

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'ORAL				
<i>Oser entrer en communication</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Accepter les activités du coin regroupement • Exprimer un besoin à un adulte de l'école • Dire des mots de politesse : bonjour, merci, au revoir, s'il te plaît • Lever le doigt pour prendre la parole • Ecouter ses camarades 	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre aux sollicitations des adultes • Entrer en communication avec ses camarades dans les coins jeux, d'imitation • Participer aux échanges collectifs 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer aux échanges collectifs en attendant son tour de parole et en restant dans le propos 	<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à exprimer les éléments d'une histoire connue : personnages, lieux, événements. • Compléter/expliciter son propos pour se faire mieux comprendre 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer un rôle dans une histoire racontée en utilisant des instruments : marionnettes, déguisements, jouets. • Communiquer avec ses camarades pour répondre à des questions • Compléter/expliciter son propos pour se faire mieux comprendre
<i>Comprendre et apprendre</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre une consigne simple • Ecouter une histoire jusqu'à la fin • Ecouter et comprendre une histoire lue et racontée plusieurs fois 	<ul style="list-style-type: none"> • Reformuler une consigne simple • Evoquer une histoire connue à partir d'un support : illustrations, marionnettes, objets, ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et comprendre une consigne à deux étapes • Nommer les personnages d'une histoire • Comprendre et mettre en œuvre une recette de cuisine 	<ul style="list-style-type: none"> • Reformuler une consigne à deux étapes • Mettre en lien des albums de la classe traitant d'un sujet commun • Reformuler une règle de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir justifier son tri d'images • Découvrir et commencer à comprendre un texte documentaire
<i>Echanger et réfléchir avec les autres</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Dire ce que l'on a fait en atelier, en salle de jeux • Être capable de s'excuser auprès d'un camarade : dire pardon • Evoquer / commenter un moment vécu à partir de photos 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer ce que l'on a fait en atelier, en salle de jeux • Expliquer une consigne à un camarade • Savoir poser des questions et émettre une hypothèse suite à une question ouverte • Expliquer à une personne ce que l'on a fait • Evoquer un moment vécu à partir de supports : photos, marionnettes 			
<i>Acquérir et développer une conscience phonologique</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Dire et chanter des comptines avec des rimes simples et identifiables (sons) • Chansons avec rimes simples et identifiables 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire et chanter des comptines avec des rimes simples et identifiables (sons) • Jeu du corbillon 			
<i>Enrichir le vocabulaire</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des champs lexicaux variés : classe, motricité, saison, vêtements 	<ul style="list-style-type: none"> • Employer à bon escient les différents mots lors de productions orales • Découvrir des champs lexicaux variés : maison, cuisine, animaux, saison 			
<i>Acquérir et développer la syntaxe</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les différentes formes syntaxiques : phrases négatives, interrogatives, impératives • Produire des phrases courtes 	<ul style="list-style-type: none"> • Produire des phrases courtes (sujet + verbe) • Employer la structure lexical qui correspond à l'intention de la phrase • Utiliser les pronoms personnels « je », « tu », « il(s) », « nous » 			
<i>Eveiller à la diversité linguistique</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Dire bonjour et au revoir 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les noms des couleurs primaires • Réciter une comptine 			

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'ÉCRIT				
<i>Écouter de l'écrit et comprendre</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des histoires lues courtes 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des histoires lues plus longues • Citer des éléments ou personnages de l'histoire 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des histoires et des recettes • Savoir donner des éléments du texte que l'on a entendu 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des histoires et des poésies 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des histoires et des documentaires • Catégoriser un texte lu par l'enseignant : histoire, recette, poésie, documentaire
<i>Découvrir la fonction de l'écrit</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser son étiquette prénom : présence • Aller regarder un livre au coin bibliothèque et le tenir dans le bon sens 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer album, imagier et les ranger correctement au coin bibliothèque • Savoir retrouver les livres au coin bibliothèque • Découvrir des écrits : affiche, liste (ingrédients, matériels) • Utiliser son étiquette prénom pour identifier son dessin ou son travail 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser son étiquette prénom : identifier son dessin ou son travail • Découvrir des écrits : recettes de cuisine • Identifier les cahiers de la classe et leurs fonctions : cahier de poèmes et comptines, porte-documents de vie • Prendre des repères dans un livre : titre, début, fin 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des écrits : poésie, comptine, lettre, journal • Retrouver des informations dans un cahier de la classe pour réaliser une tâche 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et utiliser une fiche de fabrication • Retrouver une page dans un album connu
<i>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Observer l'adulte écrire • Commenter des photos de moments vécus pour que l'adulte écrive des légendes (collectif) 		<ul style="list-style-type: none"> • Mise en place du porte-documents de vie : dicter à l'adulte les textes à mettre en regard sur des photos sur les projets et sorties • Écrire collectivement • Écrire une carte pour les personnes qu'on aime 		
<i>Découvrir le principe alphabétique</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Prendre des repères pour reconnaître son étiquette prénom 				
<i>Commencer à écrire tout seul</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Faire des empreintes • Découvrir des outils : gros feutres, craies grasses, gros crayons de couleur • Laisser des traces sur la piste graphique de la classe • Dessin libre 	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre une ligne • Reproduire des traits horizontaux à partir de supports inducteurs • Découvrir des outils : pinceaux, brosses, éponges, rouleaux • Dessiner sur la piste graphique avec une intention • Dessin libre 	<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à respecter une surface de coloriage • Suivre une ligne • Reproduire des traits verticaux à partir de supports inducteurs • Faire des points et des spirales à partir de supports inducteurs • Découvrir des outils : feutre fin, crayon à papier, pinceau fin, coton-tige • Dessin libre • Commencer à tenir correctement un feutre 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire des cercles, des ponts, des boucles à partir de supports inducteurs • Choisir son outil • Orienter son support, adopter une posture confortable • Affiner sa tenue de crayon • Dessin libre 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des tracés différents sur le même support • Associer des tracés différents • Reproduire le dessin d'un camarade • Reconstituer des mots avec des lettres mobiles (avec ou sans modèle)

ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS				
<i>Construire le nombre pour exprimer des quantités – Stabiliser la connaissance des petits nombres</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Estimer et comparer visuellement des quantités : un peu, beaucoup, trop, pas assez, plus, moins, pareil Réaliser des collections d'objets de quantité différentes : un peu, beaucoup 	<ul style="list-style-type: none"> Estimer et comparer visuellement des quantités : un peu, beaucoup, trop, pas assez Dénombrer, comparer et réaliser des collections de 1 à 2 objets Associer différentes représentations du nombre 1 Associer une collection et sa représentation numérique : doigts, carte à point ... 	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer, comparer et réaliser des collections de 1 à 2 objets Associer différentes représentations des nombres 1 et 2 Associer une collection et sa représentation numérique : doigts, carte à point ... Associer deux collections d'objets de même quantité de 1 à 2 : correspondance terme à terme 	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer, comparer et réaliser des collections de 1 à 3 objets Associer différentes représentations des nombres 1 à 3 Associer deux collections d'objets de même quantité de 1 à 3 : correspondance terme à terme Associer plusieurs représentations chiffrées : doigts, constellation, carte à point, écriture Résoudre un problème portant sur les quantités : itération de l'unité Décomposer le nombre 2 	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer, comparer et réaliser des collections de 1 à 3 objets Associer différentes représentations des nombres 1 à 3 Décomposer le nombre 2 et 3 Compléter des collections pour atteindre un nombre donné (de 2 à 3) Résoudre un problème portant sur les quantités : itération de l'unité Décomposer les nombres 2 et 3
<i>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Savoir dire qu'on est le 1^{er} dans un rang Savoir dire qu'on est le 1^{er} assis au regroupement Savoir dire qui est le 1^{er}, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir dire qu'on est le 1^{er}, 2^e, 3^e dans un rang Savoir dire qu'on est le 1^{er}, 2^e, 3^e assis au regroupement Savoir dire la couleur du 1^{er}, 2^e, 3^e objet d'une suite (collier de perles, tour de cubes...) 			
<i>Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Proposer des situations-problèmes amenant les élèves à réfléchir sur les nombres : jeu de la marchande, nombre d'objets nécessaire pour compléter une collection 	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer des activités de la vie quotidienne : verser de l'eau jusqu'à une graduation, mesurer la température, jeux de la marchande ... 			
<i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Écouter et répéter des comptines numériques Apprendre des jeux de doigts pour compter Écouter l'enseignant dénombrer les élèves absents et répéter le comptage 	<ul style="list-style-type: none"> Répéter et réciter des comptines numériques connues Écouter l'enseignant dénombrer les élèves présents Commencer à compter ses camarades pour vérifier le nombre d'élèves absents (étayage de l'enseignant) 			

ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISÉES				
<i>Formes, grandeurs</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Tri d'objet par forme et par couleur • Ranger des objets selon un critère • Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzles, jeux de construction libres 	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des objets selon un critère : forme ou couleur • Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzles jusqu'à 9 pièces, jeux de construction libres • Reconnaître et nommer deux solides : cube et boule 	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des objets selon deux critères : forme et couleur • Classer des objets par taille : petit, moyen, grand • Reconnaître et nommer une forme : carré et cercle • Reconnaître et nommer un solide : pyramide • Trier des objets par taille : petit, moyen, grand • Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzles jusqu'à 12 pièces, jeux de construction libres • Reconnaître des solides au toucher 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire, dessiner des cercles et des carrés • Reconnaître et nommer une forme : triangle • Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzles jusqu'à 12 pièces, jeux de construction libres • Reconnaître des formes au toucher • S'entraîner à faire le contour de formes : gabarit • Choisir un critère de tri et l'appliquer 	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des objets selon deux critères : forme, taille et couleur • Reconnaître des formes et des solides au toucher • Reproduire un assemblage à partir d'un modèle : puzzles jusqu'à 15 pièces, jeux de construction libres • Choisir un critère de tri et l'appliquer
<i>Suites organisées (algorithmes)</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Appliquer une règle donnée et poursuivre une suite commencée 1212 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un rythme dans une suite organisée de type 1212 et continuer sa construction dans l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un rythme dans une suite organisée de type 1212, 1122 et continuer sa construction dans l'espace • Identifier un rythme dans une suite organisée de type 1212 sur une feuille de papier 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un rythme dans une suite organisée de type 1212, 1122, 1221 Identifier un rythme dans une suite organisée de type • Identifier un rythme dans une suite organisée de type 1212, 1122 sur une feuille de papier 	

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES				
<i>Dessiner</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir différents outils et différents supports dans des activités de dessin libre Mettre en place le cahier du bonhomme en verbalisant avec l'élève ses progrès 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser différents outils et supports mis à disposition avec une intention Mettre en place un cahier de dessins pour leur donner de la valeur Dessiner avec une intention et commenter son dessin Commencer à justifier les outils choisis 			
<i>S'exercer au graphisme décoratif</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Commencer à construire un répertoire d'image dans lequel les élèves vont puiser pour s'exercer Reproduire librement des graphismes du répertoire de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> Diversifier le répertoire en cohérence avec la progression en graphisme vers l'écriture Mettre en place un cahier de graphisme décoratif pour donner de la valeur aux réalisations Combiner plusieurs tracés travaillés Reproduire un graphisme à partir d'une œuvre : Mondrian (lignes), Delaunay (cercles) ... 			
<i>Réalisation des compositions plastiques, planes et en volume</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Peindre avec ses mains Explorer différents outils : brosse, pinceau, éponges, craies, gros crayons de couleur, gros feutre, rouleau Découvrir les couleurs primaires et les mélanges de couleurs Apprendre à découper et à coller Explorer les différents matériaux : pâte à modeler, carton, papier Lexique en lien à mettre en place 	<ul style="list-style-type: none"> Varié les supports pour peindre (matière) Explorer différents outils : pinceaux, feutres et crayons de couleur fins, crayons de papier Travailler à partir d'œuvres connues Réaliser une production en volume : papier maché Réaliser une production en volume collective : collage, papier maché ... Utiliser des matériaux recyclés pour réaliser une production en volume 			
<i>Observer, comprendre et transformer des images</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Faire la différence entre une photo et un dessin Atelier langage autour des œuvres utilisées comme déclencheurs : mettre des mots sur leurs impressions, leurs émotions, leurs sentiments Constitution du classeur mémoire des œuvres sur lesquelles on a travaillé 	<ul style="list-style-type: none"> Enrichissement du classeur mémoire des œuvres sur lesquelles on a travaillé Atelier langage autour des œuvres utilisées comme déclencheurs : mettre des mots sur leurs impressions, leurs émotions, leurs sentiments 			
LES UNIVERS SONORES				
<i>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Jouer avec sa voix : crier, parler, chuchoter, murmurer, souffler, bruiter, imiter Apprendre des comptines et des chansons : structures simples et sans difficulté mélodiques ni rythmiques 	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre des comptines et des chansons Respecter les gestes du « chef de cœur » (enseignant) : départ, arrêt 			
<i>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Reproduire des séquences rythmées simples en frappant avec ses mains, ses pieds 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire des séquences rythmées plus complexes en frappant avec ses mains, ses pieds 			
<i>Affiner son écoute</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les instruments de la classe (tambourin, maracas, grelots, claves) 	<ul style="list-style-type: none"> Écouter différents genres de musiques et ensemble d'instruments : classique, percussion, jazz Reconnaître des instruments facilement identifiables : piano, violon, flute, guitare 			

EXPLORER LE MONDE

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<i>Lundi</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Adapter ses déplacements et ses équilibres à des environnements variés Se déplacer sur des parcours aménagés mettant en jeu l'équilibre (se renverser, rouler, se déplacer en équilibre sur un plinth avec aide) 	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée artistique ou expressive Rondes et jeux dansés 	<ul style="list-style-type: none"> Agir dans l'espace et dans la durée et sur des objets Lancer vers une cible ou faire rouler vers un camarade (ballon, balle, sac de sable) Jeu des déménageurs avec contrainte de temps 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborer, coopérer, s'opposer Découvrir des jeux collectifs traditionnels à consignes simples (jeux de poursuite, jeux de territoire) 	<ul style="list-style-type: none"> Adapter ses déplacements et ses équilibres à des environnements variés Les engins roulants (parcours en salle de motricité et dans la cour)
<i>Mardi</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Agir dans l'espace et dans la durée et sur des objets Explorer du petit matériel de lancer (vers un espace identifié) Déplacer des objets d'un point à un autre (cartons, jeu des déménageurs sans contrainte de temps) 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborer, coopérer, s'opposer Découvrir des jeux collectifs traditionnels à consignes simples (jeux de poursuite, jeux de territoire) 	<ul style="list-style-type: none"> Adapter ses déplacements et ses équilibres à des environnements Courir, sauter, grimper, ramper Ateliers aménagés 	<ul style="list-style-type: none"> Agir dans l'espace et dans la durée et sur des objets Enchaîner des verbes d'action dans un parcours : courir, puis sauter, puis lancer. 	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée artistique ou expressive Danse de création
<i>Jeudi</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Adapter ses déplacements et ses équilibres à des environnements variés Se déplacer sur des parcours aménagés mettant en jeu l'équilibre (se renverser, rouler, se déplacer en équilibre sur un plinth avec aide) 	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée artistique ou expressive Rondes et jeux dansés 	<ul style="list-style-type: none"> Agir dans l'espace et dans la durée et sur des objets Lancer vers une cible ou faire rouler vers un camarade (ballon, balle, sac de sable) Jeu des déménageurs avec contrainte de temps 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborer, coopérer, s'opposer Découvrir des jeux collectifs traditionnels à consignes simples (jeux de poursuite, jeux de territoire) 	<ul style="list-style-type: none"> Adapter ses déplacements et ses équilibres à des environnements variés Les engins roulants (parcours en salle de motricité et dans la cour)
<i>Vendredi</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Agir dans l'espace et dans la durée et sur des objets Explorer du petit matériel de lancer (vers un espace identifié) Déplacer des objets d'un point à un autre (cartons, jeu des déménageurs sans contrainte de temps) 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborer, coopérer, s'opposer Découvrir des jeux collectifs traditionnels à consignes simples (jeux de poursuite, jeux de territoire) 	<ul style="list-style-type: none"> Adapter ses déplacements et ses équilibres à des environnements Courir, sauter, grimper, ramper Ateliers aménagés 	<ul style="list-style-type: none"> Agir dans l'espace et dans la durée et sur des objets Enchaîner des verbes d'action dans un parcours : courir, puis sauter, puis lancer. 	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée artistique ou expressive Danse de création

EXPLORER LE MONDE

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
SE REPÉRER DANS LE TEMPS				
<i>Stabiliser les premiers repères temporels</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Construire les premiers repères temporels : distinguer matin et après-midi 	<ul style="list-style-type: none"> Construire les premiers repères temporels : distinguer avant, maintenant, et après 	<ul style="list-style-type: none"> Construction des premiers repères temporels : distinguer avant et après Dire le jour 		
<i>Introduire des repères sociaux, consolider la notion de chronologie</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Situer un évènement dans la semaine 	<ul style="list-style-type: none"> Situer un évènement dans la semaine Ordonner trois images d'une histoire connue 			
<i>Sensibiliser à la notion de durée</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Utiliser une chanson pour définir une durée : temps pour le rangement, pour l'habillage ... 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser une comptine pour définir une durée : temps de lavage des mains, de rassemblement à la fin de la récréation ... 			
SE REPÉRER DANS L'ESPACE				
<i>Faire l'expérience de l'espace</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Prendre des repères dans la classe et dans l'école 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre des repères dans la classe, dans l'école et dans la cour de récréation 	<ul style="list-style-type: none"> Jeux d'orientation dans la salle de motricité et dans l'école 	<ul style="list-style-type: none"> Jeux d'orientation dans la cour de récréation 	
<i>Représenter l'espace</i>				
<ul style="list-style-type: none"> Savoir situer les photographies prises dans la classe et dans l'école Utiliser un livre correctement 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir situer les photographies prises dans la classe, dans l'école et dans la cour de récréation 	<ul style="list-style-type: none"> Acquérir le premier vocabulaire spatial (par rapport à soi) : devant, derrière, à côté, dedans, dehors 	<ul style="list-style-type: none"> Acquérir le premier vocabulaire spatial (par rapport à soi) : sur, sous, près de, loin de Acquérir le premier vocabulaire par rapport à des personnages (Playmobil) qu'on manipule 	

EXPLORER LE MONDE

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
EXPLORER LE MONDE DU VIVANT				
<i>Le corps humain</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différentes parties du corps humain : bouche, nez, yeux, pieds, mains, jambes, bras, ... 				
<i>Les animaux</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les parties du corps d'un animal • Observer les fonctions vitales (manger, boire, se déplacer) • Connaître des étapes du développement : petit, adulte • Connaître les animaux les plus proches et les plus familiers : animaux domestiques et animaux de la ferme 		<ul style="list-style-type: none"> • Observer des animaux différents (en vrai, en photos, en images, en vidéos) et reconnaître et nommer : pattes, plumes, poils, bec, ailes, antennes, coquille, yeux, cornes, museau, écailles, nageoires, dents • Observer la vie animale: prendre soin d'un élevage animalier (escargots, poissons ...) 		
<i>Les végétaux</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Observer les arbres de la cour de récréation et prendre des photos « mémoire » 		<ul style="list-style-type: none"> • Semer des graines, planter des bulbes et observer la croissance de la plante • Observer les arbres de la cour de récréation et prendre des photos pour comparer avec celles du début de l'année 		
<i>Les milieux</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à observer la biodiversité : observer l'évolution d'une plante, les feuilles des arbres ... • Sensibilisation aux gestes écocitoyens : jeter dans une poubelle, ne pas laisser couler l'eau, trier 				
EXPLORER LE MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE				
<i>Les objets de la classe</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un distributeur de savon • Utiliser des ciseaux • Couper différents matériaux • Manipuler des livres • Respecter les règles d'hygiène : ranger le matériel • Agir sur la matière et mettre des mots : atelier pâte à modeler, atelier eau, atelier sable • Agir sur des objets et des matières : visser, dévisser, froisser, déchirer 		<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler des livres • Utiliser un ciseau en suivant un trait de découpe rectiligne • Savoir s'habiller et se chauffer : boutonner, remonter une fermeture à glissière, fixer un scratch, un bouton pression 		
<i>Les objets électriques</i>				
		<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en route et arrêter le lecteur CD de la classe 		
<i>Les ustensiles de cuisine</i>				
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir un ustensile de cuisine : rouleau à pâtisserie, passoire, louche • Utiliser les ustensiles avec des objets de la classe et observer les effets obtenus • Découvrir les saveurs et les odeurs : atelier cuisine, semaine du goût, jeux sensoriels 		<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir un ustensile de cuisine : écumoire, pince à cornichon, casse-noix, emporte-pièce • Utiliser les ustensiles avec des objets de la classe et observer les effets obtenus 		