

Ecoles
Domaine 1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Domaines et champs d'enseignement	Compétences travaillées / Attendus de fin de cycle	PS	MS	GS
L'oral	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	1. Participer aux regroupements. 1 à 5. Répéter une phrase sur le modèle de l'enseignante en articulant correctement. 1 et 2. Se nommer. 2. Lever son doigt pour demander la parole. 3 à 4. Attendre son tour pour parler. 3 à 5. Nommer d'autres élèves. 1 à 5. Répéter après l'adulte. Demander à l'adulte : autour de ses besoins physiologiques. 5. Écouter les autres en situation collective. Répondre aux questions des autres.		Répondre aux sollicitations en se faisant comprendre. Produire un oral compréhensible par autrui (articulation, prononciation). Prendre la parole pour exprimer un besoin, poser une question. Prendre la parole pour donner une explication simple. Prendre la parole pour donner une information ou son avis.
	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.	1 et 2. Savoir se nommer : passer du geste à l'utilisation de son prénom. Se faire comprendre. 1 à 5. Utiliser le « je » pour parler de soi. 3. Répondre oralement par oui ou par non. 4 et 5. S'exprimer avec une phrase simple.		1 et 2. S'exprimer avec des phrases simples (sujet / verbe / complément). Raconter et décrire. 3 à 5. S'exprimer avec des phrases complexes (conjonctions de coordination et subordonnées). Évoquer, expliquer et questionner.
	Reformuler pour se faire mieux comprendre.	1 et 2. Exprimer son besoin par un mot. 3 à 5. Demander à l'adulte : passer de ses besoins personnels à des besoins dans le cadre des activités. Échanger à plusieurs dans un coin jeu ou un atelier autonome.		1 à 3. Catégoriser, rapprocher les mots connus et inconnus pour mieux les comprendre. 4 et 5. Reformuler pour se faire comprendre. Discuter un point de vue.
	Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	1. Parler avec l'adulte et les autres enfants. Utiliser des mots-phrases. Exprimer un besoin. Décrire une image lors d'un échange oral en petit groupe. 2. Justaposer deux mots pour se faire comprendre. Acquérir un vocabulaire courant : utilisation d'imagiers. Décrire, en donnant des détails, une image lors d'un échange oral en grand groupe. Écouter autrui et savoir attendre son tour. Rester dans le propos de l'échange. 3. Dans les coins jeux, dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade. Utiliser les formules de politesse lors d'un échange. Reformuler ou rappeler une consigne. Savoir réinvestir les mots de vocabulaire. Élaborer des phrases avec un groupe nominal simple. Utiliser des mots introducteurs : C'est, il y a. Faire des phrases en utilisant le « je ». 4. Identifier les personnages et lieux d'une histoire. Raconter à l'adulte des événements de vie de la classe. 5. Faire des hypothèses sur un événement connu ou la suite d'une histoire connue. Élaborer des phrases plus longues. Raconter un événement récent vécu en classe ou le début d'une histoire connue. Expliquer les activités de la classe à partir d'un support visuel. Utiliser le connecteur de cause : parce que. Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange. Expliquer l'utilisation d'un objet. Élaborer des phrases déclaratives simples.		
	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	1. Écouter des comptines et autres et exprimer du plaisir (mimiques). 1 et 2. Participer par gestes. 2 à 4. Participer avec le groupe aux comptines. 3 et 4. Produire des sons variés avec la bouche (dents, langue, lèvres, palais). 5. Participer en parlant ou en chantant durant toute la comptine. Dire de mémoire de courtes comptines ou des poésies.		1 et 2. Dire des comptines simples. 3 à 5. Dire des textes de plus en plus complexes. 1 à 5. Dire en prononçant correctement. 4 et 5. Dire de manière expressive.
	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	1. Savoir écouter une histoire courte et en regarder les illustrations. 2. Savoir écouter une histoire sans en présenter systématiquement les illustrations. 3. Savoir écouter une histoire et répondre à des questions simples. Chercher un livre travaillé en classe et en raconter l'histoire. 4. Écouter une histoire, la comprendre, la verbaliser avec ses propres mots. 5. Savoir écouter une histoire et répondre à des questions un peu plus complexes.	1. Écouter et comprendre un texte court. Participer aux échanges qui suivent l'écoute. 2 et 3. Écouter et comprendre un texte plus complexe lu (texte documentaire). Répondre à des questions portant sur un album simple. Établir des liens entre les objets livres et leur contenu (album/imagier/documentaire/recette). 4 et 5. Écouter et comprendre tous les supports de l'écrit (album, BD, catalogue, affiche). Répondre à des questions portant sur un album plus complexe. Faire des hypothèses sur le contenu du récit à partir d'indices (première de couverture/titre).	1. Être attentif quand l'enseignant lit un texte, écouter une histoire. Manifester son intérêt pour les livres lus. Émettre des hypothèses sur la suite de l'histoire. Manifester sa compréhension lors de questionnement. 2. Restituer la trame narrative d'une histoire avec un support visuel. Repérer les personnages qui tiennent des rôles principaux. Remettre en ordre les images pour reconstituer la chronologie (6 images). 3. Identifier et caractériser les personnages de l'histoire. Imaginer une suite ou un autre dénouement à une histoire. Remettre en ordre les images pour reconstituer la chronologie (8 images). Comprendre des textes documentaires. 4 et 5. Comprendre des écrits de plus en plus complexes et les raconter.
	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.	1. Se rendre au coin bibliothèque librement. Savoir s'asseoir pour regarder un livre. Différencier sa photo de son prénom sur l'étiquette. 2. Différencier, dans un livre, le texte des illustrations. Savoir retrouver un livre lu en classe dans le coin bibliothèque. Tenir un livre dans le bon sens. Sensibiliser au prénom écrit sur l'étiquette-prénom. Reconnaître la couverture d'un album et en dire le titre. 3. Commencer à reconnaître son prénom sans sa photo. Constater les effets que produisent les écrits sur ceux qui les reçoivent (lettre, recette). 4. Reconnaître son prénom sans sa photo et parmi d'autres. Identifier et nommer l'initiale de son prénom. Citer une comptine et montrer le texte ou l'image correspondante. 5. Associer une image du livre à sa couverture. Chercher un livre précis dans une série. Reconnaître d'autres prénoms des élèves de la classe.	1. Signer son travail (avec étiquette à coller ou tampon prénom...). Découvrir et manipuler son cahier. Découvrir et manipuler l'album et l'imagier. 2. Découvrir le contenu et le vocabulaire de la première et quatrième de couverture (titre, auteur, illustrations). Découvrir et manipuler le documentaire et le magazine. Découvrir les recettes. 3 à 5. Découvrir et manipuler l'abécédaire, les contes. Découvrir et élaborer des listes (mots commençant par la même initiale).	1. Manifester de la curiosité par rapport au texte écrit. Reformuler un passage de l'histoire lue. 2 à 5. Identifier et trier les différents supports de l'écrit : imagier, album, documentaire, recette, journaux, affiches.
	Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.	1. Dicter les règles de vie à l'adulte afin qu'elles puissent être écrites sur une affiche. 2. Comprendre que l'enseignante peut écrire ce que l'on dit. 3. Reformuler une histoire à partir des illustrations et dicter un petit texte sous chaque illustration. 4. Dicter la recette d'un gâteau. 5. Raconter un événement passé, à l'adulte, pour en laisser une trace dans le cahier.	1 et 2. Reconnaître et manipuler les différents mots qui composent le titre. Reconnaître et manipuler les mots clés d'une histoire. 3 à 5. Reconnaître et réinvestir à l'oral les mots clés d'une structure de phrase répétitive (album en randonnée).	1 et 2. Discriminer les lettres qui constituent un mot. 3 à 5. Discriminer les mots qui reconstituent une phrase.
	Participer verbalement à la production d'un écrit.		1 et 2. Dictée à l'adulte à partir de photos. 3 et 4. Dictée à l'adulte à partir d'un événement, d'un extrait d'album ou de film. 5. Dictée à l'adulte : participer à la création/rédaction d'un récit collectif.	1 et 2. Produire une phrase correcte pour expliciter un dessin, une image. Produire un texte très court pour illustrer le cahier ou une sortie. 3. Dicter à l'enseignant différents types de textes. 4. Imaginer une suite ou un autre dénouement à une histoire. 5. Inventer une histoire courte avec des personnages, un début, un événement et une fin.
	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.			3. Comprendre que l'écrit laisse une trace. 4 et 5. Transformer une production orale en texte écrit.
	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).	1 à 3. Reproduire des sons, des rythmes, des onomatopées. 4 et 5. S'éveiller à la diversité linguistique en écoutant des comptines dans différentes langues.		1 à 5. Découvrir de nouvelles langues à travers des comptines. 1 à 4. Distinguer mot et syllabe. Enrichir son lexique, s'intéresser au sens des mots. 5. Utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur.
	Manipuler des syllabes.	1 à 5. Répéter une phrase sur le modèle de l'enseignante en articulant correctement.		1. Segmenter un mot en syllabes. Frapper et dénombrer les syllabes qui composent un mot, utiliser un symbolem visuel pour les représenter. Repérer des syllabes identiques à l'oral, dans les prénoms et les mots du rituel de la classe. Faire le lien graphème/phonème en repérant des ressemblances et des différences. 2. Produire des rimes. Localiser une syllabe contenue dans un mot et utiliser un codage pour faciliter cette localisation. Jouer à répéter des syllabes en début/fin de mot pendant l'apprentissage de comptines, poésies.
Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	3. Faire le lien graphème/phonème sur l'initiale avec les sons voyelles qui sont plus aisés à percevoir.		2. Retrouver des assonances et des rimes. 3. Comparer des syllabes isolées et identifier une syllabe dans un mot. 3 et 4. Distinguer les sons constitutifs du langage en particulier les voyelles, a, e, i, o, u, é. 4 et 5. Localiser un son dans un mot (début, fin). 5. Reconnaître le son de quelques consonnes.	
Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	2 et 3. Repérage de l'initiale de son prénom. 4 et 5. Identifier et nommer l'initiale de son prénom. Reconnaître son prénom ou un mot simple avec modèle en utilisant des lettres mobiles.	1. Reconnaître son prénom sur les étiquettes de présence. Reconnaître son initiale. Différencier lettres et chiffres. 2. Établir des correspondances entre les mots à partir des initiales. Reconnaître son prénom. Reconnaître les lettres de son prénom. 3. Repérer des lettres identiques dans des mots du quotidien (prénoms, jours de la semaine, noms de personnages...). 4. Repérer des lettres sous différentes graphies. Repérer les correspondances entre les différentes graphies (capitale & scripte).	1. Reconnaître les lettres de son prénom en capitales d'imprimerie. Reconnaître les lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie. Reconnaître quelques lettres des prénoms en capitales d'imprimerie. Découvrir son prénom dans les trois graphies (étiquette prénom). 2. Reconnaître la majorité des lettres de l'alphabet en capitales d'imprimerie. Reconnaître les lettres de son prénom en script. 2 et 3. Connaître la correspondance des lettres capitales d'imprimerie et scripte de son prénom. Connaître la correspondance des lettres capitales d'imprimerie et scripte des mots connus. 3. Reconnaître quelques lettres de l'alphabet en script. Reconnaître quelques lettres des prénoms de ses camarades en script. 4. Reconnaître une majorité de lettres en script. Reconnaître quelques lettres en cursive. Connaître la correspondance de mots connus dans les trois graphies. 5. Reconnaître quelques lettres en cursive. Connaître la correspondance des trois graphies dans une phrase.	
Copier à l'aide d'un clavier.			1. Discriminer les touches d'un clavier. 2. Copier des mots simples à l'aide d'un clavier. 3. Copier des mots de plus en plus complexes. 4. Copier une phrase simple. 5. Copier un texte court.	
L'écrit	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	1. Observation de la tenue de l'outil scripteur. Exploitation de différents outils scripteurs pour développer une meilleure tenue. Étaler, faire des traces, libérer le geste par des mouvements amples sur de grands supports. 2. Savoir utiliser ses deux mains pour développer une meilleure dextérité. Laisser des traces de ronds et de traits. Savoir avec son doigt puis reproduire avec différents outils sur de grands supports. 3. Produire des ronds et des traits sur de grands espaces et des espaces plus réduits en variant les trajectoires. 4. Tracer avec des gestes plus contrôlés dans des espaces plus réduits (passer du format raisin au A3 puis au A4). Créer un répertoire graphique avec les différents tracés effectués et rencontrés. 5. Choisir sa main scripteuse. Discipliner son geste pour les tracés (traits et ronds). Tester diverses trajectoires sur divers supports.	1 à 5. Adopter une posture confortable pour écrire. Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture. Contrôler les tracés (freiner son geste). Gérer l'espace graphique à sa disposition (se repérer dans la feuille sur plan vertical ou horizontal). Écrire librement son prénom, des mots connus à partir d'un modèle. Mobiliser son corps pour réaliser des tracés graphiques : déplacement du corps, mouvement du bras/poignet/doigt... en variant les supports. Utiliser un repère visuel afin d'orienter le tracé de la gauche vers la droite. Manipuler différentes matières (semoule, sable, pâte à modeler, peinture) lors de la découverte d'un nouveau graphisme. Gymnastique des doigts (déliéer les doigts pour mieux écrire). Utiliser le doigt comme outil scripteur. Veiller à la bonne tenue de l'outil scripteur en faisant évoluer sa taille et sa forme. Pour chaque découverte graphique passer progressivement du plan vertical au plan horizontal, et du grand au petit format.	1 à 5. Contrôler et guider le geste par le regard. Maîtriser les gestes moteurs mobilisés dans le dessin et l'écriture cursive. Prendre des repères dans l'espace de la feuille. S'exercer à des tâches de motricité fines qui préparent aux gestes propres à l'écriture en variant les modèles. Adopter une posture confortable. Adapter la tenue de l'instrument en fonction de l'outil scripteur utilisé. Gérer l'espace graphique. Produire des lignes, signes divers ou pseudo-lettres. 1. Écrire son prénom en capitales. Écrire un mot en s'aidant d'un modèle. S'entraîner au graphisme. 2. Copier des mots connus en capitales. Écrire la phrase en s'aidant du modèle en capitales d'imprimerie. S'entraîner au graphisme. 3 à 5. S'exercer à l'écriture de mots simples (écrite). Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupe de lettres emprunté aux mots connus. 3. Repasser sur son prénom en cursive. Écrire une phrase en s'aidant d'un modèle en capitales d'imprimerie. Tracer des motifs entre deux lignes. Écrire en cursive des lettres. 4. Écrire entre deux lignes. Écrire des mots connus en cursive. Tracer des motifs graphiques simples. Écrire en cursive des lettres plus complexes. Tracer volontairement des lettres en écriture cursive. Écrire son prénom en cursive entre deux lignes. 5. Tracer des motifs graphiques complexes. Écrire la plupart des lettres en cursive. S'entraîner à l'enchaînement de plusieurs lettres en écriture cursive et écrire le mot du jour. Écrire entre deux lignes réduites.
	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.			

Ecoles	
Domaine	4. Construire des premiers outils pour structurer sa pensée.

Domaines et champs d'enseignement	Compétences travaillées / Attendus de fin de cycle	PS	MS	GS
Découvrir les nombres et leurs utilisations				
Utiliser les nombres	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	Estimer des quantités de façon approximative (Beaucoup, pas beaucoup). Comparer des quantités par estimation visuelle (Trop ou pas assez). Réaliser une correspondance terme à terme pour comparer des quantités (1 à 3). Associer deux collections ayant la même quantité (1 à 3) par reconnaissance globale « Subitising ». Dénombrer des petites quantités (1 à 3).	Reconnaître globalement de petites quantités (jusqu'à 3). Associer deux collections ayant la même quantité (1 à 5) par correspondance terme à terme. Comparer des collections en utilisant une collection témoin (plus que, moins que, autant que) (de 1 à 5). Dénombrer des petites quantités (1 à 5).	Comparer des quantités de 1 à 10 en utilisant des procédures non numériques. Comparer des grandes collections en utilisant des procédures non numériques. Dénombrer des petites quantités (1 à 10).
	Réaliser une collection dont le cardinal est donné.	Construire des collections de 1 à 3 objets.	Construire des collections de 1 à 5 objets.	Construire des collections de 1 à 10 objets.
	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.	(Comptine numérique acquise jusqu'à 3) Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une collection donnée visible et proche (1 à 3). Mémoriser une quantité : réaliser une collection identique à un modèle éloigné (1 à 3). Réaliser une distribution simple (de 1 à 3 objets)	(Comptine numérique acquise jusqu'à 5) Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible et proche) en utilisant des procédures numériques. Mémoriser une quantité : réaliser une collection identique à un modèle éloigné (1 à 5). Résoudre de petits problèmes pratiques de la vie quotidienne : compléter là où il n'y a pas assez. Distribuer en faisant une correspondance terme à terme.	(Comptine numérique acquise jusqu'à 10) Mémoriser une quantité : réaliser une collection identique à un modèle éloigné (1 à 10). Dénombrer des quantités en organisant son comptage. Dénombrer une quantité jusqu'à 10 en utilisant la comptine. Dénombrer, mémoriser une quantité (juste ce qu'il faut, autant que). Comparer des quantités par dénombrement ou en s'aidant de la bande numérique.
	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.	Identifier et nommer le premier et le dernier (ordinal).	Identifier et nommer le premier, le deuxième et le troisième.	Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste. Identifier et nommer l'ordinal d'un objet dans diverses situations de jeu.
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	Associer différentes représentations du nombre pour les petites quantités (1 à 3).	Associer différentes représentations du nombre pour les petites quantités (1 à 5). Comprendre que la comptine numérique représente une quantité croissante (1 à 5).	Mémoriser les constellations des cartes traditionnelles de 1 à 6. Associer différentes représentations du nombre pour les petites quantités (1 à 10). Comprendre que la comptine numérique représente une quantité croissante.
Étudier les nombres	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	Disposer les objets à dénombrer d'une même quantité de différentes façons dans un espace donné (2 à 5).	Disposer les objets à dénombrer d'une même quantité de différentes façons dans un espace donné (2 à 10).	Disposer les objets à dénombrer d'une même quantité de différentes façons dans un espace donné (2 à 10).
	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.	Construire des collections en ajoutant un élément (1 à 5).	Construire des collections en ajoutant un élément (1 à 10).	Construire des collections en ajoutant un élément (1 à 10).
	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.	Composer et décomposer des quantités d'objets (1 à 5).	Composer et décomposer des quantités d'objets (1 à 10).	Composer et décomposer des quantités d'objets (1 à 10).
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	Compléter pour obtenir une collection donnée (1 à 5).	Compléter pour obtenir une collection donnée (1 à 10).	Compléter pour obtenir une collection donnée (1 à 10).
	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.			
	Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	Mémoriser la suite des nombres (5 ou 6).	Mémoriser la suite des nombres (10).	Mémoriser la suite des nombres (30).
Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	Première approche des chiffres et des lettres (de 0 à 5).	Distinguer les chiffres et les lettres (de 0 à 10).	Visualiser/associer le nom du nombre à son écriture chiffrée (de 0 à 10).	
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.				
Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	Classer suivant 1 seul critère (la forme). 3 sous-ensembles.	Classer suivant 2 critères (forme et/ou couleur et/ou taille). Sous-ensembles supérieurs à 3	Classer suivant au moins 3 critères. Sous-ensembles + nombreux et + précis. Retrouver les critères d'un classement.
	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)	Cercle ou disque Triangle Carré	Rectangle	Les formes + leurs caractéristiques
	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	La boule	Le cube La pyramide	Le cylindre
	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	2 longueurs	4 longueurs 2 masses (léger, lourd)	6 longueurs 3 masses 2 contenants
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	Encastrement Puzzles 4 pièces Découverte et manipulation de premiers pavages simples	Puzzles 6 à 12 pièces Assemblage avec modèle simple Pavage volume	Puzzles 12 à 24 pièces Assemblage avec modèle + complexe Assemblage de volumes
	Reproduire, dessiner des formes planes.	Cercle ou disque	Carré	Triangle Rectangle
	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	Algorithme simple : 1 forme, 2 couleurs	Algorithme avancé : 2 formes, 2 couleurs et 2 formes, 3 couleurs. Compléter un algorithme	Algorithme complexe : faire varier formes et couleurs. Inventer un algorithme Compléter un algorithme

Ecoles	
Domaine	5. Explorer le monde

Domaines et champs d'enseignement	Compétences travaillées / Attendus de fin de cycle	PS	MS	GS
Se repérer dans le temps et dans l'espace				
Le temps	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	Comprendre avant/ après et après midi Distinguer matin et après midi Emploi du temps de la journée	Se repérer dans la journée/ la semaine. Situer les événements les uns par rapport aux autres.	Se repérer dans le mois/dans l'année. Prévoir des événements à venir. Ecrire la date.
	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.	De 3 à 4 images.	De 5 à 6 images.	De 7 à 8 images.
	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	Temps: passé/présent (hier, aujourd'hui, demain, avant, après)	Temps: futur proche (hier, aujourd'hui, demain, avant, après)	Temps: futur (hier, aujourd'hui, demain, avant, après, ensuite, puis).
L'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	Photos	Maquettes	Dessins
	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	Sur, sous, dans, dedans, à l'intérieur, dehors, à l'extérieur, devant, derrière.	En haut de... en bas de... à côté de... en dessous de... au dessus de ... Entre.	Décrire la position des objets en se référant à des repères stables, Dessus, dessous, droite, gauche, intérieur, extérieur, milieu, horizontal, vertical.
	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	Suivre un parcours orienté sans, ou avec représentation.	Suivre, décrire un parcours.	Suivre, décrire ou représenter un parcours.
	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	Dessins ou photos.	Représenter un trajet, une maquette (dessins ou codage).	Représenter un trajet, une maquette (codage).
	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.	Occuper l'espace d'une feuille dans différents formats, utiliser un livre correctement.	Se repérer dans l'espace d'une page.	Se repérer dans l'espace d'une page.
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	Devant, derrière, en haut, en bas, dessus, dessous.	Avant / après, dedans / dehors.	Droite / gauche, ligne / colonne, tableau / quadrillage, case diagonale.
Explorer le monde du vivant, des objets, de la matière.				
Découvrir le vivant	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	Classer les animaux(mère/petit) et mode de déplacement.	Description du développement d'un animal (chenille/chrysalide/papillon).	Herbivore, carnivore, omnivore.
	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	Découverte des animaux par rapport à leur milieu.	Plantation découverte des besoins des végétaux.	Travail sur la chaîne alimentaire.
	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	Travail sur puzzle et représentation et sur le vocabulaire de base.	Connaissance de l'intégralité des parties du corps et de certaines articulations.	Relier les parties du corps aux sens/travail sur les sens. Affiner la représentation du schéma corporel.
	Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	Hygiène et équilibre alimentaire: familles d'aliments (3). Mise en place d'une pratique autonome des gestes quotidiens de l'hygiène corporelle.	Hygiène et équilibre alimentaire: familles d'aliments (5). Equilibre du petit déjeuner. Appliquer les règles de PS, alimentation.	Hygiène et équilibre alimentaire: familles d'aliments (7) Appliquer les règles des PS et MS, Nutrition, Hygiène à la maison (douche, brossage des dents).
Explorer la matière. Utiliser, fabriquer et manipuler des objets	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	Déchirer, froisser, coller, découper.	Plier, enrouler. Choisir l'outil approprié parmi ceux proposés en fonction du travail demandé.	Assembler. Préparer les outils nécessaires pour le travail demandé.
	Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	Manipuler le matériel de construction. Reproduire un modèle simple.	Construire d'après une photo ou une fiche technique.	Construire d'après une fiche. Suivre et réaliser une fiche technique.
	Découverte de différents matériaux	Découvrir les différents matériaux avec ses sens (toucher, odorat, vue).	Découvrir les caractéristiques(dur/mou, etc) et leurs utilisations.	Découvrir les propriétés (brule, flotte) et les différentes formes en fonction du milieu.
TICE	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	Manipulation de la souris, utilisation de logiciels.	Comprendre le fonctionnement des objets. manipulation de la souris, utilisation de logiciels	B2i: appropriation et connaissance de l'outil informatique, apprentissages à partir de logiciels adaptés aux attentes de grande section.
	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	Verbalisation sur les dangers qui nous entourent (feu, objet tranchant).	Prendre conscience des dangers de la maison(électricité, eau bouillante).	Savoir repérer un danger, savoir quelles réactions adoptées en cas de danger (prévenir les secours).

Ecoles	
Domaine	2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

Domaines et champs d'enseignement	Compétences travaillées / Attendus de fin de cycle	PS	MS	GS
	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	Manipuler du petit matériel (anneaux sac de graines, ballons, cerceaux, ruban...) et faire des propositions d'actions (lancer, rattraper, faire glisser...) Lancer de différentes façons (haut, loin, en contrebas avec précision) Lancer des objets de taille, formes et poids différents), en fonction de la distance, intensité et précision) courir avec la bonne posture, sauter par dessus (haies) de différentes façons avec du matériel divers, avec élan (haie, cerceaux, trampoline, via un module)	Courir vite Courir longtemps Jeux de poursuite Jeux de relais Sauter dedans, de haut, loin, par –dessus, en courant, pieds joints, écartés, sur un pied, sauter en appui sur les mains, dans un cerceau, saut de haies, tremplin, trampoline, saut en hauteur, saut par impulsion Lancer avec les ballons : en l'air, contre un mur, faire rebondir, attraper, rouler En visant une cible, dans un tonneau, en hauteur, au sol, loin, en faisant rouler Lancer avec différents projectiles (balles rebondissantes, sacs, fusées en mousse, balles picots)	Courir vite Lancer Sauter Manipuler les ballons Courir longtemps Lancer des objets de tailles variées Sauter de différentes façons Manipuler les cerceaux Courir en relais Lancer des objets de poids variés Sauter haut Manipuler les balles Courir en slalomant Lancer dans des cibles (varier la hauteur, l'éloignement, l'orientation, la taille de la cible) Sauter loin Manipuler les anneaux Courir en franchissant des obstacles Lancer pour atteindre une cible
	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	Se déplacer avec aisance avec du matériel mettant en jeu l'équilibre (échasse, trottinettes, tricycle).	Rouler, s'équilibrer : allongé ou assis sur la planche à roulettes, sous un tunnel, se faire pousser ou tirer, Roulade sur un plan incliné, droit, autour d'une barre Pédalo, échasses, debout sur les planches à roulette Rouler, pédaler en suivant un chemin.	Courir en changeant de direction Se déplacer de différentes façons Se déplacer sur des engins présentant un caractère d'instabilité (vélo, trottinette, échasses)
	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	Accepter de participer à parcours, assimiler les règles d'organisation, monter, grimper, escalader, ramper, enjambrer, s'équilibrer, glisser, sauter.	Parcours : suivre un chemin en le complexifiant par ajout de matériels (s'orienter, grimper, glisser, sauter, passer au-dessus, en-dessous...) Découvrir des espaces inconnus ou inhabituels (parc, forêt ...)	Participer à un parcours en respectant les règles afin de travailler les actions : monter, grimper, escalader, ramper, enjambrer, s'équilibrer, glisser, sauter,... Découvrir des espaces inconnus ou inhabituels (parc, forêt ...)
	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	Mimer des déplacements, jeux du miroir (mimer des actions et des déplacements) observer les autres pour décrire et reproduire.	Actions à visée artistique en utilisant les rubans, les toiles de parachute, ballons baudruches : adapter son geste (secouer, tirer, lever, baisser...) Le mime.	Participer en coordonnant ses déplacements et ses gestes à ceux des autres (Acrosport). Exprimer ce que l'on ressent, des sentiments, une intention, une émotion (Expression corporelle).
	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	Rondes à geste, rondes à choix, rondes à mimer. Apprendre à se déplacer en ronde, savoir se mettre en ronde, se déplacer en farandoles, accepter d'être touché, initiation aux jeux chantés (danser en fonction des paroles de chansons).	Jeux d'écoute et d'attention, de rythmes. Rondes à s'accroupir, à imiter ou choisir. Farandole, cortège, danse à 2.	Participer à des rondes en coordonnant ses déplacements. Reproduire une chorégraphie collective.
	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun	Participer au jeu, réagir au signal, apprendre à respecter les règles, accepter de se séparer d'un objet, transporter un objet en courant, utiliser des procédures numériques dans les jeux collectifs, acquérir la notion d'équipe, accepter de perdre.	Jeux collectifs (s'opposer et coopérer collectivement). Les chasseurs Les déménageurs Les pompiers 123 soleil Chat glacé Jeux de lutte et d'opposition	Participer à des jeux collectifs en intégrant les règles et le rôle de chacun jeu du chat (inversement des rôles) Élaborer des stratégies Coopérer S'opposer (jeux de lutte et d'opposition)

Écoles	Sand et Musset
Domaine	3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Domaines et champs d'enseignement	Compétences travaillées / Attendus de fin de cycle	PS	MS	GS
Productions plastiques et visuelles	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	<p>Accepte de se salir</p> <p>Contrôler son geste pour respecter l'espace graphique (remplir de grandes surfaces). Exercer une pression différente en fonction des outils. Réaliser des empreintes et des traces avec le corps, des outils spécifiques et détournés.</p> <p>Expérimenter le plan vertical et le plan horizontal.</p> <p>Expérimenter différentes "textures" de supports (lisse, ondulé, granulé... et matières (semoule, farine, terre...)).</p> <p>Découvrir et perfectionner des techniques simples: coller, froisser couper, déchirer.</p> <p>Réaliser des œuvres planes et en volume.</p>	<p>Explorer librement des outils nouveaux (ciseaux crantés, papier de verre...).</p> <p>Travailler sur des supports plus petits</p> <p>S'adapter à une contrainte de matériel.</p> <p>Choisir des outils adaptés (pinceau pour peinture/encre).</p> <p>Expérimenter le plan vertical et le plan horizontal.</p> <p>Expérimenter différentes "textures" de supports (lisse, ondulé, granulé... et matières (semoule, farine, terre...)).</p> <p>Découvrir et perfectionner des techniques simples: coller, froisser couper, déchirer.</p> <p>Réaliser des œuvres planes et en volume.</p>	<p>Apprendre à choisir le bon outil en fonction de la consigne donnée: pinceau pour peindre, éponge pour tamponner, ciseaux pour découper...</p> <p>Adapter son geste en fonction de la taille du support</p> <p>S'adapter à une contrainte de matériel de plus en plus spécifique.</p> <p>Expérimenter le plan vertical et le plan horizontal.</p> <p>Expérimenter différentes "textures" de supports (lisse, ondulé, granulé... et matières (semoule, farine, terre...)).</p> <p>Découvrir et perfectionner des techniques simples: coller, froisser couper, déchirer.</p> <p>Réaliser des œuvres planes et en volume.</p>
	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	<p>Dessiner un bonhomme de plus en plus fidèle au schéma corporel.</p> <p>Colorier une illustration de plus en plus détaillée.</p> <p>Reconnaître et nommer des couleurs.</p> <p>Expérimenter des mélanges de couleurs aléatoires.</p>	<p>Dessiner des formes reconnaissables (soleil, fleur, maison...).</p> <p>Dessiner un bonhomme de plus en plus précis (détails du visage, 5 doigts, cheveux, tête, corps, 2 bras/jambes).</p> <p>Dessiner en respectant un modèle (en suivant des étapes).</p> <p>Dessiner en inventant des choses proches du réel.</p>	<p>Manifester l'envie de dessiner.</p> <p>Faire un dessin de plus en plus complet avec ou sans modèle.</p> <p>Expliquer son dessin.</p>
	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.	<p>Décorer pour personnaliser ses effets personnels (couvertures de cahier, étiquettes de porte-manteau, étiquettes de casiers...).</p> <p>Commencer à tracer/ dessiner des graphismes simples (ronds, traits, points...).</p>	<p>Tracer/ dessiner des graphismes simples (ronds, traits, points...).</p> <p>Tracer/ dessiner des graphismes complexes (croix, spirales, carrés, échelles, quadrillage, vagues, lignes brisées, ponts, boucles simples...).</p> <p>Réinvestir des graphismes connus dans une production.</p>	<p>Tracer des graphismes simples (cercles, traits, points...).</p> <p>Tracer des graphismes complexes (ponts, vagues, boucles...).</p> <p>Réutiliser ces graphismes dans une production.</p>
	Créer des graphismes nouveaux.	Tracer des lignes continues puis des lignes verticales et horizontales puis des quadrillages, des croix, des cercles, des soleils et des points dans des espaces de plus en plus réduits et avec des médiums de plus en plus précis.	Assembler des graphismes connus pour en créer de nouveaux. Réinvestir ces graphismes dans des productions personnelles.	
	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	<p>Présenter sa réalisation: nommer les outils utilisés, les procédés, les étapes...</p> <p>Commenter la production d'autres élèves et exprimer son ressenti.</p> <p>Accepte de travailler en groupe sur une fresque collective.</p>	<p>Appréhender des matériaux différents.</p> <p>Empiler, assembler, façonner des matériaux pour créer une production plane ou en volume (découper, coller, plier, déchirer, scotcher, perforer, froisser...).</p> <p>Adapter les outils, supports et matériaux selon une consigne.</p> <p>Réaliser et inventer seul une composition plane ou en volume (exemple réalisation d'un objet avec des bâtonnets...).</p>	<p>Empiler, assembler, façonner des matériaux pour créer des productions planes ou en volume.</p> <p>Empiler, assembler, façonner des matériaux pour créer une production plane ou en volume (découper, coller, plier, déchirer, scotcher, perforer, froisser...).</p> <p>Adapter les outils, supports et matériaux selon une consigne.</p> <p>Réaliser et inventer seul une composition plane ou en volume (exemple réalisation d'un objet avec des bâtonnets...).</p>
	Apporter une première culture artistique aux élèves,	<p>Se familiariser avec des œuvres pour utiliser le même procédé graphique.</p> <p>Apprendre à observer une œuvre puis à la décrire (couleurs, composition...) puis exprimer ses sentiments et impressions face à une œuvre.</p> <p>Comparer des œuvres avec la réalité.</p> <p>Comparer des œuvres entre elles (points communs, techniques utilisées...).</p>		
Univers sonores	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	<p>Connaître des comptines et jeux de doigts: les dire et les mimer..</p> <p>Dire entièrement une comptine individuellement et ou/ devant ses camarades.</p> <p>Se constituer un répertoire de comptines et chansons.</p>	<p>Connaître plusieurs comptines et chansons.</p> <p>Chanter les comptines connues en les interprétant de manière expressive.</p> <p>Chanter avec les autres.</p> <p>Chanter en écoutant les autres.</p>	<p>Mémoriser/connaître plusieurs comptines et chansons.</p> <p>Les interpréter en modulant sa voix.</p> <p>Écouter les autres.</p> <p>Chanter seul et en groupe.</p>
	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	Jouer avec sa voix: fort/doucement, aigu/grave.	<p>Imiter des jeux vocaux simples puis plus compliqués en écoutant bien le modèle.</p> <p>Jouer sur les paramètres vocaux, varier l'intensité, la hauteur, les nuances,</p> <p>Créer des rythmes vocaux (création vocale).</p> <p>Créer des univers sonores en fonction d'un projet.</p>	<p>Imiter des jeux vocaux complexes.</p> <p>Jouer sur les paramètres vocaux, varier l'intensité, la hauteur, les nuances, de plus en plus nombreux.</p> <p>Créer des rythmes vocaux (création vocale).</p>
	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	<p>Marquer la pulsation avec son corps (balancements, ronde...).</p> <p>Frapper le rythme d'une comptine avec son corps ou des instruments.</p> <p>Reproduire une forme rythmique simple avec son corps puis avec des instruments.</p> <p>Découvrir les instruments de musique.</p> <p>Se déplacer en rythme sur une musique, adapter son geste (avec rubans).</p>	<p>Imiter des jeux musicaux en utilisant son corps et des instruments en respectant les consignes,</p> <p>Jouer sur des paramètres instrumentaux.</p> <p>Marquer la pulsation corporelle en frappant dans les mains, sur les genoux.</p> <p>Regrouper des instruments dans les familles selon les effets produits,</p> <p>Proposer une création vocale ou instrumentale.</p>	<p>Imiter des jeux en utilisant les instruments .</p> <p>Frapper le rythme d'une comptine avec son corps ou des instruments.</p> <p>Jouer sur des paramètres instrumentaux.</p> <p>Imiter des jeux en utilisant le corps .</p> <p>Proposer une création rythmique à travers le corps.</p> <p>Regrouper des instruments dans les familles selon les effets produits,</p> <p>Proposer une création rythmique avec des instruments.</p>
	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	<p>Écouter des extraits musicaux.</p> <p>Commencer à les décrire (lent/rapide; fort/doucement...).</p> <p>Dire si on aime ou pas</p> <p>Exprimer une émotion ressentie (peur, excitation...)</p>	<p>Œuvres artistiques plus contrastées qu'en PS.</p> <p>Affiner son écoute pour décrire un extrait d'œuvre (lent/rapide; fort/doucement...).</p> <p>Exprimer ses impressions sur une œuvre plastique ou musicale.</p> <p>Exprimer les émotions ressenties (peur, excitation...) sur des extraits avec des contrastes forts: intensité sonore forte ou faible, temps lent ou rapide...</p>	<p>Exercer un regard et une écoute attentifs.</p> <p>Affiner son écoute à partir d'œuvres dont les contrastes sont de moins marqués,</p> <p>Exprimer ses impressions sur une œuvre plastique ou musicale.</p> <p>Exprimer les émotions ressenties (peur, excitation...) sur des extraits avec des contrastes forts: intensité sonore forte ou faible, temps lent ou rapide...</p>
	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	Travailler autour d'un spectacle sonore de fin d'année.	Travailler autour d'un spectacle de fin d'année à partir des propositions des enfants.	Travailler autour d'un spectacle de fin d'année à partir des propositions des enfants.