

MATERNELLE

SOMMAIRE

1. Le langage au cœur des apprentissages	2
2. Vivre ensemble	9
3. Agir et s'exprimer	10
4. Découvrir le monde	13
5. La sensibilité, l'imagination, la création	19

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

COMPETENCES DE COMMUNICATION

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (3 à 4 ans) prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange 			
En réception, savoir :			
- écouter les autres enfants et l'enseignant pour ... répondre, réagir, écouter, redire, donner un point de vue, apporter une contradiction...			
- comprendre les situations dans lesquelles il est placé			
- disposer des référents culturels nécessaires à la compréhension des situations proposées			
En production, savoir :			
- prendre la parole dans diverses situations (duelle, petit groupe, classe) en étant sollicité			
- répondre correctement à une demande (verbale ou non)			
- utiliser le pronom « je » de l'énonciation			
- prendre la parole spontanément dans diverses situations			
- respecter les tours de parole.			
- tenir compte de ce qui vient d'être dit			
- aller au bout de ce qu'on a à dire			
- rester dans le sujet proposé			
- utiliser à bon escient le vocabulaire dont on dispose déjà, dans des situations différentes de l'apprentissage			
- tenir compte des connaissances supposées de l'interlocuteur pour communiquer les informations nécessaires			
- moduler l'intensité de la voix selon la situation de communication			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ACTION
(le langage en situation)

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> comprendre les consignes ordinaires de la classe dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, dans un atelier...) prêter sa voix à une marionnette 			
En réception, savoir :			
- écouter			
- comprendre des consignes nominatives et collectives sans support de geste (questions, ordres, conseils)			
- repérer des indices permettant l'accès au sens			
- comprendre une demande indirecte (j'aimerais que tu fasses)			
- identifier qui parle dans une énonciation (dialogue, conte...)			
- comprendre une explication à l'aide de différents supports (documentaires, exposés, expériences...)			
- repérer l'existence de différences de point de vue, d'avis			
En production, savoir :			
- justifier son activité par rapport à la consigne			
- justifier son activité par rapport à la tâche			
- produire des consignes			
- reformuler la parole d'autrui ou une consigne pour un camarade ou le groupe			
- demander de l'information ou poser des questions sur le monde			
- expliquer la réalisation d'une action, d'un phénomène physique connu, des différences de points de vue			
- exprimer son point de vue et le justifier sommairement			
- identifier et reformuler verbalement une situation qui pose problème			
- prendre en compte un autre point de vue que le sien			
- improviser dans un dialogue où les rôles sont définis			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'EVOCATION

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident, ...) • comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire • identifier les personnages d'une l'histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner • raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations • inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs sont correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture • dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies 			
En réception, savoir :			
- comprendre la description d'un objet, d'une personne, d'un événement absent			
- comprendre un récit et l'enchaînement des événements rapportés			
- percevoir des éléments implicites dans un récit			
- repérer les éléments communs et les éléments différents dans des variétés de contes (héros positifs et négatifs et leurs variantes, événements et transformations similaires)			
- identifier l'in vraisemblable ou l'humoristique dans le discours			
En production, savoir :			
- décrire un objet, des actions, une personne, un personnage absent			
- rapporter un événement absent			
- restituer une histoire déjà connue, à deux ou trois épisodes			
- raconter une histoire entendue depuis peu			
- raconter une histoire entendue depuis longtemps			
- mémoriser un poème, une comptine, une chanson, des jeux de doigts			
-dire un texte court (une poésie, une comptine, une chanson, des jeux de doigts ...)			
- formuler des inférences à partir d'un récit			
- verbaliser par anticipation le but ou les résultats attendus dans une situation qui pose problème			
- verbaliser les étapes à réaliser pour résoudre une situation qui pose problème			
- verbaliser les actions à réaliser pour résoudre une situation qui pose problème			
- inventer ou imaginer une petite histoire, une blague, un poème, la fin d'une histoire, le début d'une histoire			

Compétences linguistiques transversales qui se mettent directement au service de la construction du langage**Compétences lexicales**

En réception, savoir :			
- comprendre le vocabulaire de la vie quotidienne, scolaire et sociale (vocabulaire au sens large désignant objets, actions, propriétés des objets ou des personnes, sentiments)			
- comprendre un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle			
- comprendre un lexique et des mots de liaison exprimant une relation spatiale			
- comprendre un lexique exprimant une relation logique			
- comprendre un lexique relatif à la causalité			
- comprendre l'existence de la polysémie du langage, des synonymes et des contraires			
- mémoriser un lexique relatif aux objets et aux actions de la vie quotidienne, scolaire et sociale			
En production, savoir :			
- nommer des objets et des actions de la vie quotidienne, scolaire et sociale			
- nommer des propriétés relatives à des objets ou des personnes, nommer des sentiments			
- utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaison exprimant une relation temporelle			
- utiliser à bon escient un lexique et des mots de liaisons exprimant une relation spatiale			
- utiliser à bon escient un lexique exprimant une relation logique			
- utiliser à bon escient un lexique relatif à la causalité			
- définir un mot par un usage similaire dans un autre contexte			
- définir un mot par l'emploi d'un synonyme			
- définir un mot par l'emploi d'un contraire			

Compétences phonologiques			
En réception, savoir :			
- identifier des phonèmes au sein d'une comptine, d'une phrase			
- identifier des mots au sein d'une comptine, d'une phrase			
- repérer la place d'un phonème dans la chaîne parlée			
- repérer la place d'un mot dans la chaîne parlée			
- distinguer des phonèmes voisins au sein d'une comptine, d'une phrase			
- distinguer des mots voisins au sein d'une comptine, d'une phrase			
- repérer des mots longs/courts			
- repérer un phonème dominant dans une liste de mots			
- localiser une syllabe (début, milieu, fin d'un mot)			
- segmenter un mot en syllabes			
- repérer le nombre de syllabes contenues dans un mot			
En production, savoir :			
- s'exprimer de façon compréhensible (articulation, débit, prononciation)			
- exprimer un message avec l'intonation adéquate			
- émettre le même message en employant des intonations différentes			
Compétences morpho-syntaxiques			
En réception, savoir :			
- comprendre des formes syntaxiques complexes de l'écrit lu par l'adulte (temporelles, causales, conditionnelles, relatives, infinitives, impératives)			
- comprendre la chronologie des événements marqués par les temps des verbes ou certains mots de liaison (après, en même temps, tout à coup...)			
- comprendre des mots anaphoriques (il, celui-ci...)			
En production, savoir :			
- utiliser des formes syntaxiques complexes (principale + subordonnée avec qui, que, quand, si, parce que, pour que...)			
- utiliser correctement les déterminants et, en particulier, les articles			
- utiliser correctement quelques conjonctions telles que : et, mais, ou			
- utiliser correctement les prépositions et quelques adverbes de temps			
- faire varier les temps des verbes et utiliser le futur			
- exprimer des relations temporelles entre les événements simultanés, successifs, cycliques en utilisant quelques mots tels que : chaque fois que..., tous les...,etc			
- substituer correctement quelques anaphores (pronoms personnels et démonstratifs) à des substantifs			

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT

Les fonctions de l'écrit

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> savoir à quoi servent les panneaux urbains, une affiche, un journal, un livre, un cahier, un écran d'ordinateur...(c'est-à-dire donner des exemples de textes pouvant être trouvés sur l'un d'entre eux) 			
Savoir :			
- lire avec l'adulte, des textes extraits de ces différents supports			
- comparer entre eux les différents supports d'écrits			
- classer les supports de même nature			
- distinguer les supports entre eux			
- sélectionner, dans une collection, les supports de même nature			
- nommer les différents supports			
- repérer les traits spécifiques de ces différents supports d'écrits			
- trouver l'indice pertinent qui permettra d'identifier un support d'écrit			
- connaître le sens de ces différents mots : revue, journal, affiche...			
- connaître, d'une manière générale, les différentes fonctions de l'écrit			
- distinguer un écrit fonctionnel d'un écrit de fiction			
- repérer les différents objets porteurs d'écrits dans la vie courante			
- distinguer les objets porteurs d'écrits des écrits eux-mêmes			
- repérer les lieux où l'on trouve habituellement ces supports d'écrits			

- identifier les situations au cours desquelles on utilise ces supports			
- associer les supports aux situations de communication			
- rechercher le support qui permettra de trouver la réponse à une demande précise			
- reconnaître les types d'informations contenues sur la couverture d'un livre, d'un journal, d'une lettre...			
- distinguer les caractéristiques de la mise en page (texte, espaces, paragraphes, illustrations, numérotation des pages, titre, etc.)			
- repérer les types de rapports existant entre le texte et son illustration			
- donner les éléments caractéristiques d'une page			
- comparer différentes organisations d'une page à l'intérieur d'un album, d'affiches publicitaires...			
- tourner les pages, toutes les pages, dans le bon sens, dans l'ordre, une à une			
- distinguer la couverture d'une page de livre			
- repérer la pagination			
- repérer le titre du livre			
- distinguer le titre du livre du nom de l'auteur, de celui de l'illustrateur...			
- repérer une table des matières			
- situer rapidement l'endroit où l'on trouve le titre, la table des matières, les numéros des pages...			
- comprendre la fonction du livre			
- comprendre la fonction de la pagination			
- comprendre la fonction de la table des matières			
- repérer quelques caractéristiques extérieures d'un texte : mise en page, structure, graphisme particulier...			
- repérer quelques caractéristiques extérieures de textes de natures différentes			
- comprendre des textes de même nature pour en dégager les traits caractéristiques			
- connaître les différentes fonctions des textes			
- reconnaître la fonction dominante de chaque type de texte			
- mettre en relation un ensemble d'indices pertinents pour identifier un type de texte			
- associer ces caractéristiques à la fonction du texte			
- nommer les différents types de textes étudiés			
- reconnaître le titre dans un texte			
- reconnaître les noms propres			
- repérer des mots connus			
- repérer des éléments simples de ponctuation : point d'interrogation, point, guillemets...			
- identifier les unités de la langue écrite : lettre, mot, phrase, texte, titre,			
- utiliser ce vocabulaire spécifique			
- établir à partir de ces premiers indices, des hypothèses sur le sens général du texte			
- justifier ces hypothèses en se référant aux éléments identifiés			
- vérifier ces hypothèses en se référant aux éléments identifiés			

Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés 			
Savoir :			
- repérer quelques caractéristiques du code de l'écrit (majuscule, ponctuation...)			
- adopter à l'oral les règles de fonctionnement du code écrit			
- rectifier une formulation impropre ou inappropriée			
- se placer en situation de communication avec un interlocuteur virtuel			
- connaître le contenu du texte à dicter			
- organiser son discours en fonction du texte à dicter			
- connaître les caractéristiques de quelques types de textes (lettre, recette, comptine, histoire...)			
- distinguer les textes par leur forme extérieure usuelle			
- comprendre la nécessité de conserver par écrit un souvenir			
- comprendre la nécessité de conserver par écrit des sentiments ou des réflexions			
- comprendre la nécessité de communiquer par écrit un message ou une information			

- dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer une amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre deux phrases, restauration de l'homogénéité temporelle...)

Savoir :

- comprendre des formes syntaxiques complexes de l'écrit lu par l'adulte (temporelles, causales, conditionnelles, relatives, infinitives, impératives)			
- comprendre la chronologie des événements marqués par les temps des verbes ou certains mots de liaison (après, en même temps, tout à coup...)			
- comprendre des mots anaphoriques (il, celui-ci...)			
- utiliser des formes syntaxiques complexes (principale + subordonnée avec qui, que, quand, si, parce que, pour que...)			
- utiliser correctement les déterminants et, en particulier, les articles			
- utiliser correctement quelques conjonctions telles que : et, mais, ou			
- utiliser correctement les prépositions et quelques adverbes de temps			
- faire varier les temps des verbes et utiliser le futur			
- exprimer des relations temporelles entre les événements simultanés, successifs, cycliques en utilisant quelques mots tels que : chaque fois que..., tous les.... etc.			
- substituer correctement quelques anaphores (pronoms personnels et démonstratifs) à des substantifs			
<ul style="list-style-type: none"> • reformuler avec ses propres mots un passage lu par l'enseignant • évoquer, à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté par le maître • raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe 			

Découverte des réalités sonores du langage

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • rythmer un texte en scandant les syllabes orales • reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin, en début, en milieu d'énoncé) • produire des assonances ou des rimes 			

Activités graphiques et écriture

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
• écrire son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives			
Savoir :			
- utiliser ses doigts pour faire des traces			
- utiliser, sans consigne, des outils dont la manipulation nécessite des mouvements amples			
- utiliser des outils impliquant des gestes fins			
- adapter la préhension de l'outil à son utilisation			
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé			
- choisir l'outil en fonction du format du support utilisé			
- choisir l'outil en fonction de la nature du support utilisé			
- exercer sur l'outil scripteur la pression qui convient			
- diversifier intentionnellement la pression exercée sur un outil			
- demeurer à une distance constante du support			
- maintenir, dans l'utilisation de l'outil, une pression et une orientation constantes			
- adapter la posture corporelle au plan de travail			
- adapter la posture corporelle à l'outil utilisé			
- adopter une posture corporelle confortable			
- copier de mémoire son prénom			
• copier des mots en capitale d'imprimerie, en cursives avec ou sans l'aide de l'enseignant			
Savoir :			
- percevoir une partie ou l'ensemble des signes			
- mémoriser l'image visuelle des éléments constitutifs du mot, d'un groupe de mots, d'une phrase			

- mémoriser au moins deux lettres avant copie			
- copier tous les signes, lettres, mots, d'un message			
- les reproduire avec un outil scripteur sur un plan			
- ne pas modifier les lettres, signes, mots copiés			
- passer rapidement du tableau ou de l'étiquette au cahier ou à la feuille			
- copier des mots utilisés couramment dans la classe			
- copier des mots nouveaux			
- respecter les espaces entre les mots			
- former correctement les lettres d'un mot			
- lier entre elles les lettres d'un même mot			
- copier des mots en utilisant un clavier (machine à écrire, ordinateur...)			
- utiliser correctement différents outils scripteurs (stylos, craie, feutres...)			
• reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder			
Savoir :			
- passer d'un plan (vertical, horizontal...) à un autre			
- associer le modèle au mouvement qui va permettre sa reproduction			
- identifier les éléments du modèle à reproduire			
- repérer les rapports entretenus par les différents éléments du modèle entre eux			
- repérer la place occupée par un modèle sur le support			
- conserver une image du modèle à reproduire			
- placer correctement entre eux les éléments constitutifs du modèle			
• représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs			
• en fin d'école maternelle, copier une ligne de texte en écriture cursive en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés			

Découverte du principe alphabétique

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
• dès la fin de la première année passée à l'école maternelle (à 3 ou 4 ans), reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie			
Savoir :			
- utiliser les référentiels habituels de la classe			
- discriminer son prénom parmi d'autres			
- effectuer des remarques analogiques			
- repérer les caractéristiques de ces prénoms			
- comparer les prénoms entre eux			
- identifier son prénom à partir d'un indice (première, dernière lettre, deux lettres associées, une lettre caractéristique)			
- repérer quelques prénoms sous des graphies différentes			
• pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte			
Savoir :			
- utiliser les référentiels habituels de la classe			
- discriminer un mot parmi d'autres mots d'écritures voisines			
- effectuer des remarques analogiques			
- repérer les caractéristiques de ces mots			
- comparer les mots entre eux			
- identifier un mot familier à partir d'un indice (première, dernière lettre, deux lettres associées, une lettre caractéristique)			
- associer un mot à l'objet, à la personne, à l'action correspondant			
- mémoriser ces mots			
- repérer quelques mots sous des graphies différentes			
- identifier un mot à l'aide du contexte			
- segmenter la chaîne écrite en mots			
- repérer quelques indices simples permettant d'isoler les mots			
- reconnaître un corpus simple de mots			
- localiser les mots dans la chaîne parlée			
- localiser les mots dans la chaîne écrite			
- mémoriser une chaîne parlée			

• connaître le nom des lettres de l'alphabet			
• proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés en classe			
Savoir :			
- repérer une syllabe dominante dans une liste de mots, à l'oreille et à l'écrit			
- localiser une syllabe (début, milieu, fin d'un mot), à l'oreille et à l'écrit			
- classer ensemble des mots comportant la même syllabe, à l'oreille et à l'écrit			
- segmenter un mot en syllabes, à l'oreille			
- repérer le nombre de syllabes contenues dans un mot à l'oreille			
- repérer des syllabes différentes à l'oreille			
- repérer un mot de deux, trois syllabes à l'oreille			
- repérer le mot le plus long, le plus court à l'oreille et à l'écrit			
- repérer un mot de.. lettres			
- identifier les différences de taille entre deux graphies voisines (« e » et « l »)			
- identifier les différences d'orientation entre deux graphies voisines (« u » et « n », « p » et « q », « é » et « è »)			
- identifier les différences de position entre deux graphies voisines (« d » et « p »)			
- identifier les différences de composition entre deux graphies voisines (« n » et « m »)			
- classer les mots en fonction d'un graphème situé en début et/ou en fin de mot			
- se construire l'image visuelle d'une lettre, d'une syllabe, d'un mot			
- associer l'image visuelle d'une lettre, d'une syllabe, d'un mot à son image sonore			

VIVRE ENSEMBLE

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective ; 			
- prendre des initiatives dans le travail de groupe			
- avoir des échanges verbaux avec les autres enfants à propos de la vie de la classe			
- adapter son comportement dans un lieu différent de l'école (transport, musée, piscine...)			
- participer à une activité collective			
- ne pas gêner l'activité des autres			
- ne pas monopoliser la présence de l'adulte			
- donner des idées et prendre des initiatives			
- accepter les idées des autres			
- savoir attendre son tour			
- reconnaître une contrainte matérielle			
- accepter de partager			
<ul style="list-style-type: none"> identifier et connaître les fonctions et le rôle des différents adultes de l'école ; 			
- solliciter l'adulte en cas de nécessité			
- s'adresser à l'adulte en cas de conflit avec un autre enfant			
- connaître et utiliser les noms des adultes de l'école			
- connaître la fonction des adultes qui interviennent dans l'école			
<ul style="list-style-type: none"> respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...). 			
- se rappeler les consignes données de façon collective			
- reformuler les consignes collectives pour ses camarades			
- accepter de travailler avec différents partenaires			
- accepter de travailler avec des partenaires désignés			
- accepter de rendre service			
- établir de bonnes relations avec des enfants différents de soi			
- connaître et utiliser les prénoms de plusieurs enfants			
- coopérer pour accomplir une tâche			
- reconnaître les interdictions			
- respecter l'autre dans son intégrité physique			
- respecter l'autre verbalement			
- respecter le matériel			
- ranger le matériel			
- respecter les règles de politesse vis à vis des adultes			
- respecter les règles de politesse vis à vis des autres enfants			
- écouter les autres			
- s'entraider			
- prendre des initiatives			

AGIR ET S'EXPRIMER PAR SON CORPS

COMPETENCES SPECIFIQUES

	PS	MS	GS
Réaliser une action que l'on peut mesurer Etre capable de : <ul style="list-style-type: none"> • courir, sauter, lancer de différentes façons (par exemple : courir vite, sauter loin avec ou sans élan) • courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés (par exemple : lancer loin différents objets) • courir, sauter, lancer pour « battre son record » (en temps, en distance) 			
Activités athlétiques			
<i>Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes</i>			
- réagir à un signal			
- courir d'un point à un autre			
- essayer d'arriver le premier			
<i>Lancer loin 1 objet lesté, sans sortir de la zone d'élan</i>			
- découvrir différents objets à lancer			
- adapter son geste à l'engin, à la cible			
- lancer loin par rapport à des repères visuels (verticaux, horizontaux)			
<i>Sauter le plus loin ou le plus haut possible (avec ou sans élan.</i>			
- donner une impulsion (2 pieds)			
- réaliser des foulées bondissantes (impulsion 1 pied)			
- sauter en avant par rapport à des repères visuels ou sonores			
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements Etre capable de : <ul style="list-style-type: none"> • se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser...) • se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...) • avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers...) • se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable...) 			
Activités gymniques			
<i>Se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter,...) en prenant des risques mesurés et en essayant d'arriver sur ses pieds.</i>			
- rouler longitudinalement			
- rouler en avant sur un plan incliné et à niveau			
- rouler en arrière en gardant le dos rond (culbuto)			
- rouler en arrière sur un plan incliné			
- sauter en contre bas			
- sauter à niveau			
- sauter et effectuer une réception équilibrée			
- marcher à quatre pattes (quadrapédie)			
- réaliser des équilibres en variant les appuis (1, 2 ou 3)			
- effectuer une ruade			
- effectuer des franchissements en appuis manuels			
Activités d'orientation			
<i>A vue de l'enseignant, par groupe de deux, retrouver des objets que l'on a déposés juste avant au cours de la découverte et du repérage du site faits avec l'enseignant.</i>			
- retrouver un objet dans un espace connu			
- situer l'origine d'un signal sonore par rapport à soi et se situer par rapport à des signaux sonores émis			
- effectuer un parcours fléché			
- situer un objet par rapport à soi et se situer par rapport aux objets (élaboration des concepts langagiers de base en structuration spatiale)			
- mettre en place un parcours simple			
- dessiner un parcours simple			
- lire et effectuer un parcours simple			
Activités de pilotage			
<i>Enchaîner différentes actions sur un parcours aménagé : glisser, tourner, s'arrêter</i>			
- connaître le matériel utilisé (manipulation, description, respect...)			
- connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée			
- accepter de glisser/rouler en participant à des jeux adaptés			

- se déplacer, imaginer différents déplacements sur terrain plat ou en légère pente (mouvements d'aisance)			
- rouler, glisser en adoptant une position de base correcte (semi fléchie)			
- évoluer en courbe (en appui sur un pied ou deux pieds)			
- accepter de glisser rouler en s'appuyant entièrement sur un seul patin ou ski			
- transformer son pas marché en pas glissé ou roulé (impulsion des jambes)			
- maîtriser des trajectoires variées			
- contrôler sa vitesse			
- savoir s'arrêter en urgence			
Activités aquatiques			
<i>Se déplacer sur quelques mètres par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support.</i>			
- entrer dans l'eau			
- ouvrir la bouche			
- immerger la tête			
- ouvrir les yeux			
- abandonner ses appuis plantaires			
- accepter de passer de la position verticale du terrien à la position horizontale du nageur			
- se déplacer sur quelques mètres			
- entrées dans l'eau (préciser la forme)			
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement			
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser • coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver 			
Jeux collectifs			
<i>Dans un jeu du type « déménageur » ou un jeu collectif aménagé,</i>			
- comprendre le sens du jeu,			
- jouer avec les autres pour être efficace.			
- courir, réagir vite, transporter, lancer			
- repérer et utiliser les actions les plus efficaces dans des jeux de tâches individuelles			
- s'orienter dans l'espace de jeu			
- se déplacer en fonction de la cible			
- comprendre et respecter les règles			
- participer au jeu, prendre du plaisir			
- poursuivre, esquiver (jeux de poursuite)			
- connaître son rôle (être attaquant ou être défenseur)			
- lancer, viser, tirer (jeux de ballons)			
- manipuler pour enchaîner 2 actions (Ex. courir et attraper)			
- s'intégrer, s'impliquer dans un groupe			
- faire gagner son équipe			
Jeux d'opposition			
<i>S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte.</i>			
- accepter le contact avec l'autre			
- entrer dans l'espace de l'autre			
- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)			
- utiliser des éléments simples d'attaque et de défense : tirer, pousser, immobiliser, déplacer, saisir, retourner, esquiver...			
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive			
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états • communiquer aux autres des sentiments ou des émotions • s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel 			
Gymnastique rythmique			
<i>Construire une courte séquence en associant 2 ou 3 mouvements simples, en manipulant différents objets (pour les mettre à distance).</i>			
- se référer aux repères de progrès des activités : danse de création et danse collective			
- rechercher la mise à distance d'un engin (amplitude)			
- moduler l'énergie nécessaire à l'amplitude voulue			
- reproduire une forme proposée			

Rondes et jeux chantés et danses collectives			
<i>Danser en concordance avec la musique, le chant et les autres enfants.</i>			
- identifier, saisir, respecter le tempo et le rythme d'un support sonore (voix, instrument, musique...)			
- réaliser avec les autres et en concordance avec le support sonore, des évolutions codifiées (comptines, danses collectives....) .			
- mémoriser dans les évolutions, les enchaînements codifiés ou créés, en tenant compte du support sonore chanté. (comptines, voix, percussions, ...)			
Danse de création			
<i>Construire une courte séquence dansée en associant 2 ou 3 mouvements simples, en prenant en compte les variables : énergie, espace, temps, les autres.</i>			
- se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, de la musique....			
- maîtriser son déplacement (s'immobiliser, redémarrer,...)			
- s'inscrire dans un espace vertical et / ou horizontal (espace scénique, niveaux d'exécution)			
- mémoriser un itinéraire, un geste, un mouvement, un enchaînement d'actions			
- imiter un animal, un personnage, une situation, des actions élémentaires, des scènes de la vie quotidiennes			
- intégrer des variations d'énergie, de temps, ...			
- accepter d'autres partenaires			
- danser ensemble (ou non) en concordance avec une musique ou non			
- observer, exprimer sa créativité, accepter le regard de l'autre, donner son avis, formuler des critiques et proposer des solutions. (notion de spectateur)			

COMPETENCES TRANSVERSALES ET CONNAISSANCES

	PS	MS	GS
À travers les différentes activités physiques montrer qu'il est capable de :			
• s'engager dans l'action (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions).			
- être capable de prendre des risques mesurés (gymnastique, escalade, natation, ...)			
- accepter de se produire devant d'autres (activités d'expression)			
• faire un projet d'action (à court terme)			
- choisir des actions dans un répertoire moteur connu . ex. en gymnastique, choisir d'enchaîner un déplacement et un saut.			
- mémoriser un répertoire d'actions individuelles ou collectives (en danse, en athlétisme par exemple)			
• identifier et apprécier les effets de l'activité (prendre des indices simples, prendre des repères dans l'espace et le temps, constater ses progrès).			
- évaluer ses réussites par rapport : au temps : (athlétisme - course) à l'espace : (athlétisme - saut, lancer -, gymnastique) au temps - espace : (danse)			
- adapter son geste à la situation (jeux, athlétisme, gym, activités de pilotage,...)			
• se conduire dans le groupe en fonction de règles (participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer).			
-avoir conscience d'appartenir à un groupe ou à une équipe, et en accepter les contraintes (jeux, danse, travail en atelier,...)			

DECOUVRIR LE MONDE

DOMAINE SENSORIEL

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

DOMAINE DE LA MATIERE

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
• reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages			
Savoir :			
- 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, ...)			
• utiliser des appareils alimentés par des piles (lampe de poche, jouet, magnétophone,...)			
Savoir :			
- reconnaître et utiliser quelques fonctions élémentaires (marche/arrêt, ouvrir/fermer)			
- identifier la fonction des objets (pour s'éclairer, pour jouer, ...)			
• utiliser des objets programmables			
Savoir :			
- découvrir par tâtonnements successifs des objets inconnus			
- manipuler des objets connus			
- anticiper la chronologie des actions à effectuer			
- mettre en œuvre une démarche logique			
En liaison avec l'éducation artistique, être capable de :			
• choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner,...)			
Savoir :			
- 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			
• réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples			
Savoir :			
- 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"> • utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples 			
Savoir :			
- 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
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal 			
Savoir :			
- 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"> • reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés 			
Savoir :			
- 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"> • reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction 			
Savoir :			
- 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"> • repérer quelques caractéristiques des milieux 			
Savoir :			
- 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			
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> • 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) • 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) • repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide pour être secouru ou pour porter secours 			

DOMAINE DE LA STRUCTURATION DE L'ESPACE

	PS	MS	GS
Être capable de:			
<ul style="list-style-type: none"> • repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi 			
Savoir :			
- 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...)			
• décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés			
Savoir :			
- 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, ...)			
• décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...)			
Savoir :			
- 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			
• décrire des espaces moins familiers (espaces verts, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier)			
Savoir :			
- 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			
• suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple			
Savoir :			
- suivre un parcours décrit oralement			
- décrire un parcours effectué			
- représenter un parcours (maquette, dessin...)			
• savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant)			
Savoir :			
- compléter un dessin, un plan			
- compléter une maquette			
- effectuer un dessin, un plan			
- réaliser une maquette			
• s'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires			
Savoir :			
- nommer ces espaces			
- en donner quelques caractéristiques			

DOMAINE DE LA STRUCTURATION DU TEMPS

	PS	MS	GS
Être capable de :			
• 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			
Savoir :			
- 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"> pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur, en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques 			
Savoir :			
- 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"> comparer des événements en fonction de leur durée 			
Savoir :			
- 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"> 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 			
Savoir :			
- 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
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme 			
Savoir :			
- 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"> reconnaître, classer et nommer des formes simples (carré, triangle, rond, etc...) 			
Savoir :			
- 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			
• reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)			
Savoir :			
- 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			
• comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance			
Savoir :			
- 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
• comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques			
Savoir :			
- 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			
• 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			
Savoir :			
- 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			
• résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles			
Savoir :			
- 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			
• reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre)			
Savoir :			
- indiquer le nombre d'objets comptés			
• reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé, etc.)			
Savoir :			
- 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			
• connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente			
Savoir :			
- 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			
• dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus			
Savoir :			
- 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			

LA SENSIBILITE, L'IMAGINATION, LA CREATION

LE REGARD ET LE GESTE

	PS	MS	GS
Etre capable de :			
• adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières)			
Savoir :			
- varier les formats, les matières, les supports utilisés en fonction d'une intention			
- investir l'espace en fonction de la dimension d'un support			
- exercer des préhensions, pressions, vitesses, directions différentes selon l'outil utilisé (pinceau brosse, chinois, pochoir, plume...)			
- prendre en compte les qualités sensorielles de la matière et des objets pour les utiliser			
- pratiquer le dessin dans des situations variées : table, sol, plan vertical...			
- manipuler et combiner des matériaux et outils variés (passer un fond au gros pinceau, remplir des surfaces délimitées, suivre une ligne continue au pinceau)			
• surmonter une difficulté rencontrée			
Savoir :			
- réaliser une composition plastique à partir d'une consigne restrictive			
- utiliser un événement fortuit pour faire évoluer une production			
- compléter une image en ajustant techniques, couleurs et formes adaptées			
- organiser une surface en fonction d'une intention			
- situer des formes et des couleurs dans une œuvre donnée			
• tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés			
Savoir :			
- mettre en œuvre des médiums colorés et variés au niveau de leur texture (peintures épaisses...)			
- transformer les matériaux			
- fabriquer des couleurs (mélanges), nuances			
- associer formes et traces pour satisfaire des intentions (dessin à main levée, frottage, empreintes...)			
- utiliser une image pour la compléter ou la transformer			
• exercer des choix parmi les procédés et des matériaux déjà expérimentés			
Savoir :			
- réutiliser formes et traces selon une intention			
- superposer, mélanger, combiner les couleurs			
- jouer avec la pression de l'outil dans une intention précisée (éponge, fusain, rouleau...)			
- créer, transformer des images en puisant dans des collections constituées			
- créer, manipuler, transformer des images en réinvestissant des techniques maîtrisées			
• utiliser le dessin comme un moyen d'expression et de représentation			
Savoir :			
- reproduire une composition simple à l'aide d'un outil, d'une couleur recherchée			
- prendre des croquis d'un objet qu'on veut représenter			
- réaliser une composition plastique en fonction d'un désir			
- réaliser une composition plastique en fonction d'un projet de figuration			
- exploiter les qualités (formes et couleurs...) de son environnement immédiat (croquis)			
• réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression			
Savoir :			
- associer des matériaux afin de réaliser une composition plastique en les transformant (animal, fleur...)			
- utiliser des matériaux en fonction de leurs qualités sensorielles			
- élaborer le projet d'une composition plastique à partir d'un thème développé (carnaval/masques – spectacle/décor...)			
- prendre son environnement immédiat comme sujet d'exploration plastique (dessin, modelage, maquette)			
- faire une installation ou un travail sur et dans l'environnement proche (ex : Land – Art...)			
• reconnaître des images d'origine et de natures différentes			
Savoir :			
- constituer un répertoire de traces et de formes (peintures, pastel, encres...)			
- collecter et classer des images de natures différentes (photo, peinture, illustration, gravure, dessin...)			
- trouver et exclure un intrus dans une collection d'images			

- reconstituer des images fragmentées d'œuvres d'art			
- rechercher des images similaires ou différentes			
- connaître et identifier la qualité des supports (bois, papier, carton...)			
- connaître et identifier les types de représentation (portrait, scène de vie, nature morte, paysage...)			
- connaître et identifier les matières utilisées (gouache, peinture à l'huile, fusain, pastels...)			
- effectuer des choix selon des critères dégagés ou donnés dans des collections d'époques différentes)			
• identifier les principaux constituants d'un objet plastique (image, œuvre d'art, production d'élève...)			
Savoir :			
- reconnaître une composition en plan, en relief ou en volume			
- aller de la vision globale d'un objet plastique vers le détail, et l'inverse			
- connaître un vocabulaire précis concernant le décodage des images : plans utilisés, couleurs, techniques, structures			
- connaître et identifier matières, couleurs, gestes, supports, techniques utilisés			
- percevoir l'utilisation d'un espace (vide/plein, dissémination/saturation...)			
- situer la provenance d'un objet (nature...)			
• établir des rapprochements entre deux objets plastiques sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation			
Savoir :			
- reconnaître dans des œuvres d'art, l'origine des objets utilisés par les artistes			
- comparer des œuvres d'art aux structures « simples » (Delaunay, Picasso...)			
- reconnaître dans des œuvres des techniques expérimentées et connues			
- identifier et parler d'une image présentée dans des contextes variés			
- réaliser une composition plastique en rapport avec la démarche d'un artiste (Picasso, Christo, Matisse, Cragg, Udo, Long...)			
- comparer des images pour dégager des éléments de leur structure : touche de couleur (Manet); succession de petits points (Seurat); touche épaisse, large, colorée (Matisse), tracés simples (Dubuffet), formes géométriques (cubisme), lignes (abstraction), éclaboussures (tachisme), effets de couleur sur l'oeil (pop'art, cinétisme...)			
- s'exprimer sur des œuvres en utilisant un vocabulaire précis (Bruegel, Picasso, Mondrian, le Sphinx, la pyramide de Khéops...)			
• dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense			
Savoir :			
- exprimer le plaisir de faire, de voir, de se voir faire			
- mettre en mots ses émotions			
- s'exprimer librement à propos d'une œuvre présentée, d'une œuvre qui interpelle, qui donne envie d'agir			
- identifier des qualités plastiques (couleurs, formes...) et les nommer dans un vocabulaire adapté			
- établir et verbaliser un rapprochement entre deux objets			
- reconnaître et nommer les procédés utilisés par les artistes			
- reconnaître les qualités sensorielles d'objets et les classer dans des collections			
- expliciter sa production à ses camarades			
- comparer des réalisations plastiques d'élèves selon des critères donnés			
- présenter son travail, expliquer et argumenter			
- questionner le travail de l'autre			
• agir en coopération dans une situation de production collective			
Savoir :			
- formuler des hypothèses de travail			
- argumenter et débattre autour du montage d'une exposition			
- réaliser un musée de classe à partir de petites collections d'images et d'objets			
- préparer ensemble une visite au musée			
- légender une exposition ou des travaux réalisés collectivement			
- mettre en place une « charte » de conduite adaptée au musée			

LA VOIX ET L'ECOUTE

PS	MS	GS
----	----	----

• Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons			
Savoir :			
- interpréter des comptines et jeux chantés			
- interpréter des chants à répétition – à accumulation			

- interpréter des chants simples et courts			
- interpréter des chants sur deux ou trois sons			
- interpréter des chants en relation avec des thèmes d'études en classe			
- interpréter des chants en langue étrangère			
• interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine, en petit groupe			
Savoir :			
- imiter des exemples simples			
- jouer sur les paramètres du son (hauteur – durée – intensité – timbre)			
- lier sens du texte et expression vocale			
- participer à la chorale (regroupement de classes)			
• jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance			
Savoir :			
- imiter puis varier les propositions vocales			
- intégrer les paramètres du son dans sa pratique vocale			
- proposer des créations personnelles au groupe			
• marquer la pulsation corporellement ou à l'aide d'un objet sonore, jouer sur le tempo en situation d'imitation			
Savoir :			
- se déplacer et marquer la pulsation donnée			
- proposer des pulsations			
- participer à des jeux rythmiques à partir de textes et de jeux chantés			
• repérer et reproduire des formules rythmiques simples corporellement ou avec des instruments			
Savoir :			
- reconnaître des formules rythmiques simples			
- reproduire avec son corps les formules rythmiques proposées			
- reproduire sur un instrument les formules rythmiques proposées			
• coordonner un texte parlé ou chanté et un accompagnement corporel ou instrumental			
Savoir :			
- s'inscrire dans le déroulement chronologique d'un texte ou d'un chant			
- proposer des pulsations sur un texte rythmé ou un chant, vivre corporellement rythme et pulsation			
- lier sens du texte et choix de l'accompagnement			
- remarquer différences et correspondances entre rythme et pulsation			
- associer rythme et pulsation dans l'accompagnement d'un texte parlé ou d'un chant			
• tenir sa place dans des activités collectives et intervenir très brièvement en soliste			
Savoir :			
- s'intégrer au groupe			
- s'inscrire dans le déroulement chronologique d'un chant ou d'une évolution			
- interpréter une phrase ou un membre de phrase en soliste			
- participer à la chorale (regroupement de classes)			
• écouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions			
Savoir :			
- écouter et localiser en silence une source sonore (moment d'écoute bref)			
- reconnaître des éléments de base			
- repérer des formes musicales simples (répétition – variations - ...)			
- identifier des éléments sonores			
- comparer les éléments sonores			
- s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions			
- justifier la reconnaissance d'un élément sonore			
• utiliser quelques moyens graphiques simples pour représenter et coder le déroulement d'une phrase musicale			
Savoir :			
- associer des séries de sons et d'images			
- imaginer un codage pour quelques instruments			
- imaginer un codage pour la hauteur, la durée, l'intensité, le timbre			
• utiliser le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques temporelles et musicales des supports utilisés			
Savoir :			
- réagir corporellement à une proposition rythmique ou mélodique			
- enchaîner des évolutions simples			
- intégrer les bases d'un langage corporel adapté			
- lier mouvements et déplacements au tempo, rythme et caractère du support sonore			

<ul style="list-style-type: none"> • faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores 			
---	--	--	--

Savoir :			
-----------------	--	--	--

- créer des formules rythmiques			
- associer des sonorités dans des créations collectives			
- explorer le potentiel sonore de sa voix, de son corps, des instruments et des objets			
- créer des ambiances sonores à partir d'objets collectés, d'instruments existants ou fabriqués			
- proposer des mouvements ou évolutions en phase avec le contexte musical ou poétique			
- réinvestir dans des créations le langage musical et corporel acquis			