

## REPERES DE PROGRESSIVITE - CYCLE 1 au regard des attendus de fin de cycle du programme de l'école maternelle 2015

### MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS



#### ORAL : Oser entrer en communication / Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre

Oser entrer en communication (y compris par le langage non verbal)	Répéter des mots en prenant la parole en petit groupe	Prendre la parole en grand groupe (comptine, raconter un événement personnel, une histoire connue)	Entrer en échange relation duelle en petit groupe en grand groupe	Participer à un échange pour faire avancer les propos dans le groupe	Parler seul devant le grand groupe pour présenter un projet, un compte-rendu d'activité, récapituler
--	---	--	---	--	--

#### ORAL : Oser entrer en communication / S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.

2 – 4 ans		4 - 6 ans	
Utiliser des « mots-phrases »	Utiliser le « je »	Faire des phrases plus longues en utilisant des connecteurs syntaxiques : « <i>parce que, pour que</i> »	Utiliser des phrases plus longues avec -des compléments circonstanciels (temps, lieu, cause...) -des adjectifs -des propositions subordonnées

#### ORAL : Comprendre et apprendre / Pratiquer divers usages du langage oral

Dire ce que l'on fait, ce que l'on voit (en situation, décrire une action, une image)	Raconter, expliquer, comparer, classer, - des situations individuelles ou collectives - des histoires entendues ou racontées	Anticiper une action, prévoir une organisation, donner ses idées, inventer
---	--	--

#### ORAL : Comprendre et apprendre / Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies

Ecouter et faire les gestes de la comptine	Ajuster sa gestuelle avec le débit de la comptine	Répéter la comptine avec les autres enfants	Réciter la comptine devant un petit groupe d'enfants	Réciter une comptine plus longue devant le groupe	Réciter la comptine en mettant le ton, en jouant avec les sonorités
--	---	---	--	---	---

**MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS**



**ORAL : Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique / Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français**

<p><b>Repérer</b> Répéter, scander des sons, un mot, son prénom, une ritournelle.</p>	<p><b>Manipuler</b> Frapper, isoler, ajouter, enlever, remplacer des mots, des syllabes, des sons.</p>	<p><b>Discriminer</b> Comparer, localiser, discriminer, assembler, coder des syllabes orales, quelques phonèmes simples.</p>
---	--	--

**ORAL : Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique / Manipuler des syllabes**

Scander les syllabes d'un mot (parler comme un robot).	Reconnaître une syllabe dans une liste de mots.	Dire la place d'une syllabe dans un mot (au début, au milieu, à la fin).	Jouer avec les syllabes, les inverser, les supprimer, en ajouter, en remplacer.	Jouer avec les syllabes (augmentation progressive longueur des mots à transformer).	Assembler des syllabes pour inventer des mots.
--	---	--	---	---	--

**ORAL : Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique / Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives)**

Entendre une syllabe-modèle au début ou à la fin d'un mot.	Entendre une syllabe-modèle au milieu d'un mot.	Entendre un son voyelle-modèle (i, u, a, o, é) au début ou à la fin d'un mot.	Entendre un son voyelle-modèle au milieu d'un mot.	Entendre un son consonne-modèle (ch, s, m, r...) au milieu ou dans un mot.	Discriminer des sons proches (f/v, s/ch, s/z, ch/j).
--	---	---	--	--	--

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS



**ECRIT : Découvrir la fonction de l'écrit / Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu et manifester de la curiosité par rapport à l'écrit**

<p><b>S'intéresser</b> aux écrits de la classe.                  Manifester du plaisir à écouter une histoire, solliciter l'adulte pour qu'il lise un livre.</p>	<p>Intervenir pendant la lecture ou juste après : répéter, mimer, faire des commentaires.                  Utiliser le livre correctement.</p>	<p>Répondre à des questions sur l'histoire (personnages, événement, lieu, chute...).</p>	<p>Jouer et raconter avec ses propres mots :                  - un passage de l'histoire,                  - l'histoire complète, avec des marionnettes, le support de l'album...</p>	<p>Raconter une histoire en utilisant les temps du récit, les connecteurs.</p>
--	--	--	---	--

**ECRIT : Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement / Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on écrit pas comme on parle**

<b>2 – 4 ans</b>		<b>4 – 6 ans</b>	
<p>Observer différents moments d'écriture de l'adulte (le passage d'une parole à l'écrit).</p>	<p>Participer à un écrit individuel ou collectif.                  Faire la différence entre un dessin, une lettre, un mot, un chiffre.</p>	<p>Dictier un courte phrase.</p>	<p>Participer à des échanges collectifs pour construire un texte, l'améliorer (être conscient que l'on n'écrit pas comme on parle), s'assurer de la cohérence d'ensemble.</p>

**ECRIT : Découvrir le principe alphabétique / Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 écritures (cursive, script, capitales d'imprimerie)**

2 – 4 ans		4 - 6 ans	
Faire la différence entre un dessin, une lettre, un mot, un chiffre.	Reconnaître quelques lettres capitales (dont celles de son prénom).	Identifier un mot en prenant appui sur les lettres et leur ordre.	Reconnaître et nommer seul la plupart des lettres de l'alphabet. Marquer l'espace entre chaque mot pour écrire un titre, une phrase. Reconnaître son prénom en cursive. Décomposer un mot en syllabes en isolant la syllabe qu'il écrit (énoncer le nom de sa lettre et sa valeur sonore).
Identifier son prénom en prenant des repères visuels (forme de majuscule, longueur, point sur un i, accent, graphie particulière, dernière lettre, trait d'union...).	Identifier un mot en prenant appui sur la longueur en sachant que cela correspond à la longueur de l'énoncé oral.	Reconnaître les prénoms de la classe en CI.	Utiliser le lexique qui permet de nommer les unités de la langue : mot, syllabe, lettre, son, phrase, texte, ligne, majuscule. * Utiliser <b>le clavier de l'ordinateur/tablette</b> .

**ECRIT : Commencer à écrire tout seul / Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle**

Produire un tracé avec une intention. Tenir de façon adaptée son outil scripteur.	Prendre des repères dans l'espace feuille. S'entraîner aux gestes graphiques de base Tracer quelques lettres de son prénom en capitales d'imprimerie (CI).	S'entraîner aux gestes graphiques, les associer. Ecrire son prénom en CI avec modèle, sans modèle (en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite).	Écrire quelques mots en CI (mots choisis, noms camarades, noms héros albums, court titres albums...).	Écrire des suites de mots en CI, des légendes de dessins, de photos. Enchaîner plusieurs lettres en cursive en ne levant qu'à bon escient son crayon.	S'entraîner à des exercices graphiques. Écrire son prénom seul, sans modèle en cursive. S'entraîner à l'écriture de quelques mots simples en cursive ( <i>il, elle, le, la, et, les maman, papa, lulu, lili...</i> ).
---	--	--	---	---	---

**ECRIT : Commencer à écrire tout seul / Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou un groupe de lettres empruntés aux mots connus**

Produire des suites de lettres ou pseudos lettres.	Produire des suites de lettres : pseudos lettres et/ou des lettres sans valeur sonore.	Utiliser le nom des lettres pour encoder un mot (ex. KKO pour cacao).	Utiliser des mots connus mémorisés ou retrouvés dans les outils de la classe (affichages, répertoires de mots, ...).	Utiliser un morceau de mot connu. Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe (ex. AAI pour maladie). Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe et le phonème (ex. LIVER pour l'hiver).
--	--	---	--	---

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

UTILISER LES NOMBRES : Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques			
Estimer une quantité, comparer globalement des quantités et dire s'il y en a : « beaucoup » « pas beaucoup » en fonction du contexte.	Réaliser une correspondance terme à terme pour comparer. Résoudre des problèmes portant sur des petites quantités en situation de manipulation (par comparaison ou par réunion).	Produire une collection qui a autant d'éléments qu'une autre Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques et dire s'il y en a « plus, moins, pareil ».	Comparer des collections en utilisant des procédures numériques et dire s'il y a « autant que », « plus que », « moins que ». Résoudre des problèmes portant sur des quantités en manipulant par comparaison, réunion, augmentation, diminution, partage équitable.
UTILISER LES NOMBRES : Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée			
Donner, montrer, prendre une quantité demandée comprise entre <b>1 et 4</b> objets.	Utiliser le comptage pour dénombrer. « <i>Un et un : deux, et encore un : trois</i> » Comparer deux quantités en disant combien il y en a.	Donner, montrer, prendre une quantité demandée comprise entre <b>5 et 10</b> objets. Construire une collection égale à un modèle en utilisant le dénombrement.	Utiliser des groupements pour dénombrer. « <i>Trois et encore deux : cinq</i> ».
UTILISER LES NOMBRES : Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions			
Travailler sur l'espace pour préparer la notion d'ordinal. Se positionner par rapport à une personne, un objet.	Dire si un objet est devant, derrière, avant ou après un autre.	Montrer un élément demandé : « <i>montre moi le deuxième élément</i> ». Placer un élément en connaissant sa position, en respectant le sens du parcours.	Verbaliser le rang des éléments d'une suite ordonnée : <i>le premier, le deuxième, le troisième.</i>
UTILISER LES NOMBRES : Mobilise des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité			
Utiliser diverses représentations dont les doigts pour évoquer une quantité.	Constituer une collection d'objets indiquée par une constellation du dé ou autre.	Représenter des quantités avec des symboles. Coder une quantité. Associer le chiffre qui correspond à un mot-nombre énoncé.	Ecrire les chiffres ( <b>entre 1 et 10</b> ) pour communiquer une quantité.

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

### ETUDIER LES NOMBRES : Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments

Jouer et réaliser des petites collections avec des objets divers.	Construire des collections variées à partir d'une collection-témoin et verbaliser sa façon de faire.	Classer des collections variées selon la quantité.	Associer différentes représentations d'une même quantité.
---	--	--	---

### ETUDIER LES NOMBRES : Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente

Associer le geste à la parole : « <i>un et encore un, ça fait deux ; deux et encore un, ça fait trois...</i> » → de <b>1 à 4</b> .	Associer le geste à la parole : « <i>quatre et encore un, ça fait cinq ; cinq et encore un, ça fait six...</i> » → de <b>5 à 10</b> .
---	--

### ETUDIER LES NOMBRES : Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

#### Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix

Enumérer chaque élément d'une collection sans en oublier, ni pointer deux fois la même.	Décomposer des petites collections entre <b>1 et 4</b> en manipulant des objets.	Enumérer chaque élément d'une collection sans oublier, ni pointer deux fois le même, entre <b>5 et 10</b> .	Décomposer des collections, entre <b>5 et 10</b> , en manipulant des objets et trouver différentes solutions.	Ajouter ou retirer des éléments d'une collection pour obtenir une quantité donnée.
---	--	---	---	--

### ETUDIER LES NOMBRES : Parler des nombre à l'aide de leur décomposition

Exprimer une petite quantité de différentes manières : « <i>trois, c'est deux et un</i> »... → décomposition du nombre <b>jusqu'à 3</b> .	Exprimer une quantité de différentes manières → décomposition du nombre <b>jusqu'à 5</b> .	Exprimer une quantité de différentes manières → décomposition du nombre <b>jusqu'à 10</b> .
--	---	--

### ETUDIER LES NOMBRES : Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffre jusqu'à 10

Mémoriser la suite des nombres <b>jusqu'à 3</b> . Découvrir qu'une quantité peut s'écrire sous la forme d'un chiffre.	Mémoriser la suite des nombres <b>jusqu'à 5/6</b> . Associer le nom avec l'écriture chiffrée <b>jusqu'à 5/6</b> .	Mémoriser la suite des nombres <b>jusqu'à 7/8</b> . Associer le nom avec l'écriture chiffrée <b>jusqu'à 7/8</b> . Lire les nombres écrits en chiffres <b>jusqu'à 7/8</b> .	Mémoriser la suite des nombres <b>jusqu'à 12</b> . Associer le nom avec l'écriture chiffrée au moins <b>jusqu'à 10</b> . Dire la suite des nombres à partir d'un autre nombre.	Mémoriser la suite des nombres <b>jusqu'à 30</b> . Associer le nom avec l'écriture chiffrée <b>jusqu'à 30</b> . Dire la suite des nombres de 2 en 2. Lire les nombres écrits en chiffres <b>jusqu'à 10</b> .
--	--	--	--	---

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

**EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES:** Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)

Reconnaître des formes simples (carrés, ronds, triangles), les identifier, les trier. Reconnaître globalement des solides par la vue et le toucher, encastrer. Identifier des formes simples quelles que soient leur taille et orientation dans l'espace.	Classer des formes simples, les nommer. Comprendre et utiliser un vocabulaire précis pour parler des formes planes : carré, triangle, cercle, rectangle ; les différencier, les reconnaître par le toucher.	Reconnaître, différencier et classer des formes quelles que soient leur taille, couleur et orientation dans l'espace. Décrire une forme en fonction de ses propriétés. Comprendre et utiliser un vocabulaire précis pour parler des solides : cube, pyramide, cylindre, boule.
---	--	--

**EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES:** Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance

Classer des grandeurs continues, Comprendre et utiliser les termes « <i>long</i> », « <i>plein</i> », « <i>lourd</i> » dans un contexte donné.	Comparer des objets selon une grandeur (longueur ou contenance).	Ranger des objets selon une grandeur (longueur ou masse ou contenance) dans ordre croissant, décroissant. Utiliser une mesure référence pour les comparer ou un instrument de mesure. Utiliser les expressions « <i>plus que</i> », « <i>pareil</i> », « <i>aussi ...que</i> », « <i>moins...que</i> ». Distinguer les termes « <i>gros</i> », « <i>grand</i> » et « <i>petit</i> » de « <i>lourd</i> » et « <i>léger</i> ».
---	--	---

**EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES:** Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)

Réaliser des puzzles de 10 pièces.	Reconstituer des puzzles de 20 pièces. Reproduire un assemblage de formes simples, un pavage simple.	Assembler des formes différentes pour reproduire un modèle, assembler des solides. Reproduire un pavage précis à partir d'un modèle, dans l'espace puis sur feuille.
------------------------------------	---	---

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE



EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES: Reproduire, dessiner des formes planes		
<p>Tracer des formes planes en réalisant des empreintes. Commencer les exercices de reproduction de formes.</p>	<p>Construire des formes planes avec des objets. Reproduire des ronds, des triangles.</p>	<p>Reproduire des formes planes : ronds, triangles, carrés, rectangles... Commencer à tracer ces formes planes à main levée ou avec une règle.</p>

EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES: Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application		
<p>Réaliser un algorithme de 2 par alternance de couleurs, de types d'objet.</p>	<p>Réaliser des algorithmes de 3 par alternance de couleurs, de tailles, de formes, de matières. Inventer des rythmes simples.</p>	<p>Réaliser des algorithmes de 2, de 3, de 4 par alternance de couleurs, tailles, formes, matières, orientations, type d'objet ou de dessin... Trouver ce qui manque dans ces rythmes, les rectifier ou les transformer. Représenter un algorithme. Reconnaître un algorithme simple sur des supports architecturaux, artistiques ...</p>

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



### AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DUREE ET SUR LES OBJETS :

**Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis**

**Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir**

Prendre plaisir à s'engager dans des actions en réponse à un aménagement donné et mettre en jeu des conduites inhabituelles : cheminer en équilibre, monter, descendre, glisser, tourner, rouler, balancer...

Jouer avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes et explorer leurs possibilités d'utilisation.

Explorer :

- des espaces différents,
- des matériels différents.

Adapter son geste au but recherché et trouver des stratégies efficaces pour progresser : lancer pour atteindre une cible, sauter pour franchir, courir vite, courir en relais, en slalom...

Enchaîner deux actions (voire plus) : courir et sauter, courir et lancer, lancer puis sauter, courir et franchir...

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



### ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS OU DES CONTRAINTES VARIEES :

#### Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

##### Espace aménagé (monter, escalader, rouler, ramper...)

Agir spontanément puis avec un but. Exercer différentes manières de se déplacer.	Exercer différentes manières de courir, sauter, Lancer.	Construire un projet d'actions enchaînées en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché.
---	--	---

##### Espace aquatique

Entrer dans l'eau et participer aux jeux.	Mettre la tête sous l'eau.	Se laisser flotter et se déplacer le long du bord.	Se déplacer dans le bassin.
--	----------------------------	---	-----------------------------

##### Engins roulants (tricycle, trottinette, draisienne, vélo)

Oser essayer des engins inhabituels.	Utiliser différents engins de manière efficace, sur des itinéraires précis.	Piloter avec aisance des engins dans un espace aménagé.
--------------------------------------	--	--

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



### Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical

<p>S'engager avec plaisir dans un mouvement dansé (avec ou sans objet inducteur).</p> <p>Prendre plaisir à regarder les autres et à évoluer devant les autres.</p> <p>Explorer des actions.</p>	<p>Transformer son mouvement en fonction de la vitesse, des postures du corps, de l'espace.</p> <p>Reproduire des actions et des déplacements.</p>	<p>Structurer les réponses corporelles à partir des variables (espace, temps, énergie, corps et relation aux autres) pour inventer une courte phrase dansée.</p> <p>S'exprimer librement en suivant un rythme musical.</p> <p>S'initier au rôle de spectateur (<i>regarder en silence, applaudir, respecter les autres, dire ce qui a plu, exprimer ses émotions...</i>).</p>
---	--	---

### Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés

2 – 4 ans	4 - 6 ans
<p>Danser pour soi (dances à consignes ou d'imitation) 3-4 ans.</p> <p>Danser avec les autres.</p> <p>Adapter ses déplacements et ses gestes à la musique.</p>	<p>Danser avec les autres (farandoles, files, pont ...).</p> <p>Danser en se situant dans le groupe (mémorisation de figures enchaînées).</p> <p>Anticiper les changements d'orientation en fonction de la musique tout en respectant la disposition spatiale.</p>

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

<p>Accepter de jouer parmi les autres en respectant une règle simple.</p> <p>Participer à des jeux moteurs (transporter, courir, lancer...) en construisant la notion de but commun.</p> <p>Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations.</p>	<p>S'impliquer dans un jeu d'équipe avec un but commun, comprendre et respecter les règles.</p> <p>Affiner son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour améliorer le résultat de l'action collective.</p> <p>Coopérer, élaborer des stratégies pour viser un but commun.</p>	<p>Comprendre la notion d'adversaire (contre qui je joue) et de partenaire (avec qui je joue), réaliser. Transporter des objets, déplacer des objets, d'un point à un autre sans se faire toucher par un défenseur (ou adversaire), dans un temps limité.</p> <p>Organiser des actions et ses saisies sur le corps de l'adversaire en fonction d'une intention précise ou d'une stratégie déterminée (<i>saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...</i>).</p>
--	--	---

## AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

### ACTIVITES PLASTIQUES : Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste

<p>S'engager avec plaisir dans l'activité pour explorer différents outils, médiums (craies, encres, peinture...) et matériaux. Adapter son geste au médium et à l'outil utilisés, à la forme et à la taille du support.</p>	<p>Adapter son geste pour répondre à une consigne.</p>	<p>S'exprimer sur sa production et/ou ses découvertes. Choisir un outil, un médium, un support en adaptant son geste en fonction d'une intention.</p>
---	--	---

### ACTIVITES PLASTIQUES : Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à modèle, ou en inventant

<p>Dessiner librement avec différents outils.</p>	<p>Utiliser un carnet pour dessiner régulièrement. Commencer à représenter ce qu'il voit, ce dont il se souvient, ce qu'il imagine.</p>	<p>Commencer à parler de ce qu'il a voulu représenter (en s'approchant du réel ou selon un modèle). Dessiner pour représenter, pour imaginer, inventer. Dessiner pour garder en mémoire, coder.</p>
---	---	---

### ACTIVITES PLASTIQUES : Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux

<p>Produire des traces en réalisant des gestes amples dans différentes directions.  Réaliser des traces librement puis avec une contrainte induite par : le support (matériaux, obstacles, formes de la feuille,-,...).</p>	<p>Produire des tracés orientés de plus en plus précis et diversifiés, sur des supports de petit format. Rechercher toutes les possibilités d'utilisation :  <ul style="list-style-type: none"> <li>- des outils scripteurs habituels (feutres, fusain...),</li> <li>- des outils détournés de leurs fonctions premières (fourchettes, peignes...).</li> </ul>                     Comparer les découvertes et se constituer un répertoire de traces.</p>	<p>S'exprimer sur ses propres tracés et parler des éléments graphiques produits (les nommer, décrire les manières de faire). Reproduire, associer, enchaîner des motifs graphiques pour créer de nouveaux graphismes.</p>
---	---	---

## AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES



### ACTIVITES PLASTIQUES : Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés

<p>Découvrir et jouer avec la couleur : mélanger, juxtaposer, nuancer...</p> <p>Découvrir des matériaux , des techniques, des procédés pour réaliser une composition plane ou en volume.</p> <p>Découvrir et exploiter les éléments de son environnement quotidien pour leurs qualités plastiques.</p>	<p>Découvrir l'éventail des ressources d'un même matériau (papier sec/mouillé, peinture épaisse/fluide...).</p> <p>Utiliser différents procédés : pliage, découpage, grattage.</p> <p>Transformer un objet.</p> <p>S'exprimer sur sa production et/ou ses découvertes.</p>	<p>Réinvestir des techniques et des procédés dans un projet à plusieurs.</p> <p>Faire des choix, avoir des intentions, être capable d'argumenter à ce sujet.</p>
--	--	--

### UNIVERS SONORES : Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive

<p>Oser jouer avec sa voix pour chanter ou dire une comptine.</p> <p>Acquérir un répertoire de chansons et comptines adaptées à son âge.</p>	<p>Expérimenter plusieurs registres expressifs : joie, tristesse, colère, étonnement...</p> <p>Chanter en chœur avec les autres enfants de la classe.</p>	<p>Participer à une chorale d'école.</p> <p>Chanter seul devant les autres.</p> <p>Se préparer vocalement : apprendre à respirer, à se décontracter, à articuler.</p> <p>S'exprimer sur sa production ou sur celles des autres.</p>
--	---	---

### UNIVERS SONORES : Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance

<p>Jouer avec sa voix pour reproduire des sons variés (onomatopées, mots inventés...).</p>	<p>Imiter des voix de personnages rencontrés dans des histoires.</p>	<p>Inventer des productions vocales.</p> <p>Moduler sa voix en jouant sur les variantes.</p> <p>S'exprimer sur sa production et/ou ses découvertes.</p>
--	--	---

## AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

### UNIVERS SONORES : Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples

<p>Explorer différents objets sonores et instruments de musique.</p>	<p>Explorer les possibilités de produire des sons avec son corps. Maîtriser son geste en vue de produire un son attendu (son doux/fort, rapide/lent, long/court, reproduction d'une phrase musicale...).</p>	<p>S'exprimer sur sa production et/ou ses découvertes, sur les productions des autres.</p>
--	--	--

### ACTIVITES ARTISTIQUES : Décrire une image, parler d'un extrait musical et s'exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

<p>Observer et décrire des images fixes ou animées. Écouter un extrait musical avec attention. Créer un mur ou un arbre sonore.</p>	<p>Repérer des différences et des ressemblances :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- entre des images et les classer selon des critères simples,</li> <li>- entre les extraits d'œuvres entendues (différents styles, cultures, époques).</li> </ul> <p>Créer des collections d'images ou d'objets.</p>	<p>Parler :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de l'image : dire ce qu'il voit, ce qu'il ressent, ce qu'il ,</li> <li>- de la musique entendue en utilisant les mots découverts lors des activités de productions personnelles avec la voix ou les instruments.</li> </ul> <p>Utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'image dans une production personnelle (la transformer selon une consigne, isoler des éléments...).</li> </ul> <p>Coder/décoder des phrases musicales. Choisir des extraits musicaux pour illustrer un passage d'une histoire, une petite mise en scène. Préparer une exposition sur un thème donné.</p>
---	---	---

### ACTIVITES ARTISTIQUES : Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

<p>Bruiter, sonoriser des situations. Jouer avec son corps.</p>	<p>Jouer des petites scénettes à deux, à plusieurs.</p>	<p>Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant (mime, création de décors, petites chorégraphies...).</p> <p>Devenir un spectateur actif et attentif.</p>
---	---	--

## EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE



### LE MONDE DU 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

<b>Constater</b> que les êtres vivants (plantes, animaux) grandissent et se transforment.	<b>Reconnaître</b> les principales étapes de développement : - d'une plante, - d'un animal. Représenter ces différentes étapes.	<b>Savoir</b> , qu'en général la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle.
---	--	---

### LE MONDE DU VIVANT : Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux

<b>Reconnaître et nommer</b> - les plantes observées en classe et participer à l'entretien des plantations, - les animaux observés en classe (aspect, contact, nutrition, déplacement) et participer à l'entretien des élevages.	<b>Savoir</b> que : - les plantes ont des besoins ( <i>eau, lumière, nourriture</i> ), - les animaux ont des besoins ( <i>boire, se nourrir, respirer, dormir</i> ). Repérer les caractéristiques des lieux de vie de certains animaux ou d'humains.	<b>Comparer</b> les moyens et types de déplacements de différents animaux. Comparer les manifestations des grandes fonctions chez l'homme et l'animal.
--	---	--

### LE MONDE DU VIVANT : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation

Situer et nommer quelques parties du corps sur lui-même et / ou sur un animal. Explorer et exercer ses 5 sens.	Situer et nommer quelques parties du corps sur une représentation. Situer et nommer les parties du visages, du corps et quelques articulations (genou, cheville). Réaliser un dessin représentatif du corps humain. Distinguer le vivant/non vivant, le réel/l'imaginaire.	Décrire, comparer, classer les perceptions élémentaires : tactiles, gustatives, olfactives, auditives, visuelles. Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent. Dessiner un être humain complet avec des parties du visage. Nommer les articulations.
---	---	---

## EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE

LE MONDE DU VIVANT : Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine		
Prendre conscience des ses besoins physiologiques. Respecter les règles d'hygiène lorsque l'adulte l'y invite (se laver les mains, se moucher). Demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques.	Gérer ses besoins physiologiques de façon autonome. Connaître quelques règles simples d'hygiène ( <i>mettre la main devant sa bouche quand on tousse, se laver les mains avant les repas...</i> ). Maintenir la propreté des locaux ( <i>salle classe, cour récréation...</i> ).	Parler des règles d'hygiène et de vie saine Savoir se laver les dents, les mains. Connaître les types d'aliments composant nos repas et l'importance de chacun d'eux. Appliquer des règles simples d'entretien et de propreté de la classe et de la cour.
LE MONDE DU VIVANT : Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)		
Identifier et nommer les risques liés à certaines situations ou certains outils utilisés.	Adapter son comportement en fonction des risques identifiés.	Repérer les différentes sortes de danger à l'école, à la maison, dans la rue Alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour les autres.
EXPLORER LA MATIERE : Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)		
Découvrir et manipuler des matériaux variés (pâtes, tissus, papiers...) Utiliser les 5 sens pour trier et comparer des matériaux.	Agir sur les matériaux avec des mains ou des outils et repérer leurs transformations.	Connaître et réaliser des objets qui mettent l'air en mouvement. Constater l'existence de l'ombre, son déplacement vis à vis du soleil. Classer les matières selon leurs qualités ( <i>ex. :ce qui flotte/coule...</i> ). Repérer les transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur, de l'eau ou de l'air. Observer le caractère réversible (ou non) de certaines actions (collages, mélanges, cuisson...) Classer les matières selon leur qualité.

## EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE



### UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS : Réaliser des constructions : construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage

<p>Observer le fonctionnement d'appareils ménagers simples.</p> <p>Manipuler des objets techniques usuels, les démonter (<i>essoreuse à salade, moulin à légumes, presse-citron...</i>).</p> <p>Manipuler des mécanismes divers pour : <i>accrocher, fermer, ouvrir, attacher, lacer, boutonner, tresser, enfiler, boucher/déboucher...</i></p> <p>Utiliser certains outils pour enfoncer, <i>visser/dévisser, couper, attacher, trouer, presser....</i></p> <p>Assembler des pièces pour réaliser librement des constructions puis avec une consigne simple.</p>	<p>Tenir correctement une paire de ciseaux.</p> <p>Découper sur des lignes des grandes formes.</p> <p>Coller proprement.</p> <p>Classer des objets en fonction de leur matière, de leurs qualités ou de leur utilité.</p> <p>Choisir l'objet le plus approprié à un usage (<i>ex. : qu'est-ce qui permettra de mieux couper ce carton ?</i>) ; choisir les outils nécessaires à une action.</p> <p>Réaliser une construction à partir d'un modèle</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- manipulable,</li> <li>- représenté.</li> </ul> <p>Réaliser la maquette d'un atelier de motricité.</p>	<p>Découper des formes de plus en plus petites.</p> <p>Coller proprement des pièces de plus en plus petites.</p> <p>Décrire le fonctionnement d'objets techniques simples.</p> <p>Classer les objets selon leurs usages (<i>ex. : tous les objets qui servent à couper, à perforer...</i>).</p> <p>Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (<i>plier, couper, coller, assembler, actionner...</i>).</p> <p>Réaliser une construction à partir de représentations d'étapes successives.</p>
---	--	--

### UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS : Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur

<p>Agir sur une tablette numérique.</p>	<p>Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, le déplacer.</p> <p>Utiliser un appareil photo numérique.</p>	<p>Utiliser les touches d'un clavier pour jouer à des jeux numériques, pour copier ou écrire des mots.</p> <p>Utiliser différentes fonctions de la tablette ou de l'ordinateur (insertion, suppression..).</p>
---	---	--

## EXPLORER LE MONDE : SE REPERER 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

<p>Associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe. Identifier des repères réguliers : le moment de l'activité physique, l'heure des parents, de la cantine, de la récréation...</p>	<p>Se repérer dans la journée : utiliser les mots « <i>matin, après-midi, soir</i> ». Reconstituer l'histoire de la classe sur une journée, sur deux journées.</p>	<p>Situer des événements de la classe dans la semaine, en utilisant les noms des jours. Commencer à se repérer dans le mois : utiliser les mots « <i>jour</i> » et « <i>mois</i> ».</p>
--	--	---

### LE TEMPS : 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

<p>Raconter, à l'aide de supports divers (<i>illustrations, objets, personnages, dessins</i>) des moments vécus en respectant la chronologie des événements ou la trame narrative du récit. Repérer les passages d'un moment à un autre (situation vécue/fictive).</p>	<p>Ordonner 3, 4, 5 images d'une activité vécue.</p>	<p>Ordonner 3, 4, 5 images pour raconter :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- une histoire connue,</li> <li>- une suite d'activités connues.</li> </ul>
--	--	---

### LE TEMPS : Utiliser des marqueurs temporels adaptés (*puis, pendant, avant, après...*) dans des récits, descriptions ou explications

<p>Exprimer le temps présent à partir de l'activité en cours (<i>en ce moment, maintenant, pendant...</i>) Dire si cela se passe avant ou après.</p>	<p>Dire ce que l'on a fait avant et après une activité (<i>avant, après, ensuite, puis...</i>).</p>	<p>Utiliser des marqueurs temporels pour s'exprimer à partir d'une suite d'images. Utiliser des marqueurs temporels dans le quotidien de la classe (<i>maintenant, en même temps, avant, après, puis, ensuite</i>).</p>
--	---	---

## EXPLORER LE MONDE : SE REPERER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE



### L'ESPACE : Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repérés

<i>2 – 4 ans</i>	<i>4 - 6 ans</i>
Indiquer, par rapport à soi, la position des objets dans l'espace Dire où sont les objet par rapport à soi. Vivre et dire les situations.	Situer les différentes parties d'un objet Reconstituer les différentes parties d'un objet ou d'un personnage

### L'ESPACE : Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères

<i>2 – 4 ans</i>	<i>4 - 6 ans</i>
Indiquer la position de deux objets, l'un par rapport à l'autre.	Décrire, à partir de photos, d'illustrations, de dessins d'enfants les positions des personnages.

### L'ESPACE : Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)

Effectuer un déplacement représenté. Suivre un déplacement fléché, orienté.	Coder, décoder un déplacement	Décoder un déplacement : <ul style="list-style-type: none"> <li>- reconnaître l'espace représenté,</li> <li>- reconnaître les signes conventionnels ou non pour coder le déplacement.</li> </ul>
--	-------------------------------	--

## EXPLORER LE MONDE : SE REPERER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE



### L'ESPACE : Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)

<p>S'approprier un parcours matérialisé et se déplacer en respectant le début et la fin.</p>	<p>Reconnaître et utiliser des représentations d'espaces connus.</p> <p>Se repérer et s'orienter dans les espaces familiers : suivre un parcours représenté ou codé (<i>parcours en étoile, en papillon</i>).</p>	<p>Coder des déplacements sur un plan connu réaliser un parcours d'orientation dans un environnement moins connu sécurisé et délimité (<i>parcours en étoile, en papillon</i>) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rappeler les étapes chronologiques du déplacement,</li> <li>- décrire les modalités et les trajectoires du déplacement (droites, courbes...),</li> <li>- choisir des signes conventionnels pour coder ce déplacement.</li> </ul>
--	---	--

### L'ESPACE : 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

<p>Prendre un livre dans le bon sens et le feuilletter.</p>	<p>Tracer en respectant l'espace de la feuille (<i>quelle que soit la forme, la taille</i>) et le positionnement dans l'espace.</p>	<p>Utiliser un cahier.</p> <p>Se repérer sur une page et utiliser le vocabulaire habituel : <i>en haut, en bas, sur la ligne, à gauche, à droite...</i></p>
---	---	---

### L'ESPACE : Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant/derrière, droite/gauche, dessus/dessous...) dans des récits, descriptions ou explications

<p>Identifier un espace de la classe à partir de la description qui en est faite.</p> <p>Associer différentes photos d'un même espace.</p>	<p>Distinguer <i>le haut, le bas, le milieu</i>.</p> <p>Citer les éléments d'une illustration situés <i>en bas, en haut</i> de la page.</p>	<p>Acquérir ou consolider les termes de localisation.</p>
--	---	---