

| Objectifs   | Attendus en fin de GS   | Compétences  |
|---|---|--|
| Oser entrer en communication  | <p><b>ML1</b><br/>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre</p>   | <p>a. Oser prendre la parole; oser répondre<br/>b. Répondre par une phrase simple<br/>c. Respecter les règles de communication<br/>d. Prendre la parole à bon escient : attendre son tour de parole et respecter le temps de parole des autres<br/>e. Relater un événement inconnu des autres ; exposer un projet individuel. (présenter son doudou, une photo...)<br/>f. Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation).<br/>g. Dire comptines, poèmes ou autres textes</p> |
|   | <p><b>ML2</b><br/>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p>                                       | <p>a. Produire des phrases de plus en plus complexes .<br/>b. Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire relatif (vu à travers les différents projets)</p>   |
| Échanger et réfléchir avec les autres                                       | <p><b>ML3</b><br/>Pratiquer divers usages du langage oral: raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</p> | <p>a. Comprendre et reformuler une histoire racontée par la maitresse en repérant les personnages, les lieux et/ou les actions (avec l'aide des illustrations); à partir des illustrations clés; sans support visuel<br/>b. Poser des questions<br/>c. Expliquer une procédure employée lors d'une activité<br/>d. Raconter un événement vécu et connu de tous<br/>e. Décrire un objet, une image, un personnage</p>   |
| Comprendre et apprendre   | <p><b>ML4</b><br/>Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.</p>  | <p>a. Comprendre des consignes données de manière collective.<br/>b. Comprendre une histoire lue par l'enseignant.<br/>c. Parler au passé ou au futur en respectant une certaine cohérence<br/>d. Interpréter une comptine, une chanson</p>  |
| Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique | <p><b>ML5</b><br/>Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français</p>   | <p>a. Améliorer son articulation : répéter, prononcer des mots à consonances proches (vire langues)...<br/>b. Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot</p>  |
|   | <p><b>ML6</b><br/>Manipuler des syllabes</p>  | <p>a. Scander les syllabes d'un mot<br/>b. Dénombrer les syllabes d'un mot<br/>c. Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques</p>  |
|   | <p><b>ML7</b><br/>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p>                                       | <p>a. Repérer et identifier la syllabe d'attaque d'un mot<br/>b. Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque<br/>c. Repérer et identifier la syllabe finale d'un mot<br/>d. Prendre conscience des rimes<br/>e. Associer des mots qui riment</p>   |

| objectifs                          | Attendus en fin de GS  | Compétences   |
|------------------------------------|--|---|
| Écouter de l'écrit et comprendre   | <p><b>ML8</b><br/>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p>   | <p>a. Écouter et comprendre un texte lu<br/>b. Participer aux échanges qui suivent l'écoute<br/>c. Répondre à des questions sur un texte écouté<br/>d. Établir des liens entre les objets livres et leur contenu (album/imagier/documentaire/recette)<br/>e. Faire des hypothèses sur le contenu du récit à partir d'indices (première de couverture/titre/extraits de texte)</p>   |
| Découvrir la fonction de l'écrit   | <p><b>ML9a</b><br/>Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit</p>  | <p>a. Utiliser les étiquettes prénoms pour signer son travail<br/>b. Découvrir et manipuler l'album et l'imagier<br/>c. Découvrir le contenu et le vocabulaire de la première de couverture (titre, auteur, illustration)<br/>d. Découvrir et manipuler: le livre documentaire, la recette de cuisine, l'abécédaire, la liste, le conte, le poème</p>   |
|                                    | <p><b>ML9b</b> 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</p>   |   |
| Commencer à produire de l'écrit    | <p><b>ML10a</b> Participer verbalement à la production d'un écrit.<br/><b>ML10b</b> Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle</p>                  | <p>a. Dictée à l'adulte à partir de photos<br/>b. Dictée à l'adulte à partir d'un événement d'un extrait d'album ou de film<br/>c. Dictée à l'adulte : participer à la création/rédaction d'un récit collectif</p>  |
| Découvrir le principe alphabétique | <p><b>ML11a</b><br/>Reconnaître les lettres de l'alphabet</p>  | <p>a. Reconnaître son prénom sur les étiquettes de présence<br/>b. Observer son initiale<br/>c. Reconnaître son initiale parmi celles du groupe<br/>d. Différencier lettres et chiffres<br/>e. Établir des correspondances entre les mots à partir des initiales<br/>f. Reconnaître son prénom parmi ceux du groupe<br/>g. Observer les lettres de son prénom<br/>h. Repérer des lettres identiques dans des mots du quotidien (prénoms, jours de la semaine, noms de personnages...)<br/>i. Découvrir les différentes graphies<br/>j. Repérer les correspondances entre les différentes graphies</p> |
|                                    | <p><b>ML11b</b><br/>Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire :<br/><b>ML11c</b><br/>Copier à l'aide d'un clavier</p> |   |
| Commencer à écrire tout seul       | <p><b>ML12a</b><br/>Écrire son prénom en cursive sans modèle</p>   | <p>a. Adopter une posture confortable pour écrire<br/>b. Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture<br/>c. Contrôler les tracés (freiner son geste)<br/>d. Gérer l'espace graphique à sa disposition (se repérer dans la feuille sur plan vertical ou horizontal)<br/>e. Écrire librement son prénom, des mots connus à partir d'un modèle</p>  |
|                                    | <p>Écrire seul un mot en utilisant les lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus</p>   |   |

| objectifs   | Attendus en fin de GS  | Compétences   |
|---|--|---|
| Utiliser les nombres  | <p><b>CP01</b><br/>Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.</p>  | <p>a. Comparer des quantités<br/>b. Exprimer le résultat d'une comparaison en utilisant « plus que », « moins que », « autant que »<br/>c. Résoudre des problèmes de quantités en organisant son comptage<br/>d. Reconnaître des collections de 1 à 5 éléments.<br/>e. Organiser son dénombrement (séparer les objets comptés de ceux restant à compter).</p> |
|   | <p><b>CP02</b><br/>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.</p> | <p>a. Réaliser une collection dont le cardinal est donné<br/>b. Modifier une collection donnée en ajoutant des éléments, en retranchant des éléments.<br/>c. Elaborer une collection contenant autant d'objets qu'une autre collection.<br/>d. Résoudre des situations problèmes portant sur la comparaison, la diminution, l'augmentation.</p>               |
|   | <p><b>CP03</b><br/>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.</p>  | <p>a. Utiliser l'ordinal : repérer des positions (1er, 2ème, .)<br/>b. Repérer une position dans une liste d'objets<br/>c. utiliser les termes : 1 er, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème</p>   |
|   | <p><b>CP04</b><br/>Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.!</p>   | <p>Passer des commandes</p>   |
| Etudier les nombres   | <p><b>CP05</b> Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.</p>  |   |
|   | <p><b>CP06</b> 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.</p>   |   |
|   | <p><b>CP07a</b><br/>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.</p>   | <p>a. Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellation du dé).<br/>b. Dénombrer, constituer et décomposer des collections jusqu'à 5<br/>c. Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3, 4, 5, 6 (conventionnelles et non conventionnelles)</p>                 |
|   | <p><b>CP07b</b><br/>Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.</p>   | <p>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs à l'aide de manipulation</p>   |
|   | <p><b>CP08</b><br/>Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.</p>  | <p>Connaître de tête certaines décompositions de 3, 4 et 5</p>  |
|   | <p><b>CP09</b><br/>Dire la suite des nombres jusqu'à trente.</p>   | <p>a. Apprendre des comptines mathématiques<br/>b. Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 15<br/>c. Ranger les nombres de 1 à 10</p>   |
| <p><b>CP10</b><br/>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</p> | <p>a. Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 6<br/>b. Apprendre progressivement l'écriture des chiffres</p>   |   |

| Objet               | Attendus en fin de GS   | Compétences  |
|---------------------|---|--|
| Explorer les formes | <p><b>CP011</b><br/>Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.</p>                  | <p>a. Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.<br/>b. Distinguer petit / moyen / grand.<br/>c. Trier et classer selon différents types de critères.</p>   |
|                     | <p><b>CP012</b><br/>Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)</p>     | <p>a. Reconnaître, classer et nommer des formes simples : triangles, carrés, ronds.<br/>b. Retrouver le rond, le carré, le triangle dans divers objets de la vie courante.<br/>c. Dessiner des ronds, des carrés, des triangles.</p> |
|                     | <p><b>CP013</b> Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</p>                             |  |
|                     | <p><b>CP014</b><br/>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</p> | <p>a. Découvrir les propriétés des objets<br/>b. Ranger du plus petit au plus grand.<br/>c. Comparer des longueurs<br/>d. Comparer des contenances<br/>e. Trier et classer selon un critère de longueur ou de contenance.</p>        |
|                     | <p><b>CP015</b><br/>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle</p>   | <p>Réaliser des encastremements et des puzzles de plus en plus complexes</p>   |
|                     | <p><b>CP016</b><br/>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p>     | <p>Réaliser des algorithmes simples.</p>   |

| objectifs   | Attendus en fin de GS  | Compétences  |
|---|--|--|
| agir dans la durée et sur les objets  | <p align="center"><b>AP1</b></p> <p>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Découvrir des objets de tailles, de formes ou de poids différents</li> <li>b. Expérimenter les différentes actions possible : lancer, attraper, faire rouler, faire glisser, faire tourner</li> <li>c. Répondre à un signal</li> <li>d. Agir dans un temps limité</li> <li>e. Lancer de différentes façons : distance, intensité</li> <li>f. Lancer avec précision des objets de taille, forme et masse différentes</li> <li>g. Lancer des objets de taille forme et masse différents</li> <li>h. Anticiper la trajectoire de l'objet</li> </ul>   |
| adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés | <p align="center"><b>AP2</b></p> <p>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Expérimenter différents modes de déplacement : marcher, courir, ramper, sauter, rouler, grimper, glisser...</li> <li>b. Accepter le déséquilibre et apprendre à le contrôler : poutre, planches à bascules, supports instables...</li> <li>c. Franchir des obstacles</li> <li>d. Ramper de différentes façons (dos, ventre, sans les bras) en s'adaptant aux contraintes proposées (sur, sous, dans...)</li> <li>e. Sauter de différentes façons : loin, haut, par-dessus, dans, rebondir avec du matériel divers (tremplin, trampoline, plinth...)</li> <li>f. Grimper et escalader en s'adaptant à des contraintes ou des Environnements variés : échelles de corde, espaliers, structure en mousse, plans inclinés lisses ou avec des prises</li> </ul> |
|   | <p><b>AP3</b> Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Suivre des parcours élaborés par l'enseignant à partir de description orales ou codées</li> <li>b. se déplacer dans des milieux variés</li> <li>c. Découvrir des espaces caractérisés par leur incertitude</li> </ul>  |
| Collaborer, coopérer, s'opposer   | <p align="center"><b>AP4</b></p> <p>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Exercer des rôles différents et complémentaires dans des jeux collectifs : de tradition avec ou sans ballons, jeux de poursuite, de course, de transport d'objets</li> <li>b. S'opposer dans des jeux d'opposition duelle (de lutte) : tirer, pousser, s'immobiliser ...</li> <li>c. élaborer des stratégies seul ou à plusieurs</li> <li>d. Coopérer avec des partenaires</li> </ul>  |
| Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique     | <p align="center"><b>AP5</b></p> <p>Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Construire une séquence gestuelle seul ou à plusieurs (Acrosport/ Cirque/ Activités gymniques)</li> <li>b. Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états ...(Jeux de mimes. / expression théâtrale)</li> <li>c. Avec l'aide du PE, imaginer, proposer des éléments d'une « chorégraphie » en réinvestissant des mouvements et des déplacements. (danse)</li> </ul>  |
|   | <p align="center"><b>AP6</b></p> <p>Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Prendre ses repères dans l'espace et le temps (début et fin des phrases musicales, espace parcouru sur l'une de ces phrases).</li> <li>b. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres</li> </ul>  |

| Objectifs   | Attendus en fin de GS  | Compétences  |
|---|--|--|
| agir dans la durée et sur les objets  | <p align="center"><b>AP1</b></p> <p>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Courir droit / Partir vite, arriver vite</li> <li>b. Courir en relais</li> <li>c. Courir avec obstacle</li> <li>d. Courir longtemps</li> <li>e. Lancer loin</li> <li>f. Lancer avec précision</li> <li>g. Sauter loin</li> <li>h. Sauter haut</li> <li>i. Enchaîner des actions (courir, sauter, lancer)</li> </ul>  |
| adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés | <p align="center"><b>AP2</b></p> <p>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Réaliser un parcours en équilibre</li> <li>b. Ajuster ses déplacements en fonction du parcours</li> <li>c. Franchir des obstacles</li> </ul>   |
|   | <p align="center"><b>AP3</b></p> <p>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Réaliser un parcours d'orientation</li> <li>b. Se déplacer dans des milieux variés</li> <li>c. Découvrir des espaces caractérisés par leur incertitude</li> </ul>  |
| Collaborer, coopérer, s'opposer   | <p align="center"><b>AP4</b></p> <p>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Exercer des rôles différents et complémentaires dans des jeux collectifs : de tradition avec ou sans ballons, jeux de poursuite, de course, de transport d'objets</li> <li>b. S'opposer dans des jeux d'opposition duelle (de lutte) : tirer, pousser, s'immobiliser ...</li> <li>c. élaborer des stratégies seul ou à plusieurs</li> <li>d. Coopérer avec des partenaires</li> </ul>                |
| Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique     | <p align="center"><b>AP5</b></p> <p>Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Construire une séquence gestuelle seul ou à plusieurs (Acrosport/ Cirque/ Activités gymniques)</li> <li>b. Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états ... (Jeux de mimes. / expression théâtrale)</li> <li>c. Avec l'aide du PE, imaginer, proposer des éléments d'une « chorégraphie » en réinvestissant des mouvements et des déplacements. (danse)</li> </ul> |
|   | <p align="center"><b>AP6</b></p> <p>Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</p>  | <p>Prendre ses repères dans l'espace et le temps (début et fin des phrases musicales, espace parcouru sur l'une de ces phrases).</p> <p>Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres</p>   |

| objectifs  | Attendus en fin de GS  | Compétences   |
|--|--|---|
| Stabiliser ses<br>1ers repères<br>temporels et<br>spatiaux | <b>EM1</b><br>Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Se repérer dans la journée</li> <li>b. Se repérer dans la semaine</li> <li>c. Ecrire une date</li> <li>d. Se repérer dans le mois</li> <li>e. Utiliser un calendrier</li> <li>f. Comparer des durées</li> <li>g. Repérer des actions simultanées</li> <li>h. Comprendre le vocabulaire relatif au temps de manière progressive : temps court (succession des activités, temps forts de la journée) puis temps long (succession des événements dans la semaine, le mois et l'année)</li> <li>i. Appréhender la notion de durée courte en la matérialisant (chanson, sablier...)</li> </ul> |
| Consolider la<br>notion de<br>chronologie                  | <b>EM2</b><br>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 | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ordonner des éléments chronologiquement pour relater un événement vécu ou non</li> <li>b. Utiliser un vocabulaire approprié pour le relater</li> <li>c. Avoir conscience de la simultanéité de certains événements et savoir l'exprimer</li> </ul>  |
|  | <b>EM3</b><br>Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, ...) dans des récits, descriptions ou explications.  | Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et l'espace  |
| Faire<br>l'expérience de<br>l'espace                       | <b>EM4</b> Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.<br><b>EM5</b> se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Distinguer droite et gauche</li> <li>b. Situer, repérer des objets par rapport à des repères fixes (ds la classe, l'école).</li> <li>c. Réaliser des puzzles simples.</li> </ul>  |
|  | <b>EM6</b><br>Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.                                    | Utiliser le vocabulaire spatial à bon escient dans son quotidien langagier que ce soit par rapport à soi, aux autres ou pour les éléments entre eux.  |
|  | <b>EM7</b><br>Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Suivre un parcours décrit oralement.</li> <li>b. Suivre, décrire et représenter un parcours simple</li> </ul>   |
| Représenter<br>l'espace                                    | <b>EM8</b><br>Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).   |   |
|  | <b>EM9</b><br>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.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Se repérer dans l'espace d'une page (bas, gauche, droite)</li> <li>b. Distinguer dedans / dehors.</li> <li>c. Se repérer dans un labyrinthe.</li> <li>d. Se repérer et se déplacer sur un quadrillage.</li> </ul>   |

|  |   |
|--|---|
| <p><b>EM10</b><br/>Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</p> | <p>a. Différencier le vivant du non-vivant<br/>b. Manipuler : planter, apporter des soins à un animal ou une plante, cueillir, récolter.</p>  |
| <p><b>EM 11</b> Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</p>  | <p>a. Expérimenter sur un végétal (apport ou non en eau, lumière, air).<br/>b. Identifier et représenter les grandes fonctions (locomotion, nutrition, croissance, reproduction)<br/>c. Identifier, nommer et regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques de leur mode de déplacement ou de leur milieu de vie<br/>d. Découvrir la notion de cycle du vivant quand l'observation a été vécue.</p> |
| <p><b>EM12</b> Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</p>  | <p>a. Identifier, désigner et nommer les parties du corps et du visage<br/>b. Donner une représentation de son corps.<br/>c. Découvrir les 5 sens</p>   |
| <p><b>EM13</b> Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</p>  | <p>Acquérir des premiers savoirs et savoir-faire relatifs à l'hygiène corporelle : lavage des mains, passages aux toilettes.</p>  |
| <p><b>EM14</b><br/>Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</p>                    | <p>Repérer les différentes sortes de danger : à l'école, à la maison, dans la rue...</p>  |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>EM15 b</b><br/>Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).</p> | <p>a. Découvrir et agir sur la matière en respectant une consigne(pate à modeler, sable, semoule, lentille, papier, l'eau, l'air...)*<br/>b. Explorer en agissant sur la matière : toucher, malaxer, modeler, déchirer, plier, transvaser, écraser, froisser, mélanger, assembler, casser, coller, transporter, découper... *<br/>c. Découvrir et utiliser le vocabulaire relatif à la matière : mou, dur, liquide, lisse, rugueux, doux, piquant, froid, mouillé, sec... *<br/>d. S'approprier un outil;<br/>e. Découper de manière plus précise avec les ciseaux<br/>f. Choisir des outils différents en fonction de son projet.<br/>g. Comparer, classer et ranger des objets ou des matières<br/>h. Découvrir les propriétés d'objets divers<br/>i. Découvrir et manipuler un objet technique</p> |
| <p><b>EM16</b> Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p>   | <p>Utiliser une fiche technique pour fabriquer.</p>   |
| <p><b>EM17</b> Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.</p>   |   |



| Objectifs   | Attendus en fin de GS  | Compétences   |
|---|--|---|
| Dessiner  | <b>AA1</b><br>Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dessiner différents éléments du réel identifiables selon des critères collectifs (bonhomme, véhicules, maisons, animaux...)</li> <li>b. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer</li> <li>c. Dessiner d'après un modèle en respectant certains critères</li> <li>d. Dessiner pour inventer un univers, des personnages, des histoires...</li> </ul>  |
| S'exercer au graphisme décoratif                          | <b>AA2</b><br>Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.<br>Créer des graphismes nouveaux.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Réaliser des tracés à partir de gestes continus: lignes verticales, horizontales, obliques, les ponts, les coupes, les vagues, les ondulations</li> <li>b. Réaliser des tracés en freinant son geste : lignes brisées</li> <li>c. Réaliser un tracé circulaire: les cercles fermés</li> <li>d. Contrôler son geste : freiner, reprendre</li> </ul>  |
| Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume | <b>AA3</b><br>Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Varier le choix des outils pour frotter, gratter, tapoter, glisser, coller, assembler, mélanger.</li> <li>b. Varier la taille (petits gestes et gestes amples) et la texture des supports.</li> <li>c. Varier les matériaux employés (encre, gouache, enduit ...).</li> <li>d. Observer collectivement (bilan) les réalisations</li> <li>e. dominer ses appréhensions et ses répulsions.</li> </ul> |
|   | <b>AA4</b><br>Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Réinvestir différentes techniques et opérations plastiques pour réaliser une composition en plan ou en volume selon une intention ou/et un désir exprimés</li> <li>b. Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste</li> </ul>   |
| Observer, comprendre et transformer des images            | <b>AA5</b><br>Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Observer et décrire des images, des dessins, des illustrations d'albums, des reproductions d'œuvre d'art, des photographies.. .</li> <li>b. Exprimer son avis, son ressenti face à une image</li> <li>c. Utiliser une image ou une partie de l'image pour en réaliser une nouvelle</li> </ul>   |

| Objectifs   | Attendus en fin de GS  | Compétences  |
|---|--|--|
| <i>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons</i> | <p><b>AA6</b><br/>Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive</p>  | <p>a. Mémoriser un répertoire de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive<br/>           b. Interpréter un chant ou une comptine au sein d'un groupe restreint<br/>           c. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuances<br/>           d. Apprendre progressivement à chanter en chœur</p> |
| <i>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</i>                | <p><b>AA7</b><br/>Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.</p>  | <p>a. Explorer les sonorités de son corps à travers des jeux rythmiques simples<br/>           b. Explorer des objets sonores divers empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussion<br/>           c. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples</p>  |
|   | <p><b>AA8a</b><br/>Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples.<br/><br/> <b>AA8b</b><br/>Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples.</p> | <p>a. Frapper le rythme d'une comptine (corps, instruments).<br/>           b. Comprendre une formule rythmique et la reproduire sans interruption<br/>           c. Utiliser des instruments</p>  |
| <i>Affiner son écoute</i>   | <p><b>AA9</b><br/>Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</p>   | <p>a. Travailler autour de l'écoute et du silence<br/>           b. Développer progressivement son temps d'écoute<br/>           c. Ecouter des extraits d'œuvres musicales d'origine variées (époques, styles, cultures...) et caractérisés par des contrastes forts<br/>           d. (intensité sonore, tempo, sons graves/aigus...)</p>                                |
| <i>Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant</i>                | <p><b>AA10</b><br/>Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.</p>                                   | <p>a. Participer à des mises en jeux et en scènes du corps éloignées des modalités quotidienne et fonctionnelle<br/>           b. Découvrir le rôle de spectateur en observant es productions de ses camarades<br/>           c. Observer et échanger à partir des productions des autres</p>  |