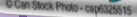


[illegible]



LES UNIVERS SONORES



Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

Affiner son écoute

Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples.

Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples.

Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.



LE SPECTACLE VIVANT

Pratiquer quelques activités des arts du spectacle

Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.



Objectifs

Attendus en fin de GS

DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS



Utiliser les
nombres



Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

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.

Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Étudier les
nombres

Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

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.

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

EXPLORER DES FORMES ET DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISÉES



Explorer les formes

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

Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Dire la suite des nombres jusqu'à trente.

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)

Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

Reproduire, dessiner des formes planes.

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Objectifs

Attendus en fin de GS

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE



Stabiliser les 1ers repères temporels et spatiaux

Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

Consolider la notion de chronologie

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.

Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

Faire l'expérience de l'espace

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

Représenter l'espace

Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).

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.

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIÈRE



Découvrir 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.

Connaître les besoins essentiels de
quelques animaux et végétaux.

Situer et nommer les différentes
parties du corps humain, sur soi ou sur
une représentation.

Connaître et mettre en oeuvre quelques
règles d'hygiène corporelle et d'une vie
saine.

Prendre en compte les risques de
l'environnement familial proche (objets
et comportements dangereux, produits
toxiques).

Utiliser, fabriquer,
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...).

Réaliser des constructions ; Construire
des maquettes simples en fonction de
plans ou d'instructions de montage.

Utiliser des objets
numériques

Utiliser des objets numériques :
appareil photo, tablette, ordinateur.