

## DECOUVRIR LE MONDE

### DOMAINE SENSORIEL

	PS	MS	GS
<b>Etre capable de :</b>			
• <b>décrire, comparer et classer les perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser à bon escient le vocabulaire dont on dispose pour décrire			
- émettre des sentiments			
- décrire ce que l'on ressent			
• <b>associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent</b>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser un lexique précis (aspect, couleur, forme, saveur, odeur, goût, bruit, toucher)			

### DOMAINE DE LA MATIERE

	PS	MS	GS
<b>Etre capable de :</b>			
• <b>reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages</b>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître et identifier des objets			
- reconnaître et identifier des matières			
- nommer des objets, des matières			
- connaître les mots usuels qui servent à décrire			
- mémoriser les noms d'objets, de matières			
- mobiliser le vocabulaire nécessaire dont on dispose			
- repérer certaines propriétés des matières (couleur, forme, aspect)			
- identifier certaines matières (bois, terre, eau, tissu, pierre, sable, végétal)			
- identifier et nommer les transformations et états de certaines matières (action manuelle, chaleur, froid et variations climatiques)			
- observer et commencer à comprendre les différents états de l'eau (cycle de l'eau)			
- identifier et comprendre les dangers de l'environnement proche (maison, école, rue, ...)			
• <b>utiliser des appareils alimentés par des piles (lampe de poche, jouet, magnétophone,...)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître et utiliser quelques fonctions élémentaires (marche/arrêt, ouvrir/fermer)			
- identifier la fonction des objets (pour s'éclairer, pour jouer, ...)			
• <b>utiliser des objets programmables</b>			
<b>Savoir :</b>			
- découvrir par tâtonnements successifs des objets inconnus			
- manipuler des objets connus			
- anticiper la chronologie des actions à effectuer			
- mettre en œuvre une démarche logique			
<b>En liaison avec l'éducation artistique, être capable de :</b>			
• <b>choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner,...)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître, identifier et nommer les outils nécessaires à des activités techniques spécifiques			
- justifier l'usage de ces outils par rapport à la consigne			
- justifier l'usage de ces outils par rapport à la tâche			
- sélectionner les matériaux et les outils nécessaires à une fabrication			
- découvrir le bon usage des outils par tâtonnements successifs			
- adapter son geste à l'outil			
- choisir l'outil adéquat en fonction du matériau			
- connaître les fonctions de l'outil			
- créer un objet et vérifier son utilisation ou son fonctionnement			
• <b>réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples</b>			
<b>Savoir :</b>			

---

- découvrir un mécanisme simple par tâtonnements successifs			
- fabriquer un objet en fonction d'une notice			
- utiliser à bon escient outils et matériaux en fonction des consignes de réalisation			

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- établir des relations avec les fonctions des objets (faire rouler, faire tourner, ... )			
- utiliser un engrenage ou un levier			
- élaborer un projet technique : construire des mécanismes simples (objets qui roulent, flottent, volent) en utilisant des procédés acquis intuitivement ou par expérimentation			
- identifier les tâches à réaliser et déterminer leur ordre d'exécution			
- procéder au cours de leur réalisation à des ajustements nécessaires			
- planifier les tâches à exécuter dans un temps imparti			
- vérifier la conformité de l'objet réalisé avec le projet initial			

## DOMAINE DU VIVANT, DE L'ENVIRONNEMENT, DE L'HYGIENE ET DE LA SANTE

	PS	MS	GS
<b>Etre capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- observer les caractéristiques essentielles du vivant (reproduction, naissance, croissance, développement, vieillesse, mort)			
- réaliser des plantations, des élevages			
- mettre en place un protocole de suivi (plantation, élevage)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser à bon escient un vocabulaire adapté			
- nommer et situer les différents les parties du corps ou d'un végétal			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- mettre en relation les animaux ou les végétaux avec leur milieu			
- énumérer les différents modes de déplacements des animaux en liaison avec leur mode de vie			
- savoir se documenter sur un animal ou un végétal			
- caractériser un animal ou une plante			
- établir une première classification des êtres vivants			
- connaître les étapes de la croissance d'un animal ou d'une plante			
- expliquer le cycle de vie d'une plante ou d'un animal en utilisant un vocabulaire précis			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>repérer quelques caractéristiques des milieux</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- observer son environnement proche et le représenter			
- savoir distinguer les différents milieux (aquatique, terrestre, aérien, ...)			
- connaître son environnement proche			
- se repérer dans son environnement proche			
- caractériser son environnement proche			
- décrire son environnement proche			
- se documenter sur les différents milieux et les trier selon des critères précis			
<b>Etre capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps (lavage des mains...), des locaux (rangement, propreté), de l'alimentation (régularité des repas, composition des menus)</b></li> <li>• <b>prendre en compte les risques de la rue (piétons ou véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) ou plus lointain (risques majeurs)</b></li> <li>• <b>repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide pour être secouru ou pour porter secours</b></li> </ul>			

## DOMAINE DE LA STRUCTURATION DE L'ESPACE

	PS	MS	GS
<b>Être capable de:</b>			

<b>• repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi</b>			
<b>Savoir :</b>			
- se situer et exprimer sa position dans un espace par rapport à soi (ex. : je suis...)			
- s'orienter dans l'espace (ex. : je suis à droite de ...)			
- situer et exprimer la position d'un objet ou d'une personne par rapport à soi (ex. : la chaise est devant moi...)			
- repérer et exprimer l'orientation d'un objet ou d'une personne par rapport à soi (ex. : la chaise est à ma droite, ici, là-bas...)			
- repérer et exprimer un déplacement par rapport à soi (avancer, reculer, monter, se rapprocher, s'éloigner, descendre, tourner à droite, à gauche, passer devant, derrière...)			
<b>• décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés</b>			
<b>Savoir :</b>			
- décrire des positions relatives à l'aide d'indicateurs spatiaux en se référant à des repères stables (ex. la chaise est à côté de la table... sur/sous, au-dessus, en dessous, devant, derrière, à droite de, à gauche de, en haut de, en bas de, en avant de, en arrière de, loin de, près de, vers, à partir de, ...)			
<b>• décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- décrire un environnement proche avec un vocabulaire précis			
- représenter l'espace (dessin d'observation, maquette, plan...)			
- utiliser des repères spatiaux			
- situer les objets les uns par rapport aux autres			
- utiliser un vocabulaire précis			
<b>• décrire des espaces moins familiers (espaces verts, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- décrire, en enchaînant des propositions, des espaces moins familiers en utilisant un vocabulaire adapté			
- comparer des espaces moins familiers en utilisant un vocabulaire adapté, observer des lieux, un environnement			
<b>• suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple</b>			
<b>Savoir :</b>			
- suivre un parcours décrit oralement			
- décrire un parcours effectué			
- représenter un parcours (maquette, dessin...)			
<b>• savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- compléter un dessin, un plan			
- compléter une maquette			
- effectuer un dessin, un plan			
- réaliser une maquette			
<b>• s'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires</b>			
<b>Savoir :</b>			
- nommer ces espaces			
- en donner quelques caractéristiques			

## DOMAINE DE LA STRUCTURATION DU TEMPS

	PS	MS	GS
<b>Être capable de :</b>			
<b>• reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine et de l'année, situer des événements les uns par rapport aux autres, distinguer succession et simultanéité</b>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître le caractère cyclique ou répétitif de l'alternance jour/nuit			
- reconnaître le caractère cyclique de l'organisation de la journée scolaire			
- reconnaître le caractère cyclique de la succession des jours de la semaine			

- reconnaître le caractère cyclique de la succession des mois			
- reconnaître le caractère cyclique de la succession des saisons			
- utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée <u>avec support</u> (frise chronologique illustrée, roue des jours de la semaine, des mois, des saisons, calendrier,...)			
- utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée <u>sans support</u>			
- situer les événements les uns par rapport aux autres			
- exprimer la succession (avant, après, d'abord, ensuite, pas encore...avant-hier, hier, aujourd'hui, demain, après-demain...)			
- exprimer la simultanéité (pendant, pendant que, en même temps que...)			

<ul style="list-style-type: none"> <li><b>pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur, en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser les formes verbales adaptées			
- utiliser les marques chronologiques [maintenant, tout à l'heure, plus tard, avant, après...(avant-hier), hier, aujourd'hui, demain, (après-demain)... il y a ___ semaines, la semaine dernière, cette semaine, la semaine prochaine, dans ___ semaines, il y a ___ mois, le mois dernier, ce mois, le mois prochain, dans un mois, dans ___ mois, ...l'année dernière, cette année, l'année prochaine]			
- programmer les étapes de la réalisation d'un projet			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>comparer des événements en fonction de leur durée</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- évaluer des durées (longtemps, plus longtemps... vite, plus vite)			
- repérer des indices d'écoulement du temps			
- évaluer le temps qui sépare un événement de l'autre			
- opérer des relations espace-temps/distance à l'occasion d'une sortie			
- symboliser des durées			
- comparer des durées			
- évaluer la durée probable d'une tâche ou d'un projet			
- programmer les étapes de la réalisation d'un projet			
- utiliser des outils de mesure du temps (sablier, horloge, métronome...)			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives (simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- comprendre la veille, le lendemain, pendant que, pendant ce temps-là, d'abord, ensuite, avant, après, pas encore, en même temps que...			
- utiliser ces termes (cf. langage d'évocation)			
- établir une chronologie			
- élaborer un tableau chronologique			
- trier pour classer chronologiquement (ex. : photos de la vie de l'enfant)			
- remettre en ordre une série (par rang d'âge dans une famille)			
- lire, analyser, comparer des documents divers			
- retrouver le fil d'une histoire			
- choisir les illustrations d'une histoire située dans le passé, le présent			
- utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée <u>sans support</u>			
- situer les événements les uns par rapport aux autres			
- exprimer la succession (avant, après, d'abord, ensuite, pas encore...avant-hier, hier, aujourd'hui, demain, après demain...)			
- exprimer la simultanéité (pendant, pendant que, en même temps que ...)			

## COMPETENCES RELATIVES AUX FORMES ET AUX GRANDEURS

	PS	MS	GS
<b>Etre capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- différencier des objets réels et justifier son point de vue			
- différencier des objets photographiés et justifier son point de vue			
- différencier des objets représentés et justifier son point de vue			
- trouver des critères de différenciation			
- mettre ensemble des objets selon un critère donné			
- mettre ensemble des objets selon un critère trouvé			
- mettre ensemble des objets selon un deuxième critère donné			
- effectuer un classement d'objets en fonction de critères donnés			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>reconnaître, classer et nommer des formes simples (carré, triangle, rond, etc...)</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			

- connaître quelques formes géométriques simples (carré, triangle, rond, rectangle)			
- reconnaître la forme géométrique des objets de la vie courante visuellement			
- reconnaître la forme géométrique des objets de la vie courante tactilement (yeux fermés)			
- nommer les formes géométriques simples (carré, triangle, rond, rectangle)			
- comparer entre elles des formes géométriques			
- mémoriser les noms des formes géométriques simples (carré, triangle, rond, rectangle)			
- reconnaître ces formes géométriques quelle que soit leur taille, leur orientation dans l'espace			
- classer ces formes géométriques			
- classer ces formes géométriques selon des critères donnés			
<b>• reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- comprendre l'organisation de pavages			
- identifier les pièces manquantes d'un puzzle			
- reconnaître la forme globale d'une figure			
- repérer les éléments d'une figure			
- comparer deux formes terme à terme			
- identifier les éléments constitutifs d'une figure donnée			
- prendre des repères dans l'espace			
- distinguer des repères pour positionner des objets dans l'espace			
- situer indépendamment de sa propre position dans l'espace un objet par rapport à un autre			
- situer un objet par rapport à l'autre, dans le plan			
- situer un objet par rapport à l'autre, dans l'espace			
- assembler 2 ou 3 objets dans l'espace			
- assembler 2 ou 3 objets dans le plan			
- agencer des figures planes à l'intérieur d'une autre figure simple, puis complexe (puzzle)			
- retrouver une même figure par assemblage d'éléments différents			
<b>• comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance</b>			
<b>Savoir :</b>			
- comprendre un vocabulaire lié à la taille (grand, petit, moyen, haut, immense, minuscule,...)			
- utiliser à bon escient un vocabulaire lié à la taille			
- comprendre un vocabulaire lié à la masse (lourd, léger, ...)			
- utiliser à bon escient un vocabulaire lié à la masse			
- comprendre un vocabulaire lié à la contenance (vide, plein, ...)			
- utiliser à bon escient un vocabulaire lié à la contenance (vide, plein, ...)			
- ranger des objets selon leur taille (transitivité)			
- identifier un rangement croissant ou décroissant selon la masse, la taille et la contenance			
- exprimer un rangement croissant ou décroissant selon la masse, la taille et la contenance			
- opérer un rangement croissant ou décroissant selon la masse, la taille et la contenance			

## COMPETENCES RELATIVES AUX QUANTITES ET AUX NOMBRES

	PS	MS	GS
<b>• comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques</b>			
<b>Savoir :</b>			
- faire des correspondances terme à terme avec des objets réels (jusqu'à 10)			
- analyser une collection d'objets ordonnée			
- évaluer la quantité des éléments d'une collection			
- comparer deux collections par correspondance terme à terme			
- comparer deux collections en utilisant la comptine			
- comparer deux collections en dénombrant			
- comparer deux collections au moyen d'une procédure adaptée			
- associer un nombre à une collection organisée			
- associer un nombre à une collection non organisée			
- distinguer "autant que" de "beaucoup" ou "plus que"			
- distinguer "autant que" de "moins que" et "plus que"			
- utiliser les expressions autant ou pareil			

- utiliser le vocabulaire adapté			
<ul style="list-style-type: none"> <li>réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- ordonner et réaliser une distribution			
- dénombrer les éléments d'une collection en synchronisant la récitation de la comptine et le pointage par la main des objets			
- associer un objet à un nombre			
- distinguer les objets déjà comptés de ceux qui ne le sont pas encore			
- compter une collection tout entière (objets de même nature ou pas)			
- arrêter le dénombrement une fois que tous les objets ont été comptés			
- indiquer le nombre d'objets comptés			
- réaliser une collection comportant la même quantité qu'une collection visible et proche			
- réaliser une collection comportant la même quantité qu'une collection visible et éloignée			
<ul style="list-style-type: none"> <li>résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- manipuler des objets par des actions sur des quantités			
- construire des collections correspondant à des critères désignés			
- résoudre un problème portant sur des quantités par estimation			
- résoudre un problème portant sur des quantités par reconnaissance perceptive globale			
- résoudre un problème portant sur des quantités par comptage des doigts			
- résoudre un problème portant sur des quantités par référence aux constellations (dé)			
- résoudre un problème portant sur des quantités par correspondance terme à terme			
- résoudre un problème portant sur des quantités par représentation des éléments de chaque collection			
- résoudre un problème portant sur des quantités par décomposition en sous-collections			
- résoudre un problème portant sur des quantités par dénombrement			
- résoudre un problème portant sur des quantités par l'utilisation de résultats mémorisés			
- résoudre un problème portant sur des quantités en utilisant une procédure adaptée			
<ul style="list-style-type: none"> <li>reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- indiquer le nombre d'objets comptés			
<ul style="list-style-type: none"> <li>reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé, etc.)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître diverses représentations des nombres			
- relier différentes constellations d'un même nombre à l'écriture chiffrée de ce nombre			
- reconnaître les nombres sous leur forme imagée (constellations)			
- lire les nombres dans l'ordre par référence ou non à la suite numérique			
- lire les nombres dans le désordre par référence ou non à la suite numérique			
- lire la suite numérique quelle qu'en soit la présentation matérielle			
<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître la suite des nombres			
- réciter la comptine à partir de n'importe quel nombre			
- réciter la comptine jusqu'à un nombre donné			
- réciter la comptine à partir d'un nombre jusqu'à un nombre donné			
- réciter la comptine numérique avec ou sans support			
- ranger les nombres par ordre croissant ou décroissant			
- situer un nombre dans la suite des nombres			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- réaliser un comptage terme à terme			
- mettre en correspondance un objet et un nombre			
- se rendre compte que le dernier nombre évoque la quantité tout entière			
- repérer des nombres sur la bande numérique			



- lire des nombres dans l'ordre			
- lire des nombres dans le désordre			
- lire ou repérer des nombres sans le support de la bande numérique			