ANNEXE - Des repères pour reprogrammer les enseignements de juin et juillet 2020			
	PS	**MS**	**GS**
PARLER	Elaborer des **phrases** simples en utilisant : « je » et « il » ou « i » Connaître le prénom de ses camarades Parler sur un événement vécu à partir d'un support Dire de **mémoire** une courte comptine	Elaborer des **phrases** en utilisant je, tu, il/elle, on, nous, vous, ils/elles, des adjectifs et compléments (lieu, temps) **Raconter** un événement vécu à partir d'un support (photos). **Expliquer** quelque chose Dire de **mémoire** une comptine, un chant.	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.
LIRE et COMPRENDRE	Entrer dans **l'histoire** : répéter, mimer, commenter, questionner Nommer les **personnages** d'une histoire. Dire ce qu'ils font et où se passe l'histoire (Narramus).	**Raconter** les moments importants de l'histoire, **identifier** les personnages et ce qu'ils pensent, repérer le lieu de l'histoire (Narramus).	Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du **titre** d'un livre ou d'un texte. **Comprendre** des textes écrits sans autre aide que le langage entendu (Narramus).
ÉCRIRE	Identifier son prénom Différencier **écritures,** dessins, symboles Produire un **tracé** avec une intention (lignes, formes arrondies). Tenir de façon adaptée le **crayon** pour écrire.	Ecrire son prénom en majuscule d'imprimerie (tenue du crayon). Connaître les lettres de **l'alphabet** de son prénom (nom, son, graphie). Tenir de façon adaptée le **crayon** pour écrire (comptine) Scander les **syllabes** d'un mot	Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle (tenue du crayon). Participer verbalement à la **production d'un écrit.** Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. Connaître les lettres de l'alphabet (nom, son, graphie) et connaître les correspondances entre écriture : cursive, script, capitales d'imprimerie. Discriminer des **sons.** Scander les syllabes d'un mot
COMPTER, DENOMBRER, CLASSER, REPRODUIRE ET ASSEMBLER	Dire la **suite des mots nombres** de un en un, à partir de 1 **Comparer** des petites **collections** Donner, montrer, prendre une **quantité** demandée d'éléments (collection de 3) Dire le **mot nombre** correspondant au cardinal d'une quantité d'éléments montrés (de 1 à 3). Savoir **décomposer** une quantité de 2 et de 3 (un et un et un / deux et un / un et deux). **Classer** ou **ranger** des objets selon leur couleur, leur forme, leur taille. Reproduire un **assemblage** avec ou sans modèle (puzzles)	Dire la **suite des mots nombres** de un en un, à partir de 1. Lire les nombres jusqu'4.Montrer, constituer une **collection** d'éléments de quantité égale à une collection proposée (au minima de 5 éléments) **Enumérer,** pour trier, c'est-à-dire prendre en compte chaque objet d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois le mêmeRetrouver sur la bande numérique ou lors d'un jeu les **nombres écrits** de 1 à 5 **Décomposer** une collection jusqu'à 5 **Comparer** des collections d'objets **Classer** ou **ranger** des **objets** selon couleur, leur forme, leur taille, leur longueur. **Nommer** et **classer** des **formes** planes (carré, triangle, cercle, disque) Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage).	Dire la suite des mots nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. 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 ou pour constituer une collection. **Quantifier** des collections jusqu'à 10 ; les **composer** et les **décomposer** par manipulations effectives puis mentales. Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu pour comparer des positions. Classer ou ranger des objets selon leur forme. Nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) Reproduire un **assemblage** à partir d'un modèle (puzzle, pavage, solides). Identifier un **algorithme** et le reproduire.

 AGIR ET S'EXPRIMER à travers les activités artistiques	Pratiquer le **dessin, peindre,** pour Jouer avec la **voix** pour découvrir quelques **sonorités** et **rythmes.** Découvrir des extraits **d'œuvre** différents	Pratiquer le dessin, peindre. Faire des **S'exprimer** sur sa production Avoir mémorisé un répertoire varié de **comptines** et de **chansons** et les interpréter de manière expressive. Développer la sensibilité, la discrimination et la **mémoire auditive.** Découvrir des environnements sonores et des extraits **d'œuvre** différents Jouer avec la **voix** pour découvrir quelques **sonorités** et **rythmes.** Identifier un **algorithme** et le reproduire.	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. 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 des **formules rythmiques** simples. Décrire une image, parler d'un **extrait musical** et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
 EXPLORER	Education à la santé : gestes-barrières Réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle Situer et nommer quelques parties du **visage** et du **corps** Reconnaître et nommer les **animaux** observés en vidéo Découvrir et manipuler des **matériaux** existants et les nommer	Education à la santé : gestes-barrières Réaliser des gestes qui garantissent son hygiène corporelle Situer et nommer quelques parties du **visage** et du **corps** Reconnaître et nommer les **animaux** observés en vidéo, parler de leurs déplacements et de leur nutrition Découvrir et manipuler des **matériaux** existants et les nommer Commencer à prendre en compte les risques de **l'environnement** familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	Education à la santé : gestes-barrières. Réaliser des gestes qui garantissent son hygiène corporelle. Utilisation de lingettes désinfectantes : protection de l'environnement et risque allergiques Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la **journée,** la **semaine.** **Situer** des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. Connaître les **besoins** essentiels de quelques **animaux** et **végétaux.** Choisir, utiliser et savoir désigner des **outils** et des **matériaux** adaptés à une situation, à des actions (plier, couper, coller, assembler, actionner...). Prendre en compte les risques de **l'environnement** familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).