

Cahier de mes progrès et réussites

NOM :

Prénom :

Date de Naissance :

Ecole

Ville

Année scolaire 20.. / 20..

Section de

Classe de M.

A.T.S.E.M



MON CAHIER DE REUSSITES et de PROGRES

SOMMAIRE



1. Rappel de ce qu'il doit être
2. Liste des compétences attendues en fin de Grande Section
3. Le cahier de suivi et de progrès
 - Page d'accueil pour la section
 - Note aux familles

Exemple en PS :

Domaine 1 :

Liste des compétences travaillées dans ce domaine pour cette période ou année scolaire
(Exemple N°1 : l'écriture du prénom)

Fiche de synthèse des appréciations de l'enseignant.

Domaine 2 :

Liste des compétences travaillées dans ce domaine pour cette période ou année scolaire
(Exemple N°1 : les jeux collectifs)

Fiche de synthèse des appréciations de l'enseignant.

Domaine 3 :

Liste des compétences travaillées dans ce domaine pour cette période ou année scolaire
(Exemple N°1 : le graphisme
Exemple N°2 : je sais utiliser les ciseaux)

Fiche de synthèse des appréciations de l'enseignant.

Domaine 4 :

Liste des compétences travaillées dans ce domaine pour cette période ou année scolaire
(Exemple N°1 : la connaissance de la suite numérique
Exemple N°2 : trier des formes
Exemple N°3 : réaliser une maison en volume)

Fiche de synthèse des appréciations de l'enseignant.

Domaine 5 :

Liste des compétences travaillées dans ce domaine pour cette période ou année scolaire
(Exemple N°1 : le dessin du bonhomme de la PS à la GS
Exemple N°2 : nommer les différentes parties du corps)

Fiche de synthèse des appréciations de l'enseignant.





NOTE D'INFORMATION AUX PARENTS

Ce carnet de suivi des apprentissages est réalisé en cohérence avec le nouveau programme d'enseignement de l'école maternelle de mars 2015, qui définit les compétences à acquérir en fin de grande section (attendus de fin de cycle 1).

Il tient lieu de livret d'évaluation.

L'organisation du carnet se présente ainsi pour chaque domaine d'apprentissage :

Nom du domaine d'apprentissage.

Liste des attendus de fin de cycle 1 (fin d'école maternelle).

Réussites, « petits exploits » décrits ou illustrés.

Bilans des progrès de l'enfant (indicateurs de progrès).

Au fur et à mesure du parcours de votre enfant, ses réussites remarquables, ses « petits exploits » seront ajoutés par domaine d'apprentissage sous forme de textes, de photos.

A la fin de chaque période (en février et en juin pour les enfants de 2 à 4 ans), les commentaires de l'enseignant dans la partie « Bilans des progrès » vous renseigneront sur l'ensemble des progrès de votre enfant dans les différents domaines d'apprentissage au-delà des réussites et des « petits exploits » décrits ou illustrés.

Le carnet se remplit petit à petit au rythme de votre enfant, l'objectif étant de mettre l'accent sur les progrès déjà accomplis afin de l'encourager et de le soutenir.

Ce carnet de suivi va circuler entre la maison et l'école. Il est conseillé de le regarder avec votre enfant et de le commenter avec lui. Il sera fier de vous montrer ce qu'il sait faire, ses progrès. Les attendus de fin de cycle précisés pour chaque domaine d'apprentissage vous aideront à connaître ce qui est attendu à la fin de l'école maternelle.

Si vous souhaitez que nous en parlions, n'hésitez pas à me contacter pour prendre un rendez-vous.



Section de PETITS

Année scolaire :

Domaine 1 :

**MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES DIMENSIONS**

Sommaire :

- Les compétences à acquérir
- Le suivi et les progrès personnalisés
- Appréciation de l'enseignant sur les réussites, les progrès et les éventuelles difficultés.

Section de Petits

Compétences travaillées en classe

L'ORAL	Oser entre en communication	ML 1 je communique avec les adultes ML1 je communique avec les autres enfants par le langage ML1 je me fais comprendre par les autres enfants ML1 je me fais comprendre par les adultes par le langage. ML 2 a. je m'exprimer dans un langage syntaxiquement correct b. je reformule dans un langage syntaxique correct une consigne c. je reformule une action ou ce qu'un camarade est en train de réaliser.
	Echanger et réfléchir avec les autres	ML 3 Pratiquer divers usages du langage oral : a- je sais raconter un court passage d'une histoire en utilisant un support. b- Je sais décrire une image, une photographie, une illustration.
	Comprendre et apprendre	ML 4 Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. Liste des comptines Liste des poésies
	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	ML 7 Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles) Syllabes finales
L'ECRIT	Découvrir la fonction de l'écrit	ML 9 a. je manifeste de la curiosité par rapport à l'écrit. b. je sais redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre.
	Commencer à produire de l'écrit	ML 10 a. je participe verbalement à la production d'un écrit (commentaire d'une activité, accompagnement d'une illustration, etc.)
	Découvrir le principe alphabétique	ML 11 a. Reconnaître les lettres de mon prénom
	Commencer à écrire tout seul	ML 12 Écrire son prénom en écriture d'imprimerie avec un modèle.

LE PRENOM

3 décembre 2015

Myriam reconnaît son prénom parmi les autres prénoms de la classe.

15 décembre 2015

Myriam « écrit » son prénom toute seule sans modèle avec les lettres magnétiques.



Section de PETITS

DOMAINE 1 : Découvrir les fonction de l'écrit

Compétence attendue : Écrire avec un modèle

- Je sais écrire avec un modèle mon prénom en écriture bâton (Majuscules d'imprimerie)
- Je sais écrire sans modèle mon prénom en écriture bâton (Majuscules d'imprimerie)

Date :	
Date :	
Date :	
Date :	
Date :	
Date :	

Mes progrès et mes réussites

Dates	Ce que j'ai réussi...
Le 10 décembre 2016	J'ai réussi à tracer les premières lettres de mon prénom.
Le 5 janvier 2017	J'ai récité seul devant le groupe classe les comptines - - Au feu les pompiers - Le clown
Le 10 janvier 2017	J'ai écouté en me concentrant et en restant assis sur le banc l'histoire Roule Galette

Section de PETITS

Année scolaire :

Domaine 2 :

**AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE
A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE**

Sommaire :

- Les compétences à acquérir
- Le suivi et les progrès personnalisés
- Appréciation de l'enseignant sur les réussites, les progrès et les éventuelles difficultés.

DOMAINE 2

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE.

Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

*Coller photo de l'enfant en train de jouer ou schéma du jeu, situation de référence, ou dessin du jeu pour les GS.
Choisir pour chaque enfant, en fonction de son niveau, l'une des trois étapes.*

Etape 1 : jeu « Le loup dans les pâturages.

Pour l'enseignant : Je réalise une action simple au sein du groupe. (lancer, transporter, courir)

Pour l'élève : J'ai réussi à déménager des objets jusqu'au(x) panier(s).

Ou, j'ai réussi à rejoindre la bergerie.

Etape 2 : jeux « Alibaba et les quarante voleurs » ou Le Château de Radégou (Jeu de déménageurs) ou Les Timalins et Timalines. (Jeu de l'été)

Pour l'enseignant : je participe à un jeu collectif.

Je prends conscience de la notion de partenaire.

Pour l'élève : avec l'aide de mes camarades, moutons, j'ai réussi à transporter les objets d'une caisse à l'autre.

Etape 3 : Relais-déménageurs ou Jeu des Timalins et Timalines. (Jeux de l'automne ou de l'hiver)

Pour l'enseignant : je coopère avec mes partenaires.

Je prends en compte un ou deux adversaires pour atteindre une cible, un but opposé.

Pour l'élève : avec l'aide de mes camarades « moutons », j'ai réussi à éviter un ou deux loups pour transporter les objets d'une caisse à l'autre.

Attendus de fin de GS :

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

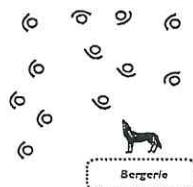
Coller photo du jeu (ou ^{schéma} situation de référence.)

FICHES
2 ANS

JEUX DE DÉMÉNAGEMENTS
ET DE TRANSPORT D'OBJETS DANS
DES ESPACES PROGRESSIVEMENT
DÉLIMITÉS.

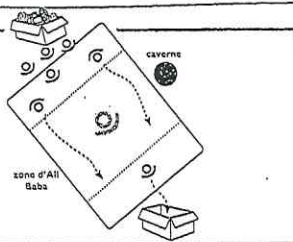
Je réalise une action
simple, individuelle.
(lancer, courir, transporter.)

SITUATION 1
« Le loup dans les
pâturages »



Je réalise une action
simple ou avec le
groupe. (courir, transporter)
Nous avons tous le
même rôle ("Moutons") :
courir et rejoindre la bergerie.

SITUATION 2
« Alibaba et les quarante
voleurs ».

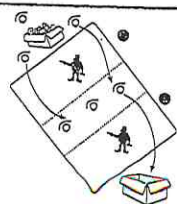


Je joue de Déménageurs
(Château de Radigou)
Revue EPS

Je participe à un jeu
collectif.

Je prends en compte de
la notion de partenaire
J'ai des camarades pour m'aider
à démembrer le objet.

SITUATION 3
« Les relais démenageurs ».



Je joue de Déménageurs.
Limaline Limaline - Revue
EPS.

Je coopère avec mes
partenaires pour atteindre
un but opposé.

Je prends en compte
un ou deux adversaires ("chats")
pour atteindre un but opposé.

Section de PETITS

Année scolaire :

Domaine 3 :

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A LES ACTIVITES ARTISQUES

Sommaire :

- Les compétences à acquérir
- Le suivi et les progrès personnalisés
- Appréciation de l'enseignant sur les réussites, les progrès et les éventuelles difficultés.

L'écrit : Les traits horizontaux

25 janvier 2016

Myriam continue les traits horizontaux en faisant des boudins à la pâte à modeler.



25 janvier 2016

Myriam trace des traits horizontaux.



18 février 2016

Myriam utilise correctement des ciseaux.



Section de PETITS

Année scolaire :

Domaine 4 :

**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS
POUR STRUCTURER SA PENSEE**

Sommaire :

- Les compétences à acquérir
- Le suivi et les progrès personnalisés
- Appréciation de l'enseignant sur les réussites, les progrès et les éventuelles difficultés.

LA FRISE NUMERIQUE



8 octobre 2015

Myriam compte jusqu'à 4.

10 février 2016

Myriam compte jusqu'à 12.

15 décembre 2015

Myriam compte jusqu'à 8.

Date:

Myriam compte jusqu'à:

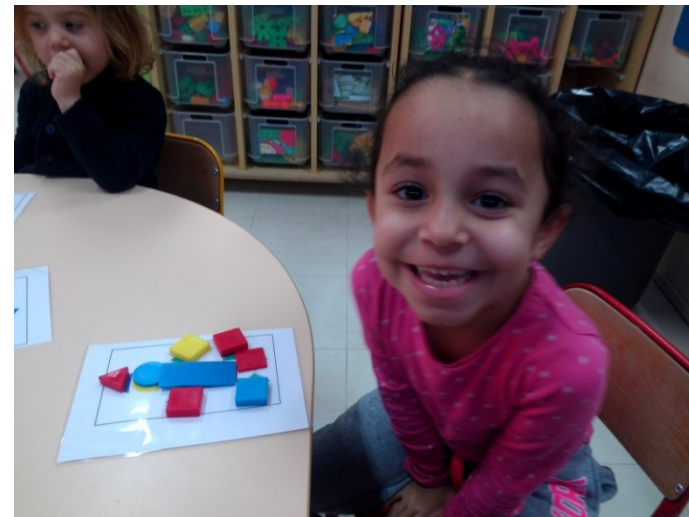
26 novembre 2015

Myriam reproduit un modèle (mêmes formes et couleurs différentes) en passant d'un plan horizontal à un plan vertical



7 janvier 2016

Myriam sait nommer les formes : « carré, triangle et rond ».



5 janvier 2016

Myriam construit une maison avec les formes géantes.



Section de PETITS

Année scolaire :

Domaine 5 : EXPLORER LE MONDE

Sommaire :

- Les compétences à acquérir
- Le suivi et les progrès personnalisés
- Appréciation de l'enseignant sur les réussites, les progrès et les éventuelles difficultés.

Section de PETITS

Domaine : Découvrir le monde

Compétence attendue :
Je sais me dessiner.

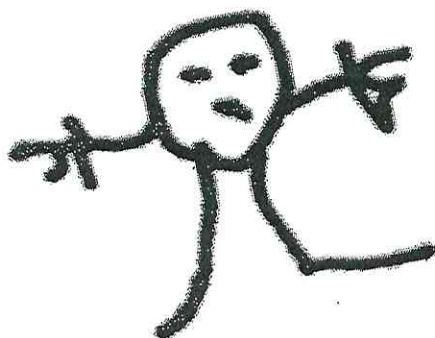


DATE : 18 OCT. 2014

Section de PETITS

Domaine : Découvrir le monde

Compétence attendue :
Je sais me dessiner.



DATE :

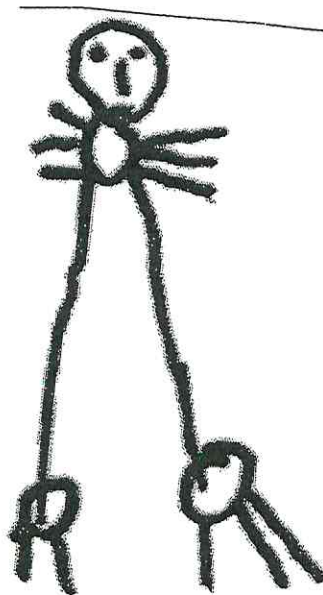
10 mai 2014

Section de MOYENS

Domaine : Découvrir le monde

Compétence attendue :

Je sais me dessiner et nommer les différentes parties du corps humain.



DATE :

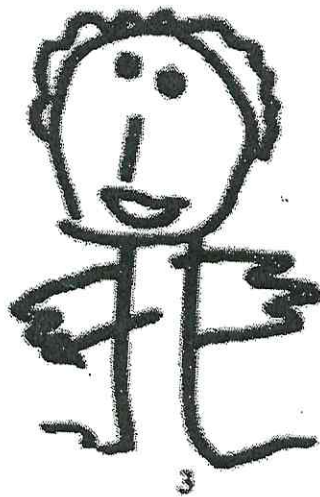
20 SEP. 2014

Section de MOYENS

Domaine : Découvrir le monde

Compétence attendue :

Je sais me dessiner et nommer les différentes parties du corps humain.



DATE :

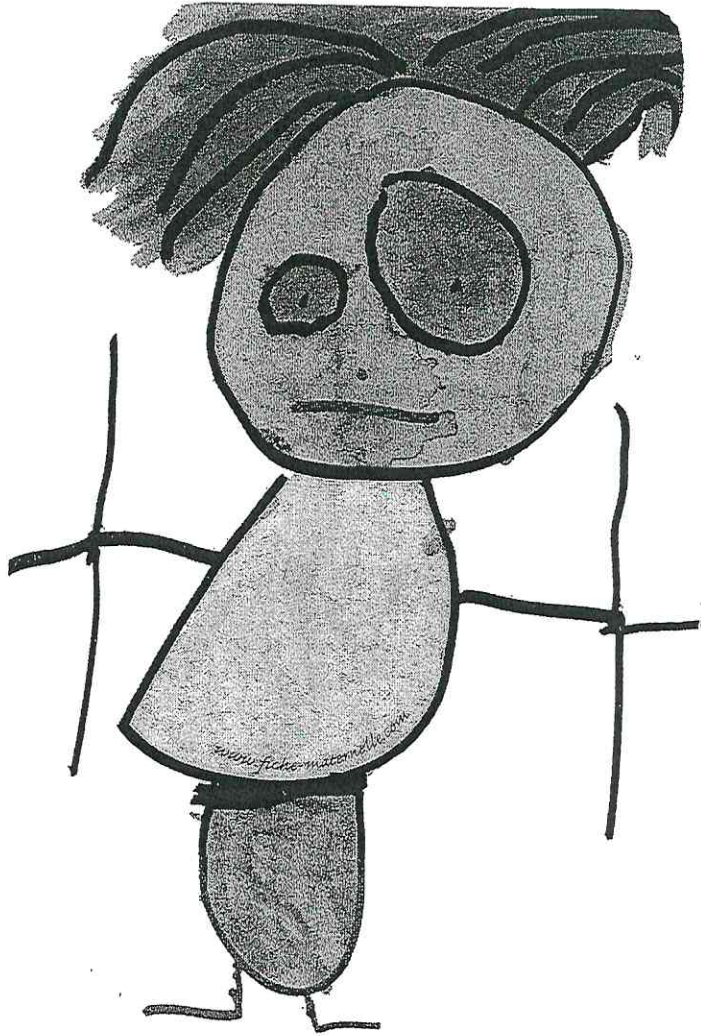
10 NOV. 2014

Section de MOYENS

Domaine : Découvrir le monde

Compétence attendue :

Je sais me dessiner et nommer les différentes parties du corps humain.



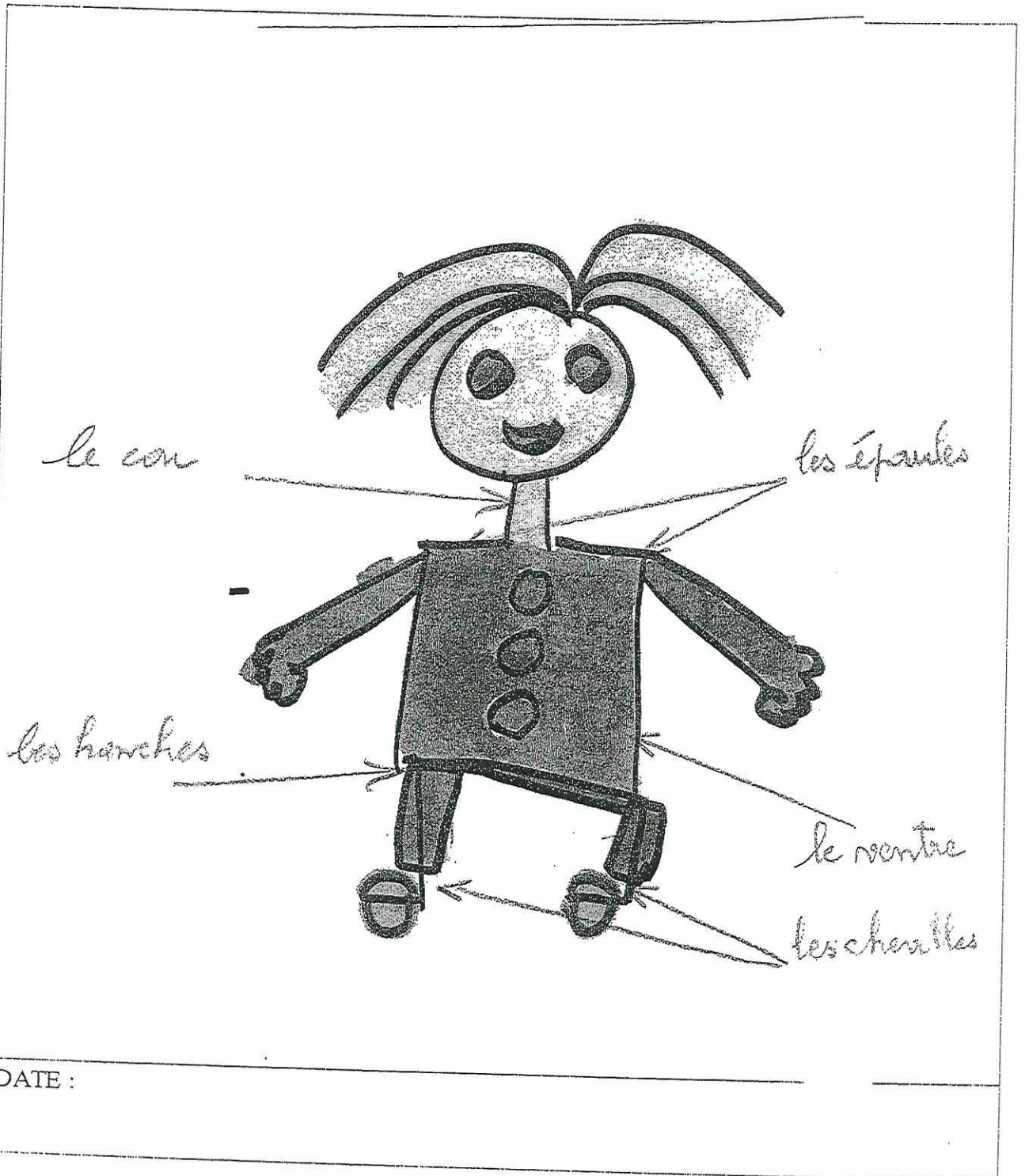
DATE :

Section de GRANDS

Domaine : Découvrir le monde

Compétence attendue :

Je sais me dessiner et nommer les différentes parties du corps humain sur moi et sur une représentation.



Compétences attendues en fin d'école maternelle Programme 2015

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	
Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	
S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.	
Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	
Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	
Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	
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.	
Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	
Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).	
Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	
Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.	
Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	
Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	
Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	
Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	
Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	
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.	
Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	
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.	
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 timbre, 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.	
Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	

Compétences attendues en fin d'école maternelle Programme 2015

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	
Évaluer 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 deux 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'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	
Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	
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.	

Explorer le monde	
Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, 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.	
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 ou codage).	
Élaborer 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 projet précis.	
Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	
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 oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	
Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, 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.	
Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	

Oral	Oser entre en communication	ML 1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
		ML 2	a. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. b. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
	Echanger et réfléchir avec les autres	ML 3	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
	Comprendre et apprendre	ML 4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	ML 5	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
		ML 6	Manipuler des syllabes.
		ML 7	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).
Écrit	Écouter de l'écrit et comprendre	ML 8	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu
	Découvrir la fonction de l'écrit	ML 9	a. Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. b. 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.
	Commencer à produire de l'écrit	ML 10	a. Participer verbalement à la production d'un écrit. b. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
	Découvrir le principe alphabétique	ML 11	a. Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. b. Copier à l'aide d'un clavier.
	Commencer à écrire tout seul	ML 12	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
		ML 13	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

programmes
2015

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

LCDL

Agir dans l'espace, dans la du-	AP 1	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	AP 2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	AP 3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP 4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
	AP 5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
Collaborer, coopérer, s'opposer	AP 6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Les productions plastiques et visuelles	Dessiner	AA 1	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
	S'exercer au graphisme décoratif	AA 2	a. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. b. Créer des graphismes nouveaux.
	Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	AA 3	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
		AA 4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
	Observer, comprendre et transformer des images	AA 5	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
Les univers sonores	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	AA 6	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
		AA 7	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
	Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	AA 8	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
	Affiner son écoute	AA 9	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
Le spectacle vivant	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	AA 10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

Découvrir les nombres et leurs utilisations	Utiliser les nombres	CSP 1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
		CSP 2	a. Réaliser une collection dont le cardinal est donné. b. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
		CSP 3	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.
		CSP 4	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
	Etudier les nombres	CSP 5	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
		CSP 6	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.
		CSP 7	a. Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. b. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
		CSP 8	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
		CSP 9	a. Dire la suite des nombres jusqu'à trente. b. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	CSP 10	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).	
	CSP 11	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	
	CSP 12	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	
	CSP 13	Reproduire, dessiner des formes planes.	
	CSP 14	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	

Se repérer dans le temps et l'espace	Stabiliser les premiers repères temporels et	EM 1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
	Consolider la notion de chronologie	EM 2	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.
		EM 3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
	Faire l'expérience de l'espace	EM 4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
		EM 5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
		EM 6	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
		EM 7	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
	Représenter l'espace	EM 8	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
		EM 9	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 projet précis.
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde du vivant	EM 10	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
		EM 11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
		EM 12	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
		EM 13	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
		EM 14	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	EM 15	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
		EM 16	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
	Utiliser des objets numériques	EM 17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.