

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
Oser entrer en communication	<p>MLO1 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 b. Répondre par une phrase simple c. Respecter les règles de communication d. Prendre la parole à bon escient : attendre son tour de parole et respecter le temps de parole des autres e. Relater un événement inconnu des autres ; exposer un projet individuel. (présenter son doudou, une photo...) f. Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation). g. Dire comptines, poèmes ou autres textes h. Produire un oral compréhensible par autrui. i. Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange. j. Respecter les règles de communication k. Reformuler pour mieux se faire comprendre l. Reformuler pour enrichir</p>		
	<p>MLO2 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 . b. Découvrir, comprendre et utiliser le vocabulaire relatif (vu à travers les différents projets) c. Utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur (le choix du temps étant plus important que la forme exacte du verbe conjugué).</p>		
Échanger et réfléchir avec les autres	<p>MLO3 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 b. Poser des questions pertinentes en fonction du contexte c. Expliquer une procédure employée lors d'une activité d. Mettre en mot un ressenti, une hypothèse, une solution à un problème et pouvoir l'argumenter e. Raconter un évènement vécu et connu de tous f. Décrire avec précision un objet, une image, un personnage g. Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient "parce que". h. Ecouter, accepter et prendre en compte le point de vue de l'autre i. Raconter une histoire lue par l'enseignant en restituant les enchaînements logiques et chronologiques</p>		
Comprendre et apprendre	<p>MLO4 Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.</p>	<p>a. Comprendre des consignes données de manière collective. b. Comprendre une histoire lue par l'enseignant. c. Parler au passé ou au futur en respectant une certaine cohérence d. Interpréter une comptine, une chanson e. reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales à partir d'histoires fictives f. relier des événements entendus et/ou vus dans des narrations ou des explications, dans des moments d'apprentissages structurés</p>		

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	<p>MLO5 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)... b. Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot c. Avoir compris quelques notions de variation de la langue en fonction du temps, du genre et du nombre et essayer de les reproduire</p>		
	<p>MLO6 Manipuler des syllabes</p>	<p>a. Distinguer mot et syllabes (compter les mots, ou les syllabes d'1 phrase) b. Scander les syllabes d'un mot c. Dénombrer les syllabes d'un mot d. Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques e. Localiser une syllabe dans un mot (début, fin).</p>		
	<p>MLO7 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 b. Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque c. Repérer et identifier la syllabe finale d'un mot d. Prendre conscience des rimes e. Associer des mots qui riment f. Localiser un son dans un mot (début, fin). g. Apparier des mots donnés selon une syllabe commune, un phonème commun h. Repérer à l'oral les phonèmes voyelles et quelques phonèmes consonnes et les reconnaître à l'écrit</p>		

Commencer à écrire tout seul	<p>MLE12a Ecrire son prénom en cursive sans modèle</p>	<p>a. Adopter une posture confortable pour écrire b. Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture c. Contrôler les tracés (freiner son geste) d. Gérer l'espace graphique à sa disposition (se repérer dans la feuille sur plan vertical ou horizontal) e. Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre f. Ecrire son prénom en Capitale d'imprimerie sans modèle g. Ecrire son prénom en cursive avec modèle h. Ecrire son prénom en cursive sans modèle</p>		
	<p>MLE12b Ecrire seul un mot en utilisant les lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus</p>	<p>a. Ecrire librement son prénom, des mots connus à partir d'un modèle b. Ecrire seul un mot en utilisant les lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus</p>		

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
Écouter de l'écrit et comprendre	<p>MLE8 Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p>	<p>a. Écouter et comprendre un texte lu b. Participer aux échanges qui suivent l'écoute c. Répondre à des questions sur un texte écouté d. Interroger le maître sur le sens inconnu de mots ou d'expressions e. Enrichir son lexique, s'intéresser au sens des mots. f. Interpréter ou transposer une histoire lue par l'enseignant en restituant les enchaînements logiques et chronologiques</p>		
Découvrir la fonction de l'écrit	<p>MLE9a Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit</p>	<p>a. Utiliser les étiquettes prénoms pour signer son travail b. Découvrir et manipuler l'album et l'imagier c. Découvrir le contenu et le vocabulaire de la première de couverture (titre, auteur, illustration) d. Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page. e. Découvrir et manipuler: le livre documentaire, la recette de cuisine, l'abécédaire, la liste, le conte, le poème f. Reconnaître différents types d'écrits et avoir une première idée de leur fonction. g. Se constituer une culture littéraire (albums, contes).</p>		
	<p>MLE9b 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>	<p>a. Faire correspondre à l'écrit les mots d'un court énoncé oral (par exemple une phrase connue) b. Repérer la place d'un mot énoncé dans une phrase écrite c. Utiliser une structure langagière propre à l'écrit</p>		
Commencer à produire de l'écrit	<p>MLE10a Participer verbalement à la production d'un écrit.</p>	<p>a. Dictée à l'adulte à partir de photos b. Dictée à l'adulte à partir d'un événement d'un extrait d'album ou de film c. Dictée à l'adulte : participer à la création/rédaction d'un récit collectif d. Produire une phrase cohérente pour illustrer un dessin, une photo en dictée à l'adulte</p>		
Découvrir le principe alphabétique	<p>MLE11a Reconnaître les lettres de l'alphabet</p>	<p>a. Observer les lettres de son prénom b. Observer et reconnaître son initiale parmi celles du groupe c. Établir des Correspondances entre les mots à partir des initiales d. Reconnaître son prénom parmi ceux du groupe e. Repérer des lettres identiques dans des mots du quotidien (prénoms, jours de la semaine, noms de personnages...) f. Identifier des lettres (par rapport à des dessins, des symboles, les chiffres) g. Connaître le nom des lettres de son prénom h. Connaître la plupart des lettres de l'alphabet</p>		
	<p>MLE11b Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire :</p>	<p>a. Reconnaître les lettres de l'alphabet en Capitale d'imprimerie b. Reconnaître les lettres de l'alphabet en script c. Reconnaître les lettres de l'alphabet en cursive d. Repérer les correspondances entre les différentes graphies</p>		
	<p>MLE11c Copier à l'aide d'un clavier</p>	<p>a. Copier à l'aide d'un clavier</p>		

objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
Utiliser les nombres	<p>CP01 Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.</p>	<p>a. Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques et utiliser correctement le vocabulaire « plus que, moins que, autant que » b. Reconnaître des collections de 1 à 10 éléments. c. Organiser son dénombrement (séparer les objets comptés de ceux restant à compter). d. Résoudre des problèmes de quantités en organisant son comptage</p>		
	<p>CP02 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 b. Modifier une collection donnée en ajoutant des éléments, en retranchant des éléments. c. Réaliser une distribution. d. Réunir deux quantités. e. Elaborer une collection contenant autant d'objets qu'une autre collection. f. Procéder à un partage. g. Résoudre des situations problèmes portant sur la comparaison, la diminution, l'augmentation, la réunion de quantités.</p>		
	<p>CP03 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, .) b. Utiliser l'ordinal : repérer des positions (1er, 2ème, .) c. Repérer une position dans une liste d'objets d. utiliser les termes : 1 er, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème</p>		
	<p>CP04 Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.!</p>	<p>Passer des commandes</p>		

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
Etudier les nombres	<p align="center">CP05</p> <p>Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.</p>	<p>a. Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.</p>		
	<p align="center">CP06</p> <p>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>a. 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 align="center">CP07a</p> <p>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).</p> <p>b. Dénombrer, constituer et décomposer des collections jusqu'à 10</p> <p>c. Associer différentes représentations des nombres : 1, 2, 3, 4, 5, 6 (conventionnelles et non conventionnelles)</p>		
	<p align="center">CP07b</p> <p>Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.</p>	<p>a. Résoudre des problèmes additifs et soustractifs à l'aide de manipulation</p> <p>b. Résoudre des problèmes additifs et soustractifs sans l'aide de manipulation</p>		
	<p align="center">CP08</p> <p>Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.</p>	<p>a. Connaître de tête certaines décompositions de 10</p> <p>b. connaître quelques doubles.</p> <p>c. Connaître quelques moitiés.</p>		
	<p align="center">CP09</p> <p>Dire la suite des nombres jusqu'à trente.</p>	<p>a. Apprendre des comptines mathématiques</p> <p>b. Mémoriser et réciter la suite des nombres jusqu'à 30</p> <p>a. Réciter la comptine à partir de n'importe quel nombre.</p> <p>b. Réciter la comptine jusqu'à un nombre donné.</p> <p>c. Réciter la comptine numérique à rebours.</p> <p>d. Situer un nombre dans la suite des nombres</p> <p>e. Réciter la comptine numérique de deux en deux</p>		
	<p align="center">CP10</p> <p>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</p>	<p>a. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.</p> <p>b. Apprendre progressivement l'écriture des chiffres</p>		

Objet	Attendus en fin de GS	Compétences		
Explorer les formes	<p>CP011 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. b. Distinguer petit / moyen / grand. c. Trier et classer selon différents types de critères.</p>		
	<p>CP012 Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)</p>	<p>a. Reconnaître, classer et nommer des formes simples : triangles, carrés, ronds. b. Retrouver le rond, le carré, le triangle dans divers objets de la vie courante. c. Dessiner des ronds, des carrés, des triangles.</p>		
	<p>CP013 Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</p>	<p>a. Reconnaître, classer et nommer des solides (cube, pyramide, boule, cylindre). b. Retrouver le cube, la pyramide, la boule, le cylindre dans divers objets de la vie courante. c. Reconnaître des solides selon différents angles de vues. d. Connaître quelques caractéristiques de certains solides</p>		
	<p>CP014 Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</p>	<p>a. Découvrir les propriétés des objets b. Ranger du plus petit au plus grand. c. Comparer des longueurs d. Comparer des contenances e. Trier et classer selon un critère de longueur ou de contenance.</p>		
	<p>CP015 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle</p>	<p>a. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). b. Réaliser des encastremements et des puzzles de plus en plus complexes c. Reproduire, dessiner des formes planes.</p>		
	<p>CP016 Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</p>	<p>a. Réaliser des algorithmes simples. b. Réaliser des algorithmes plus complexes (3 ou 4 éléments)</p>		

objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
<i>agir dans la durée et sur les objets</i>	<p>AP1 Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p>	<p>a. Découvrir des objets de tailles, de formes ou de poids différents b. Expérimenter les différentes actions possible : lancer, attraper, faire rouler, faire glisser, faire tourner c. Répondre à un signal d. Agir dans un temps limité e. Lancer de différentes façons : distance, intensité f. Lancer avec précision des objets de taille, forme et masse différentes g. Lancer des objets de taille forme et masse différents h. Anticiper la trajectoire de l'objet</p>		
<i>adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés</i>	<p>AP2 Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</p>	<p>a. Expérimenter différents modes de déplacement : marcher, courir, ramper, sauter, rouler, grimper, glisser... b. Accepter le déséquilibre et apprendre à le contrôler : poutre, planches à bascules, supports instables... c. Franchir des obstacles d. Ramper de différentes façons (dos, ventre, sans les bras) en s'adaptant aux contraintes proposées (sur, sous, dans...) e. Sauter de différentes façons : loin, haut, par-dessus, dans, rebondir avec du matériel divers (tremplin, trampoline, plinth...) 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</p>		
	<p>AP3 Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>	<p>a. Suivre des parcours élaborés par l'enseignant à partir de description orales ou codées b. se déplacer dans des milieux variés c. Découvrir des espaces caractérisés par leur incertitude</p>		
<i>Collaborer, coopérer, s'opposer</i>	<p>AP4 Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>	<p>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 b. S'opposer dans des jeux d'opposition duelle (de lutte) : tirer, pousser, s'immobiliser ... c. élaborer des stratégies seul ou à plusieurs d. Coopérer avec des partenaires</p>		
<i>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</i>	<p>AP5 Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</p>	<p>a. Construire une séquence gestuelle seul ou à plusieurs (Acrosport/ Cirque/ Activités gymniques) b. Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états ...(Jeux de mimes. / expression théâtrale) c. Avec l'aide du PE, imaginer, proposer des éléments d'une « chorégraphie » en réinvestissant des mouvements et des déplacements. (danse)</p>		
	<p>AP6 Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</p>	<p>a. Prendre ses repères dans l'espace et le temps (début et fin des phrases musicales, espace parcouru sur l'une de ces phrases). b. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres</p>		

objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
Stabiliser ses premiers repères temporels et spatiaux	EM1 Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	a. Se repérer dans la journée b. Se repérer dans la semaine c. Se repérer dans le mois d. Ecrire une date e. Utiliser un calendrier f. Connaître les saisons g. Repérer des actions simultanées h. Appréhender la notion de durée courte en la matérialisant (chanson, sablier...) i. Situer plusieurs événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel. j. Situer plusieurs événements les uns par rapport aux autres sans support visuel. k. Repérer et distinguer la simultanéité ou la succession des événements dans le temps		
Consolider la notion de chronologie	EM2 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	a. Ordonner des éléments chronologiquement pour relater un événement vécu ou non b. Utiliser un vocabulaire approprié pour le relater c. Avoir conscience de la simultanéité de certains événements et savoir l'exprimer		
	EM3 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 l'expérience de l'espace	EM4 Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. EM5 se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	a. Distinguer droite et gauche b. Situer, repérer des objets par rapport à des repères fixes (ds la classe, l'école). c. Réaliser des puzzles simples.		
	EM6 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.		
	EM7 Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	a. Suivre un parcours décrit oralement. b. Suivre, décrire et représenter un parcours simple		
Représenter l'espace	EM8 Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	Représenter l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets : compléter / réaliser un dessin / un plan / une maquette.		
	EM9 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.	a. Se repérer dans l'espace d'une page (bas, gauche, droite) b. Distinguer dedans / dehors. c. Distinguer des lignes ouvertes et des lignes fermées. d. Distinguer les zones intérieure et extérieure à une ligne fermée. e. Utiliser le sens conventionnel de l'écriture f. Se repérer dans un labyrinthe. g. Se repérer et se déplacer sur un quadrillage. h. Réaliser des pliages (origami).		

Découvrir le monde du vivant

	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
	<p align="center">EM10</p> <p>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</p> <p>b. Manipuler : planter, apporter des soins à un animal ou une plante, cueillir, récolter.</p>		
	<p>EM 11 Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</p>	<p>a. Expérimenter sur un végétal (apport ou non en eau, lumière, air).</p> <p>b. Identifier et représenter les grandes fonctions (locomotion, nutrition, croissance, reproduction)</p> <p>c. Identifier, nommer et regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques de leur mode de déplacement ou de leur milieu de vie</p> <p>d. Découvrir la notion de cycle du vivant quand l'observation a été vécue.</p>		
	<p>EM12 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</p> <p>b. Affiner la perception de son corps : dos, face, profil, postures, articulations (épaule, cou, poignets, cheville).</p> <p>c. Donner une représentation de son corps.</p> <p>d. Reconstituer l'image du corps humain à partir d'éléments séparés.</p> <p>e. Découvrir les 5 sens</p>		
	<p>EM13 Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</p>	<p>a. Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène et de respect du corps: propreté, alimentation, soins, sommeil, intimité, intégrité du corps</p> <p>b. Savoir ranger la classe.</p> <p>c. Savoir quand se laver les mains.</p>		
	<p align="center">EM14</p> <p>Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</p>	<p>Repérer, connaître et prendre en compte dans son comportement les dangers liés à l'environnement proche ou plus lointain</p>		

	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<p>EM15 b 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>	<ul style="list-style-type: none"> a. Découvrir et agir sur la matière en respectant une consigne(pate à modeler, sable, semoule, lentille, papier, l'eau, l'air...)* b. Explorer en agissant sur la matière : toucher, malaxer, modeler, déchirer, plier, transvaser, écraser, froisser, mélanger, assembler, casser, coller, transporter, découper... * c. Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage : économe, râpe, rouleau, aimants, magnétophone, appareil photo numérique, ordinateur, lampe de poche d. Découvrir et utiliser le vocabulaire relatif à la matière : mou, dur, liquide, lisse, rugueux, doux, piquant, froid, mouillé, sec... * e. Choisir des outils différents en fonction de son projet. f. Découper de manière plus précise avec les ciseaux g. Comparer, classer et ranger des objets ou des matières h. Découvrir les propriétés d'objets divers i. Découvrir et manipuler un objet technique 		
	<p>EM16 Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Utiliser une fiche technique pour fabriquer. b. Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet (encodage). 		
	<p>EM17 Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Utiliser correctement la souris et le clavier b. Nommer et situer les éléments constituant l'ordinateur (clavier, souris, écran, tour) c. Se repérer sur le clavier, savoir situer les touches d'usage courant : espace, entrée, effacer, clavier numérique...) d. Savoir lancer et quitter un logiciel dont l'icône est sur le bureau e. Utiliser l'ordinateur pour copier des petits textes 		

*Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique
l'art visuel*

AA-
AV

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
<i>Dessiner</i>	<p align="center">AA1</p> <p>Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</p>	<p>a. Dessiner différents éléments du réel identifiables selon des critères collectifs (bonhomme, véhicules, maisons, animaux...)</p> <p>b. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer</p> <p>c. Dessiner d'après un modèle en respectant certains critères</p> <p>d. Dessiner pour inventer un univers, des personnages, des histoires...</p> <p>e. Organiser une surface figurée pour raconter, illustrer ou créer une histoire.</p>		
<i>S'exercer au graphisme décoratif</i>	<p align="center">AA2</p> <p>Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.</p>	<p>a. Réaliser des tracés à partir de gestes continus: lignes verticales, horizontales, obliques, les ponts, les coupes, les vagues, les ondulations</p> <p>b. Réaliser des tracés en freinant son geste : lignes brisées</p> <p>c. Réaliser un tracé circulaire: les cercles fermés</p> <p>d. Contrôler son geste : freiner, reprendre</p> <p>e. Utiliser un répertoire graphique pour décorer un élément</p> <p>f. Reproduire, organiser, enchaîner des graphismes connus</p> <p>g. Exécuter des tracés volontaires à partir d'observation et de discrimination de formes</p> <p>h. Essayer de mélanger, modifier des graphismes connus pour en créer d'autres</p> <p>i. Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.</p>		
<i>Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume</i>	<p align="center">AA3</p> <p>Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.</p>	<p>a. Varier le choix des outils pour frotter, gratter, tapoter, glisser, coller, assembler, mélanger.</p> <p>b. Varier la taille (petits gestes et gestes amples) et la texture des supports.</p> <p>c. Varier les matériaux employés (encre, gouache, enduit ...).</p> <p>d. Observer collectivement (bilan) les réalisations ; rechercher l'outil le mieux adapté ou le geste adéquat</p> <p>e. dominer ses appréhensions et ses répulsions.</p>		
	<p align="center">AA4</p> <p>Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés</p>	<p>a. Réinvestir différentes techniques et opérations plastiques pour réaliser une composition en plan ou en volume selon une intention ou/et un désir exprimés</p> <p>b. Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste</p>		
<i>Observer, comprendre et transférer des images</i>	<p align="center">AA5</p> <p>Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</p>	<p>a. Observer et décrire des images, des dessins, des illustrations d'albums, des reproductions d'œuvre d'art, des photographies..</p> <p>b. Exprimer son avis, son ressenti face à une image</p> <p>c. Utiliser une image ou une partie de l'image pour en réaliser une nouvelle</p> <p>d. Comparer des productions déjà réalisées (artothèque), affichage, création d'un répertoire de traces, musée ...</p> <p>e. Observer et décrire des œuvres du patrimoine</p> <p>f. Découvrir un artiste et ses oeuvres : visites de musées, expositions ; reproduction d'oeuvres d'art ; réalisation d'un album photos</p> <p>g. Faire à la manière de, reproduire.</p>		

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique
l'univers sonore

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences	M	G
<i>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons</i>	<p style="text-align: center;">AA6</p> <p>Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Mémoriser un répertoire de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive b. Interpréter un chant ou une comptine au sein d'un groupe restreint c. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuances d. Apprendre progressivement à chanter en chœur e. Interpréter des chants plus longs en groupe classe et en chorale f. Mémoriser un répertoire varié de comptines, de chansons (jeux de doigts, comptines mimées). g. Tenir sa place dans des activités collectives : chante ensemble, dialoguer en chantant, intervenir en soliste, attendre son tour pour jouer d'un instrument. 		
<i>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps</i>	<p style="text-align: center;">AA7</p> <p>Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Explorer les sonorités de son corps à travers des jeux rythmiques simples b. Explorer des objets sonores divers empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussion c. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples 		
	<p style="text-align: center;">AA8a</p> <p>Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples.</p> <p style="text-align: center;">AA8b</p> <p>Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Frapper le rythme d'une comptine (corps, instruments). b. Comprendre une formule rythmique et la reproduire sans interruption c. Utiliser des instruments 		
<i>Affiner son écoute</i>	<p style="text-align: center;">AA9</p> <p>Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Travailler autour de l'écoute et du silence b. Développer progressivement son temps d'écoute c. Identifier des sons : variations de voix, objets sonores, instruments d. Ecouter des extraits d'œuvres musicales d'origine variées (époques, styles, cultures...) et caractérisés par des contrastes forts (intensité sonore, tempo, sons graves/aigus...) e. Ecouter un extrait musical (ou une production) + long et + complexe 		
<i>Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant</i>	<p style="text-align: center;">AA10</p> <p>Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Participer à des mises en jeux et en scènes du corps éloignées des modalités quotidienne et fonctionnelle b. Découvrir le rôle de spectateur en observant es productions de ses camarades c. Observer et échanger à partir des productions des autres 		