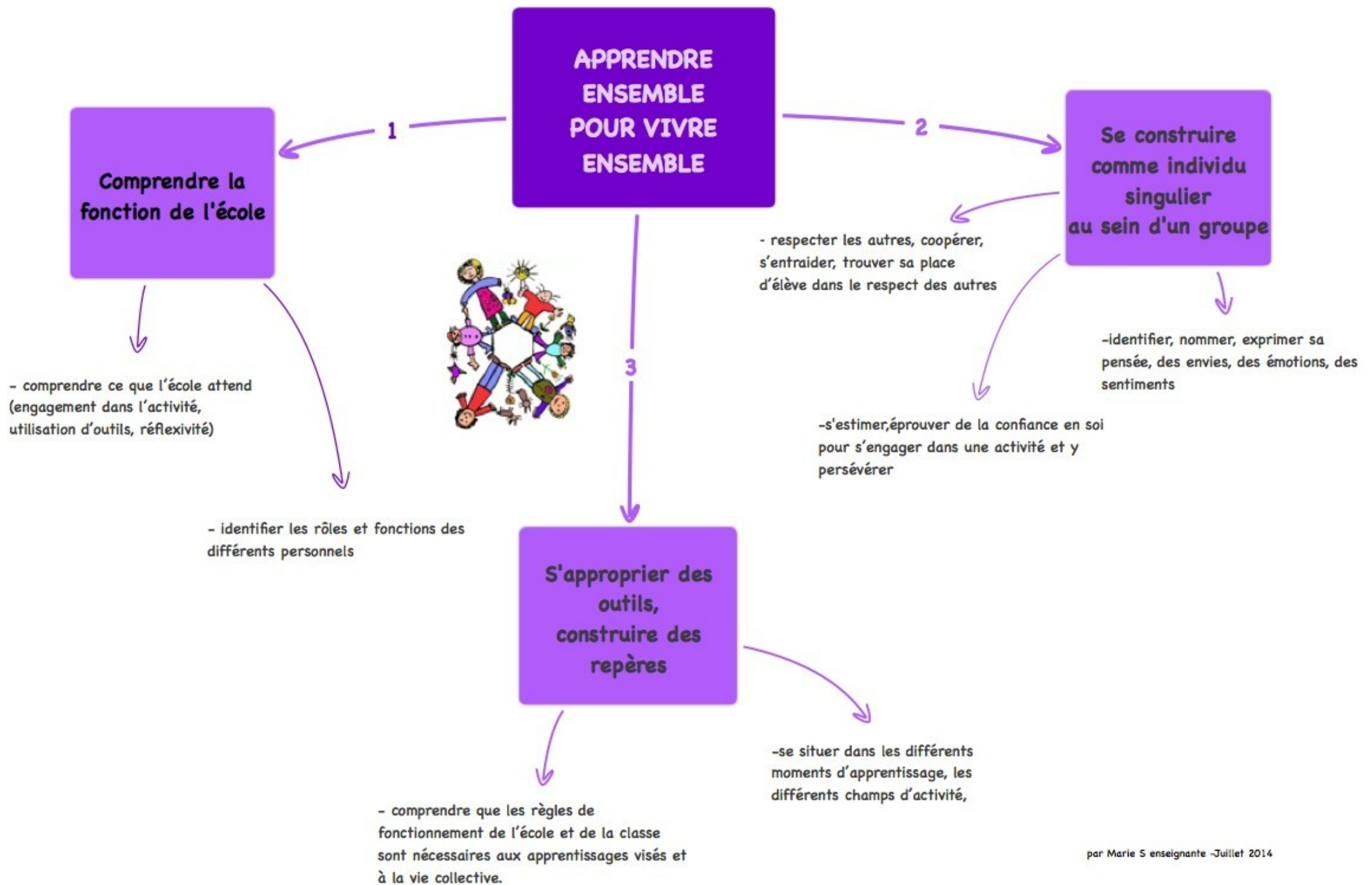
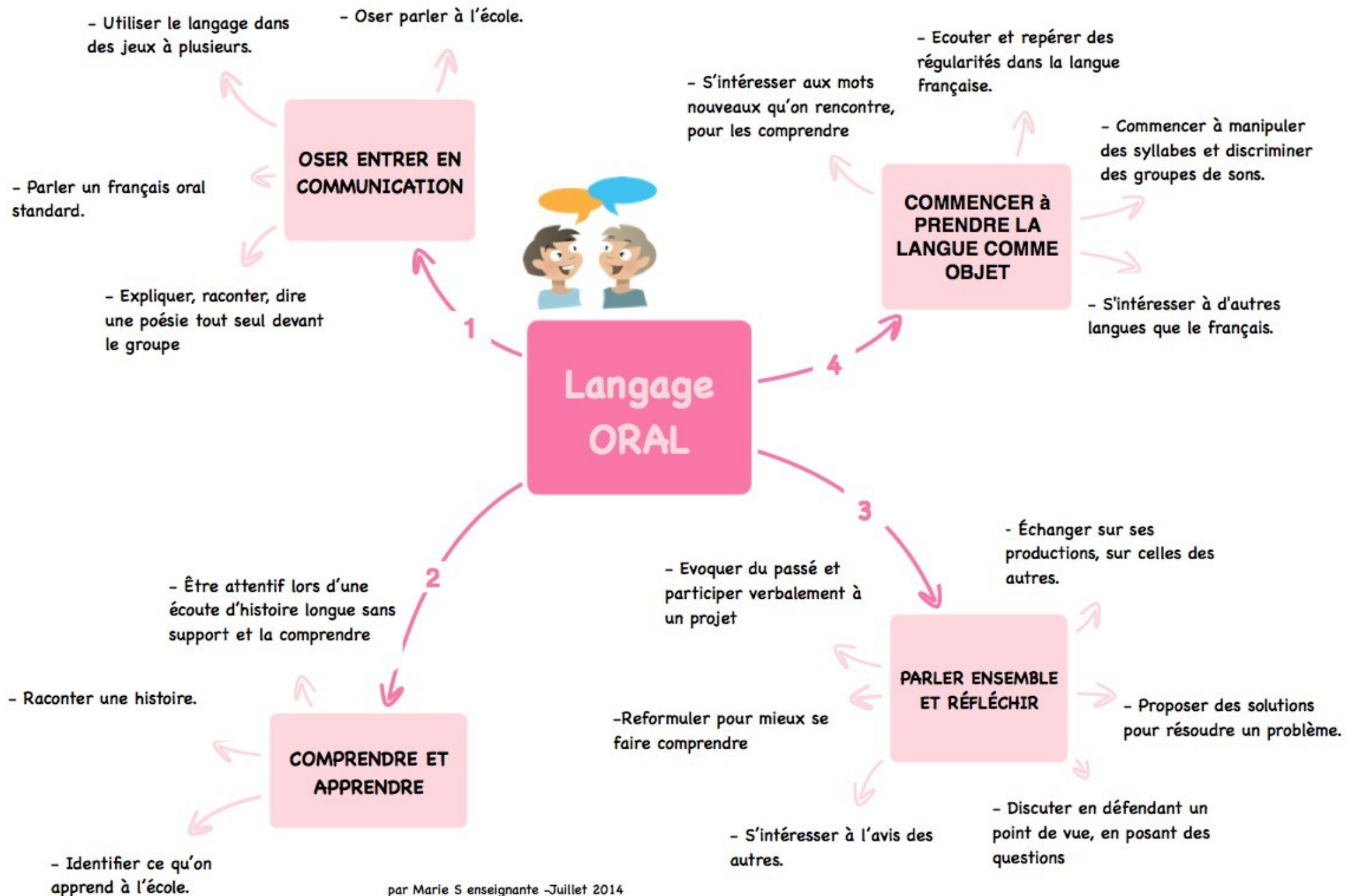
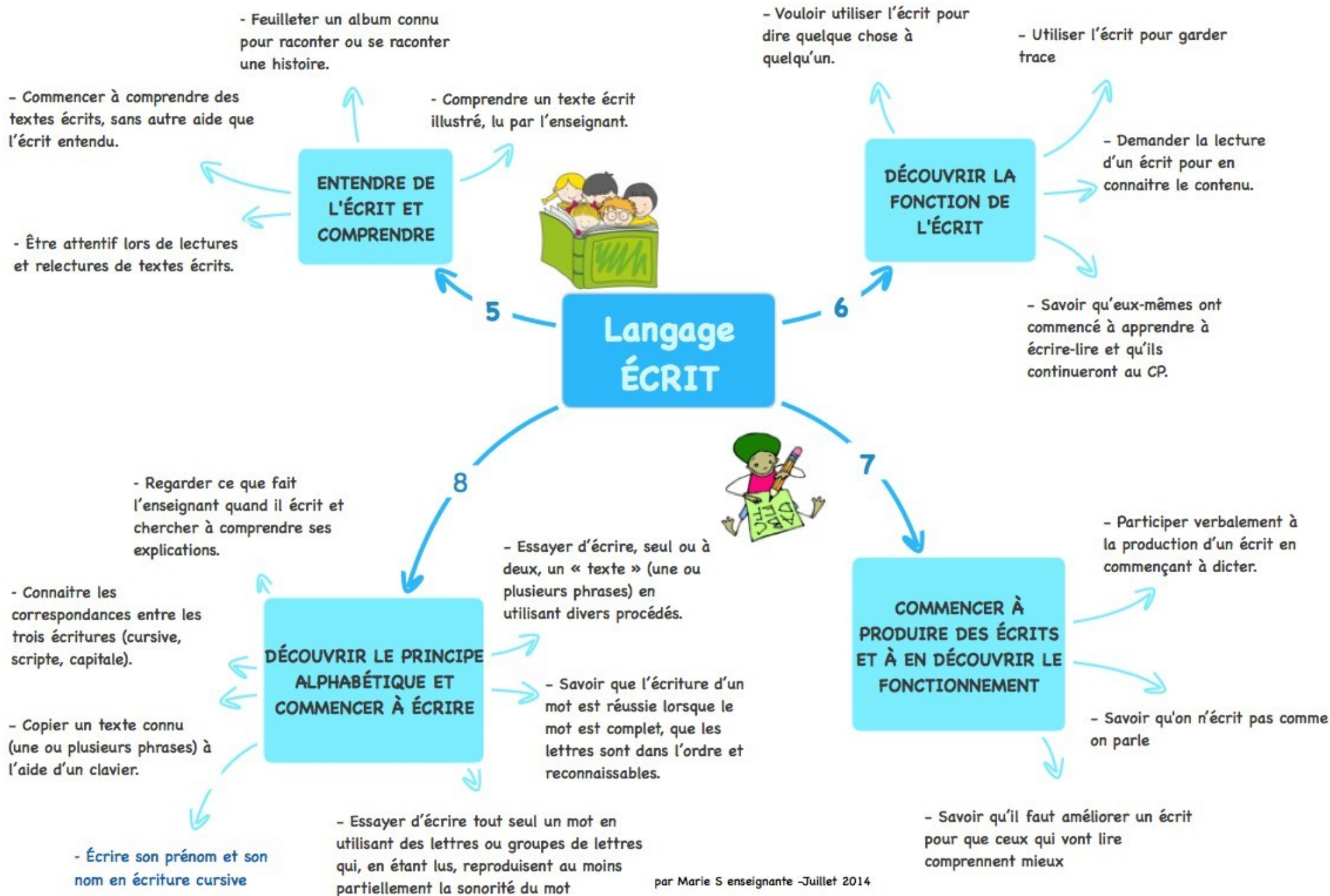




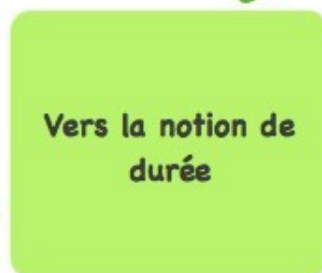
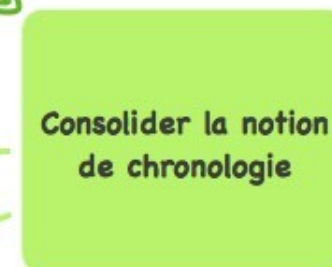




- Situer des événements vécus par le groupe les uns par rapport aux autres et portant sur la journée, la semaine, le mois.

- Narrer des événements réels ou fictifs à l'oral ou en dictée à l'adulte en utilisant des marqueurs temporels.

-Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser les repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine, de l'année.



- Concevoir et ordonner un déroulement à partir de suites de photographies.

- Anticiper, planifier une réalisation en identifiant les étapes nécessaires et en imaginant leur succession ou leur simultanéité.

- Comprendre la situation temporelle des événements dans un récit et leur situation relative (antériorité, postériorité, simultanéité).

- Évaluer approximativement la durée d'un événement en le comparant à d'autres.

par Marie S enseignante -Juillet 2014

- Se situer par rapport à d'autres, à des objets repères.

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux ; les orienter par rapport à des objets repères

Le temps de l'exploration



- Se situer ou situer des objets à partir d'images, de photos, d'un film court en **identifiant les relations entre images (prises de vues, cadrage) et repères de l'environnement.**

Représenter en volume un espace vécu à partir des photos d'objets ou de l'environnement (sans tenir compte de l'échelle prise en charge par l'enseignant).

La modélisation de l'espace



SE REPÉRER DANS L'ESPACE

1

2

3

4



- Commencer à identifier différents milieux.

Découvrir différents milieux



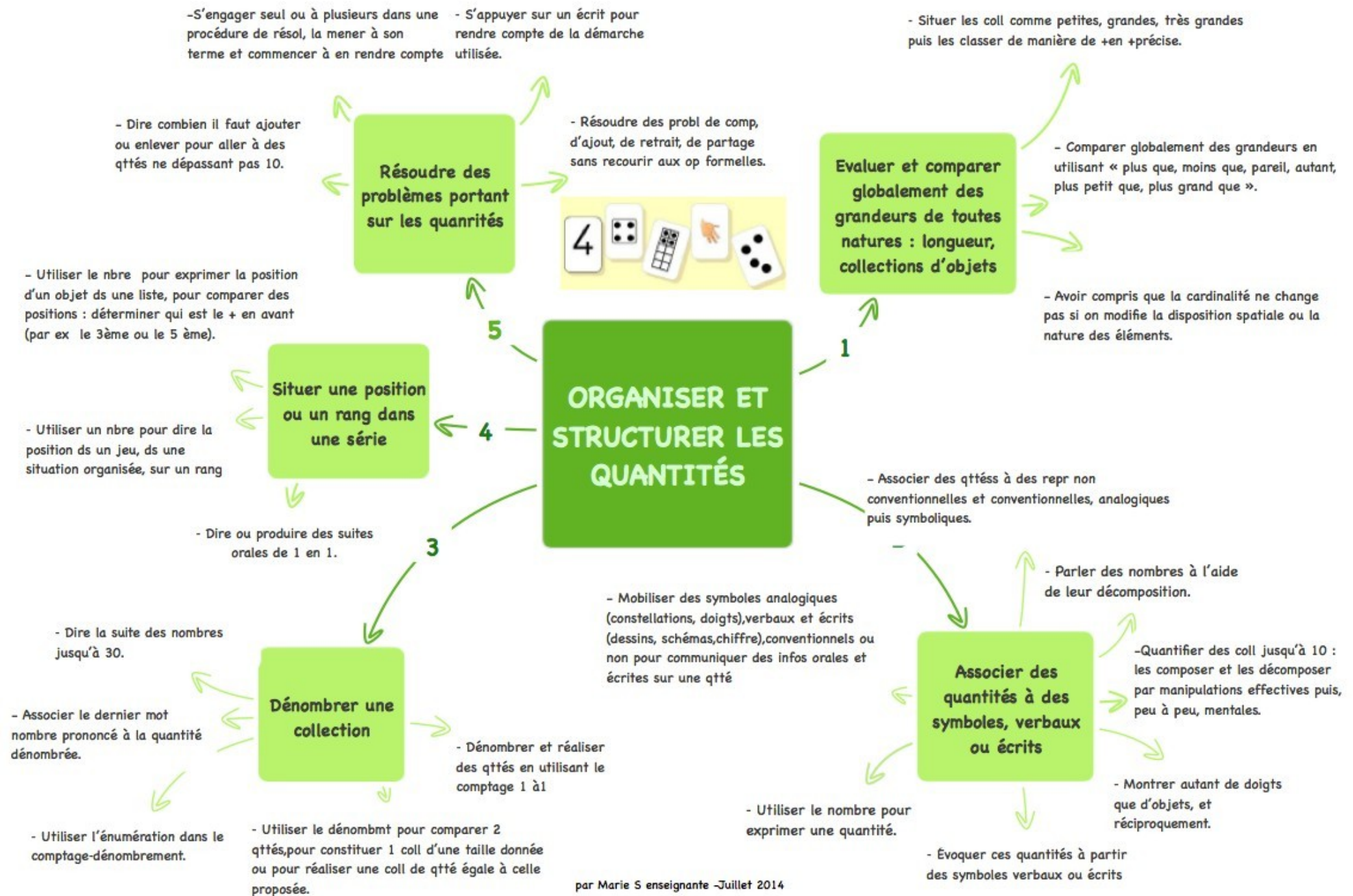
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).

- Orienter et utiliser la surface de la feuille à bon escient

L'extension de l'espace

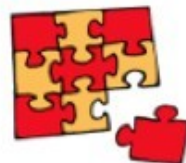
- Décrire un itinéraire réalisé ou projeté, la position d'un objet, en utilisant des marqueurs spatiaux.

- Réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation.



- Différencier et classer les objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme.

- Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle : puzzle, pavage, assemblage de solides.



- Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.



Des puzzles pour affiner la perception des contours et des formes

1

COMPARER, TRIER, IDENTIFIER DES FORMES ET DES GRANDEURS

2

Des comparaisons pour construire des grandeurs



- Reproduire, dessiner des formes planes.

- Reconnaître, classer et nommer les formes simples : carré, triangle, cercle, rectangle...

3

- Associer des solides à leurs empreintes et réciproquement.

Des activités dans l'espace et le plan

- Reconnaître et nommer quelques solides : cube, pyramide, sphère, cylindre...



- Commencer à identifier ce qui est vivant.

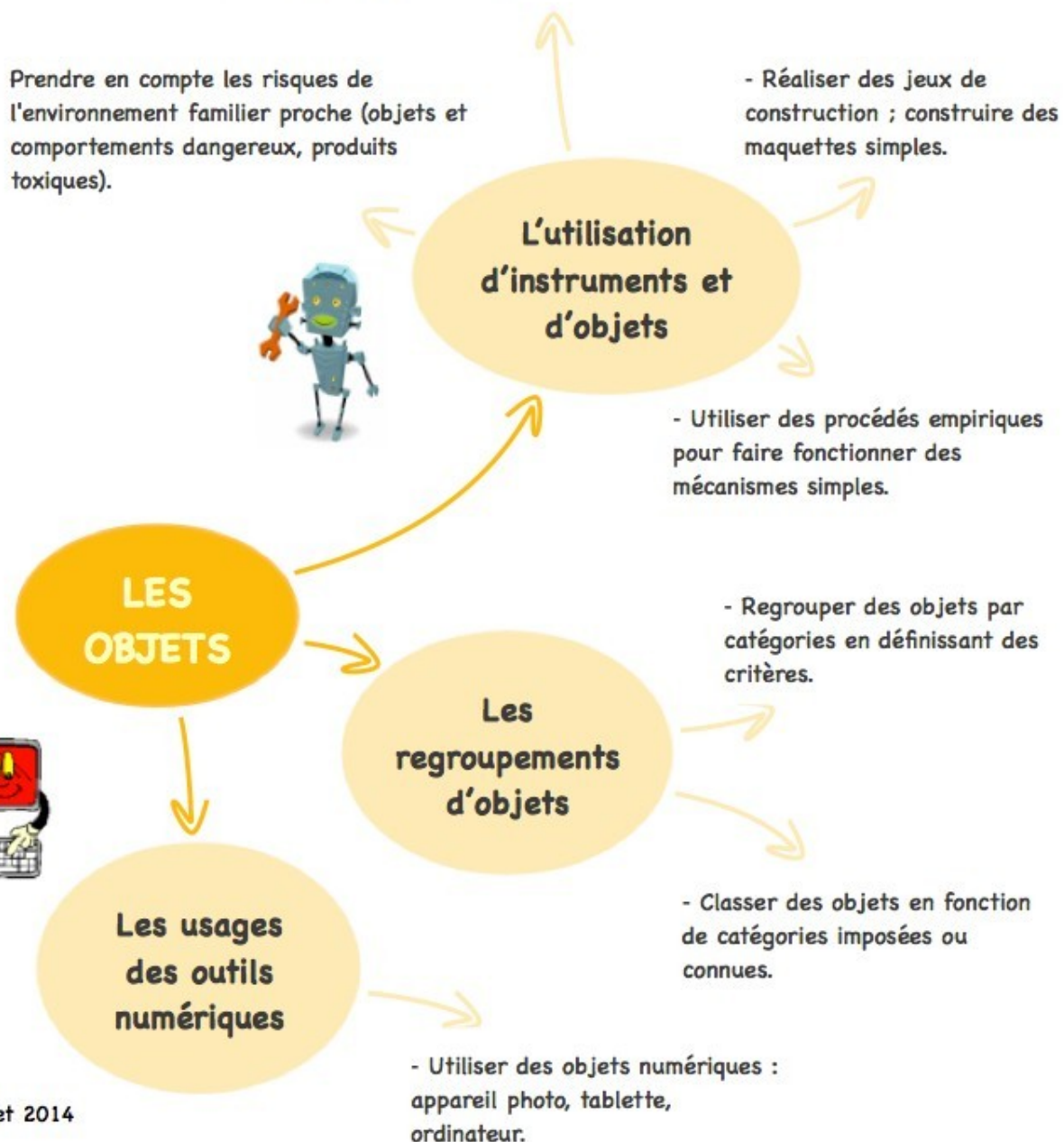


- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.



- Choisir et utiliser des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).



Agir s'exprimer comprendre à travers l' ACTIVITÉ PHYSIQUE



**Engager des efforts et y
prendre plaisir, pour
développer son pouvoir d'agir
dans l'espace, dans le temps
et sur les objets.**

**Construire de nouvelles formes
d'équilibre et de déplacements
pour s'adapter à différents
types d'environnement, en
prenant des risques mesurés.**

**Collaborer, coopérer, s'opposer
individuellement ou
collectivement, dans le cadre
d'une règle, pour participer à
la recherche de différentes
solutions ou stratégies.**

**Développer un imaginaire
corporel, sensible et singulier,
pour communiquer avec les
autres au travers d'actions à
visée expressive ou artistique.**

Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.

- Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir.

- Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé.

- Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des «acrobaties», montrer à d'autres des «exploits».

Affiner, enchaîner des actions pour enjambrer, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner.

Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.

- Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité.

- Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des «trésors» cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.

-S'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant.

- S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions.

- Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel

- Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective.

- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement.

- Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité.

- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui.

- Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.

