énumération (jusqu’à 10) • Utiliser ses doigts, les points du dé ou le nom d’un nombre pour indiquer la quantité d’objets d’une collection (1 à 10) • Utiliser des compositions et des décompositions pour dénombrer • Utiliser la connaissance d’une composition pour aider à dénombrer plus rapidement (4 et 4 font 8)				
• Constituer une collection d’un cardinal donné (jusqu’à 10, voire au-delà)	• Réaliser des collections (jusqu’à dix, voire au-delà) contenant la même quantité d’objets qu’une collection donnée • Réaliser des collections (jusqu’à dix, voire au-delà) contenant la même quantité d’objets qu’une représentation analogique donnée ou que donnée oralement • Réaliser une collection (jusqu’à dix, voire au-delà) en réunissant des collections plus petites.				



	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
 • Comparer des quantités	• Comparer globalement et utiliser les locutions « plus que », « moins que », « autant que »	• Comparer par correspondance terme à terme les cardinaux de deux collections et utiliser les locutions « plus que », « moins que », « autant que »	• Comparer les cardinaux de deux collections en dénombrant chacune d'elles et utiliser les locutions « plus que », « moins que », « autant que »		• Comparer des quantités données par leur écriture chiffrée ou par le nom des nombres
• Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à 10. • Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres • Surcompter (c'est-à-dire compter de un en un à partir d'un nombre donné).	• Mobiliser des compositions et des décompositions de nombres pour résoudre des problèmes (nombres jusqu'à 10) • Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts des deux mains (nombres jusqu'à 10) • Verbaliser les compositions de nombres en montrant l'utilisation possible des doubles (2 et 2 font 4 ...) • Réaliser des compositions et des décompositions de nombres avec les doigts d'une ou des deux mains (nombres jusqu'à 10) • Verbaliser les décompositions des nombres compris entre deux et dix • Apprendre le surcomptage pour ajouter deux nombres avec l'aide des doigts de la main				
• Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.	• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (4) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (4)	• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (6) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (6)	• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (8) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (8)	• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (10) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (10)	• Nommer le nombre correspondant à la quantité d'objets demandée. (plus de 10) • Faire la correspondance entre le nombre (son nom), le nombre écrit et sa représentation analogique (dé ou doigt) (plus de 10)
• Écrire en chiffres les nombres de un à dix.	• Ecrire des nombres dans des situations de communication				
• Connaître et utiliser la comptine numérique jusqu'à trente.	• Réciter la comptine numérique de 1 à 30 voire plus de façon ordonnée et segmentée • Réciter la comptine numérique jusqu'à un nombre donné • Réciter la comptine numérique jusqu'à trente en partant d'un nombre autre que un (en vue du surcomptage) • Réciter la comptine numérique à rebours de dix à un (en vue du décomptage) • Réciter les comptines numériques (jusqu'à vingt) de deux en deux en partant de un et en partant de deux				



Acquisition des premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Exprimer un rang ou une position par un nombre

• Comprendre la notion de rang d'un objet

- Repérer par perception visuelle le premier, le dernier, le deuxième et l'avant dernier des éléments d'une suite ordonnée.
- Repérer à l'aide d'une procédure de comptage le rang d'un élément d'une suite ordonnée comportant au plus dix éléments
- Déterminer un rang dans une suite ordonnée (contenant jusqu'à dix objets) dont on a changé le point de départ ou le sens du parcours.

• Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position
• Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul.

- Déterminer une position résultant d'un déplacement avant ou arrière via des jeux de plateaux en apprenant à déplacer son pion en avançant ou en reculant en fonction d'une quantité demandée
- Verbaliser la procédure permettant de déterminer la position résultant d'un avancement ou d'un recul à partir d'une position initiale
- Utiliser la décomposition pour trouver plus facilement le déplacement à effectuer

• Construire la bande numérique jusqu'à dix.

- Positionner des représentations (constellation du dé, doigts, écriture chiffrée, représentation verticale de la quantité associée) des nombres inférieurs ou égaux à 10 dans les premières cases de la bande numérique
- Placer un objet dans une case correspondant à une position donnée
- Compléter une bande numérique lacunaire
- Noter avec une photo de l'enfant son avancée dans l'apprentissage de la comptine numérique sur la bande numérique de la classe



Acquisition des premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

- Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout
- - Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale.
- - Déterminer la position finale/ initiale à partir de la position initiale/finale et d'un déplacement sur une piste ou sur la bande numérique.
- - Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux.
- - Déterminer le tout dans un problème de groupement d'objets.
- - Déterminer la valeur d'une part dans un problème de partage équitable (avec éventuellement un reste).

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème d'ajout
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de partage
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de groupement
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de retrait
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.

- Manifester sa compréhension du problème en réalisant l'action décrite par l'énoncé avec du matériel figuratif par un problème de déplacement
- Utiliser une représentation sur papier du problème à résoudre et de sa solution
- Faire des problèmes de logique (plutôt futés)
- Mobiliser la connaissance des compositions-décompositions des nombres.



Acquisition des premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Explorer des grandeurs : la longueur, la masse

La longueur

- - Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes.
- - Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq).
- - Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné.

- Utiliser une bande témoin pour y reporter différentes longueurs afin de les comparer
- Utiliser une bande témoin pour y reporter différentes longueurs afin de les ordonner.
- Utiliser à bon escient les locutions
 - « plus long que »,
 - « plus court que »,
 - « de même longueur que »
- Classer des objets selon leur longueur par ordre croissant de taille ou par ordre décroissant (de 3 à 5 objets de tailles différentes)
- Produire un objet de la même longueur qu'un objet donné.

La masse

- - Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats.
- - Reconnaître l'égalité de deux masses et verbaliser le résultat.

- Utiliser une balance de type Roberval pour comparer des masses
- Utiliser à bon escient les locutions
 - « plus lourd que »,
 - « plus léger que »,
 - « de même masse que »
- Réaliser l'équilibre sur une balance de type Roberval.
- Initier à la transitivité des masses (si $a < b$ et $b < c$ alors $a < c$)

Se familiariser avec les motifs organisés

- Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif (par exemple relevant de la transcription formelle ABAABBAABBB).
- Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent.
- Créer des motifs de différentes natures.

- Verbaliser les éléments d'un motif évolutif simple en utilisant un lexique plus élaboré (notamment géométrique).
- Transcrire un motif visuel simple en utilisant des symboles différents de ceux qui le composent
- Reconnaître des motifs visuels ayant la même structure
- Transcrire sous forme visuelle ou gestuelle un motif sonore (et vice versa)
- Créer un motif (visuel, sonore ou gestuel) et le décrire afin qu'un autre élève soit capable de le reproduire
- Identifier et verbaliser les règles donnant lieu à différents prolongements d'une même amorce



Acquisition des premiers outils mathématiques

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Explorer les solides et les formes planes

- Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône.
- Reconnaître, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation.
- Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque.
- Reproduire des assemblages de solides et de formes planes
- S'approprier la règle comme outil de tracé.

- Décrire avec des mots simples les solides pour les différencier les uns des autres.
- Reconnaître visuellement et tactilement une forme géométrique correspondant à une forme géométrique donnée (carré, rectangle, triangle, disque).
- Trier et classer des formes géométriques.
- Décrire et nommer quelques formes géométriques planes (carré, rectangle, triangle, disque) présentées dans toutes les orientations et dans les configurations les plus générales (rectangle ou carré dont les côtés ne sont ni horizontaux ni verticaux, triangle non équilatéral et dont aucun côté n'est horizontal).
- Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) non nécessairement à l'échelle.
- Utiliser la règle pour effectuer des tracés.



Se repérer dans le temps et l'espace

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Se repérer dans le temps

Construire la notion de durée

- Situer un évènement dans la semaine.
- Continuer à s'approprier les temps conjugués et les jours pour situer les évènements dans la semaine et situer un évènement qui va se produire.

- Se repérer dans la semaine et utiliser à bon escient les termes hier et demain, en nommant les jours.
- Dire ce qu'on a fait hier et ce qu'on fera demain.

- Se repérer dans la semaine et utiliser à bon escient les termes hier, il y a plusieurs jours
- Utiliser les temps conjugués appropriés : futur simple et futur antérieur.

- Énoncer la date.
- Utiliser des mois qui servent de repères pour se situer dans l'année.
- Nommer la plupart des mois de l'année.

- Utiliser les outils de la classe pour composer la date (jour et mois) au tableau et l'énoncer.
- Associer certains mois de l'année à un évènement marquant (anniversaires, fêtes, vacances).
- Énoncer la plupart des mois de l'année dans l'ordre ou le désordre.

Connaître les saisons.

- - Nommer l'automne, l'hiver, le printemps et l'été et identifier leurs principales caractéristiques en fonction du contexte local (végétation, climat, températures, etc.).

S'approprier la notion de chronologie

Repérer les différentes étapes d'un processus ou d'un évènement vécu et les ordonner.

Établir la liste des différentes étapes d'une construction ou d'une fabrication en utilisant les mots : d'abord, ensuite, puis, après, enfin, à la fin.

Repérer l'antériorité d'une action par rapport à une autre dans un scénario.

Reconstruire oralement la structure d'une histoire connue et lue en classe en utilisant l'imparfait, le plus que parfait et l'imparfait du verbe « aller » à valeur de futur proche dans le passé.

- Ordonner des évènements passés les uns par rapport aux autres
- Relater des évènements qui indiquent la succession, l'antériorité, la postériorité et la simultanéité

- Évoquer la succession des évènements importants pour la classe les uns par rapport aux autres
- Participer à l'invention d'une histoire en utilisant les temps du présent, du passé et du futur ainsi que les termes : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, soudain, immédiatement, de temps en temps, tôt, tard, autrefois, aussitôt,



Se repérer dans le temps et l'espace

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Se repérer dans le temps

Construire la notion de durée

Commencer à utiliser les repères donnés par l'enseignant pour organiser son activité dans un temps imparti.

Planifier une activité en utilisant, un sablier : « Quand le sable se sera écoulé, il faudra avoir fini son travail. »

Comparer des durées.

- Identifier quel extrait musical est le plus court, le plus long.
- Identifier l'équipe qui a mis le moins de temps pour faire passer le ballon du premier au dernier membre de la colonne à l'aide d'un chronomètre

Comprendre progressivement qu'il existe un temps long, un passé très éloigné, des événements antérieurs à notre propre vie.

Dire que certains événements se sont passés, il y a très longtemps, avant même notre naissance (en parlant des dinosaures par exemple)

Faire l'expérience de l'espace

Réaliser des assemblages complexes.

Reproduire des puzzles, des pavages, des tangrams etc.

**• Situer des objets dans un ensemble ordonné.
• Situer des objets par rapport à soi, construire une image orientée de son corps.**

- Réaliser, avec une intention, une construction libre en trois dimensions à partir de solides choisis.
- Décrire la place d'un objet parmi d'autres dans un rang ou dans une composition.
- Distinguer la gauche de la droite dans ses déplacements.
- Décrire la place occupée par un camarade dans la classe : « Elle est assise en face moi et à côté de la bibliothèque. »

Réaliser un trajet, un parcours dans un environnement connu.

Réaliser le trajet demandé à partir de sa représentation (dessin ou codage), dans l'école ou dans la cour.

Utiliser une page en respectant les normes d'écriture.

Copier une phrase de gauche à droite, avec retour à la ligne.

Reconnaître quelques espaces géographiques sur un planisphère.

- Nommer un ou deux continents et quelques pays dans le cadre de la découverte de l'utilisation d'un globe ou d'un planisphère.
- Faire la différence entre la mer et la terre.

Enrichir le lexique relatif à l'espace de mots plus complexes ou désignant un espace plus éloigné.

Comprendre et utiliser dans des récits, des descriptions ou des explications : Noms (le quartier, la place, une ruelle, un sentier, un passage, le centre, un pays, un continent, un océan, la montagne, la frontière, la limite, le globe) - Verbes (superposer, alterner, décaler, espacer, circuler, parcourir, déambuler, cheminer) - Adverbes ou locutions adverbiales, prépositions, adjectifs (au loin, au centre, au premier plan, en continu, en pointillé, lointain)



Se repérer dans le temps et l'espace

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Représenter l'espace

Reproduire un parcours sur une représentation plane.

- Déplacer une figurine sur un plan de l'école en respectant un parcours mémorisé.
- Produire des représentations des différents espaces et paysages aux abords de l'école (photographies, textes et dessins).

- Représenter l'environnement proche.
- Restituer oralement un déplacement mémorisé.
- Représenter un déplacement.

- Expliquer le trajet de l'entrée de l'école à la salle de classe en utilisant des repères et les marqueurs spatiaux adaptés (« je traverse le hall, je monte l'escalier, je tourne à droite dans le couloir puis j'entre dans la classe. »).
- Coder à l'aide de flèches le déplacement effectué par un objet mobile sur un tableau à cases.
- Dessiner en variant la taille des éléments

- Représenter la proximité ou l'éloignement d'un sujet.
- Représenter divers éléments sur un plan.

- Dessiner en variant la taille des éléments représentés selon leur éloignement.
- Dessiner le plan de la classe ou de la cour lors d'une activité collective.

Découvrir l'environnement proche

Reconnaitre les espaces proches de l'école et leurs usages.

Identifier et nommer, dans le cadre de la réalisation d'une maquette ou du plan du quartier ou du village, les principaux bâtiments publics (mairie, hôpital, etc.), des commerces et des espaces culturels ou de loisirs (piscine, stade, bibliothèque, musée, etc.).

Reconnaitre des espaces moins familiers.

Compléter les caractéristiques observées d'espaces moins familiers comme la ville, la campagne, la mer, la montagne, par la consultation d'ouvrages documentaires.

Observer l'habitat proche de l'école.

Pendant un déplacement dans le quartier ou le village avec la classe, distinguer diverses constructions présentes dans l'environnement proche et leurs éléments architecturaux (murs, cheminées, escaliers, fenêtres, toit, tour, etc.).



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

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Découvrir les animaux et les végétaux

Identifier des éléments morphologiques spécifiques à une espèce végétale ou animale.

- Légender avec l'aide de l'adulte, un dessin ou une photographie d'un animal ou d'une plante.
- Classer des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles, etc.).
- Associer à chaque mode de déplacement des éléments anatomiques spécifiques (ailes, griffes, pattes, nageoires, etc.).

Reconnaitre les étapes de la vie d'un animal ou d'une plante.

Nommer et ordonner les étapes du cycle de vie d'une plante ou d'un animal observées avec la classe (naissance, éclosion, germination – larve, nymphe, métamorphose, etc.).

Décrire les besoins essentiels de quelques animaux ou de végétaux.

Réaliser une affiche ou un carnet de voyage pour réinvestir les connaissances lexicales acquises (étapes de la vie, morphologie, locomotion, alimentation, milieu de vie), après une sortie (visite d'une ferme, sortie « nature » etc.).

Contribuer à une action collective favorable à la préservation de la biodiversité dans un milieu proche de l'école.

- Être sensibilisé à une attitude écocitoyenne
- Participer avec la classe à la mise en place d'un potager dans l'école ou dans un jardin collectif.

Découvrir le corps humain et la santé

Identifier et nommer quelques articulations et la segmentation des membres.

Situer sur soi et nommer la cheville, le genou, le coude, la hanche, l'épaule, la cuisse, la jambe, le pied, le bras, l'avant-bras, le poignet, la main, etc.

Se représenter avec un corps articulé en mouvement.

Réaliser un dessin de plus en plus réaliste d'un personnage en train de courir ou de sauter à l'appui d'un mannequin articulé en bois.

Connaitre quelques étapes de la vie d'un enfant jusqu'à six ans.

Classer et commenter quatre photographies fournies par sa famille, montrant les caractéristiques de son développement physique.



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

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Découvrir les objets et les matériaux

Associer une solution technique à une fonction technique.

Identifier et comprendre que la poignée de l'arrosoir sert à le transporter, que le réservoir sert à contenir l'eau et que la pomme sert à mieux répartir l'eau.

Fabriquer un objet en réponse à un besoin en exploitant des propriétés de matériaux ou des phénomènes physiques (équilibre, magnétisme, perméabilité, opacité ou transparence).

Fabriquer le support d'un labyrinthe pour pouvoir déplacer un objet en fer ou en acier à l'aide d'un aimant placé en-dessous. Construire une bascule avec un pivot et une planche et placer des objets de part et d'autre pour établir un équilibre.

Explorer la notion de flottabilité avec des objets pleins constitués d'une seule et même matière : observer que, plongés dans l'eau, ils flottent tous ou coulent tous.

Plonger des objets pleins (sans creux, sans trous) d'une même matière (bois, fer, cire de bougie, polystyrène, verre) et observer leur comportement : quand on les plonge dans l'eau, ils coulent tous (fer, verre) ou ils flottent tous (cire, polystyrène, bois).

Construire, fabriquer, réaliser en suivant une recette ou une fiche technique.

Rassembler les éléments nécessaires et respecter la chronologie des étapes pour réaliser une soupe froide

Élaborer une suite d'instructions pour réaliser une tâche simple.

Choisir et organiser 3 à 5 instructions simples (avancer, tourner) dans le bon ordre pour conduire un objet ou un robot jusqu'à une case cible sur un quadrillage.

Identifier et prévenir les risques liés à certains objets.

Identifier les risques et les dangers dans certaines pièces de la maison et les répertorier.



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

Programmation annuelle : 2026-2027



PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Découvrir le monde de la matière et des objets	Découvrir les états de la matière et les mélanges				
	Identifier et nommer l'état de l'eau dans différentes situations.	Observer les manifestations naturelles au fil des saisons et commenter des photographies représentant différents états de l'eau (pluie, flaque, mer, glacier, neige, givre etc.).			
	Identifier la présence de l'air quand il est perceptible par les sens.	Observer le mouvement du ballon de baudruche lorsqu'on le lâche après l'avoir rempli d'air avec un gonfleur.			
	Distinguer, parmi quelques solides, ceux qui peuvent se dissoudre dans l'eau.	Mélanger différents solides à de l'eau (sucre, sel, sable, etc.) et noter les effets obtenus dans un tableau à double entrée. Récupérer à l'aide d'un filtre les solides non dissous			
	Commencer à agir de manière autonome pour le respect de l'environnement.	Éteindre la lumière en sortant d'une salle vide ; fermer correctement le robinet après utilisation ; éviter le gaspillage de papier, etc.			
	Prendre en compte les risques de l'environnement familier.	• Reconnaître les pictogrammes présents sur les contenants pour identifier certains produits toxiques ou dangereux. • Alerter un adulte en cas de danger pour soi ou pour un camarade.			



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Se connaître , vivre et grandir avec son corps

- Identifier ses émotions et sentiments et celles des autres.
- Prendre conscience de la différence de sensations selon les personnes et du fait qu'un même évènement n'engendre pas la même réaction chez tous.
- Communiquer de façon efficace et constructive.

Connaître son corps, ses sensations et ses émotions

- À partir d'œuvres d'art comme des photos ou des tableaux, reconnaître ou dessiner un personnage joyeux ou triste pour identifier les manifestations physiques des émotions.
- Mimer, recréer les expressions de son camarade en lien avec des émotions.
- Apprendre à s'exprimer par des messages clairs, en particulier dans le champ des émotions. Lors d'une situation de conflit, participer à un temps pour exprimer clairement ses émotions dans le respect de l'autre.
- Découvrir différents sens (voir, entendre, goûter, sentir, toucher), nommer son ressenti, l'exprimer à l'oral ou à l'écrit et observer que les réactions peuvent ne pas être les mêmes chez tous.
- Apprendre à repérer les adultes qui seraient capables d'apporter de l'aide en cas de difficulté.

Rencontrer les autres et construire des relations, s'y épanouir

- Identifier différents types de sentiments (par exemple, l'amitié, l'amour).
- Définir et prendre conscience de ce qu'est l'amitié.
- Développer des liens sociaux positifs
- (par exemple, aller vers l'autre, entrer en relation, nouer des amitiés).

Identifier différents types de sentiments dans sa relation à l'autre.

- Apprendre à définir sa relation aux autres et à exprimer les émotions qu'elle procure :
 - une personne que j'aime bien ;
 - une personne avec qui je suis à l'aise ;
 - une personne qui m'écoute quand je parle ;
 - une personne qui va toujours essayer de m'aider si j'ai un problème.
- Décrire les composantes positives d'une relation à l'autre (par exemple, la confiance, l'échange, le respect, le soutien, l'empathie et l'entraide) et comment il est possible de les exprimer.
- Expérimenter la notion de confiance au travers d'un jeu de motricité de type colin-maillard et exprimer ses ressentis (choix du partenaire, relation de confiance, émotions éventuelles).
- Participer à des activités collaboratives ou coopératives avec d'autres élèves (y compris des élèves d'autres classes ou hors de son groupe d'amis), par exemple pour réaliser un parcours en motricité avec du matériel qu'il n'est pas possible de déplacer seul ou en jouant à des jeux de société collaboratifs. Exprimer, à l'oral ou à l'écrit, ce que l'on ressent quand on va demander quelque chose à quelqu'un qu'on connaît ou non.
- Apprendre qu'il est possible de refuser une démarche ou une action sans remettre en question des liens d'amitié.
- Lors de conflits, utiliser un « message clair » permettant d'exprimer dans un cadre choisi et expliqué à l'autre la contrariété vécue par l'un face au comportement de l'autre.



PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

PÉRIODE 5

Trouver la place dans la société et y être libre et responsable

- Prendre conscience qu'il est possible d'acquérir et de développer des compétences diversifiées, quel que soit son sexe.
- Appréhender, comprendre et respecter les différentes structures familiales à partir de ce que l'élève a observé dans son environnement proche à cet âge.
- Développer des liens sociaux (aller vers l'autre, entrer en relation, etc.).

Vivre l'égalité entre les filles et les garçons. Découvrir les différentes structures familiales et les respecter.

- Participer à des activités qui permettent de s'épanouir, par exemple à travers l'utilisation mixte, ouverte et proposée à tous, de tous les espaces de jeux (coin cuisine, garage, bricolage, déguisement), la participation aux activités artistiques et physiques, l'utilisation de matériel aux couleurs variées.
- Décrire sa famille et son environnement proche (par exemple avec un support comme le cahier de vie de l'élève).
- Lire des albums sur le thème : « Qu'est-ce qu'une famille ? ». Observer différents types de famille (images, photographies, récits). Parler de sa famille avec d'autres élèves.