

objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences
Oser entrer en communication	ML1 Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre	a. Produire un oral compréhensible par autrui. b. Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange. c. Respecter les règles de communication d. Relater un événement inconnu des autres ; exposer un projet individuel. e. Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation). f. Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié. g. Reformuler pour mieux se faire comprendre h. Reformuler pour enrichir
	ML2 S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.	Produire des phrases complexes, correctement construites. 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).
Échanger et réfléchir avec les autres	ML3 Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue	a. Poser des questions pertinentes en fonction du contexte b. Mettre en mot un ressenti, une hypothèse, une solution à un problème et pouvoir l'argumenter c. Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient "parce que". d. Ecouter, accepter et prendre en compte le point de vue de l'autre e. Décrire avec précision un objet, une image, un personnage f. Raconter une histoire lue par l'enseignant en restituant les enchaînements logiques et chronologiques
Comprendre et apprendre	ML4 a	a. Comprendre des consignes données de manière collective. b. Comprendre une histoire lue par l'enseignant. c. reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales à partir d'histoires fictives d. relier des événements entendus et/ou vus dans des narrations ou des explications, dans des moments d'apprentissages structurés
	ML4 b Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateur (ou amusants). Interpréter ou transposer une comptine, une chanson, une histoire lue par l'enseignant.
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	ML5 Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français	Avoir compris quelques notions de variation de la langue en fonction du temps, du genre et du nombre et essayer de les reproduire
	ML6 Manipuler des syllabes	a. Distinguer mot et syllabes (compter les mots, ou les syllabes d'1 phrase) b. Dénombrer les syllabes d'un mot c. Localiser une syllabe dans un mot (début, fin).
	ML7 Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	a. Localiser un son dans un mot (début, fin). b. Apparier des mots donnés selon une syllabe commune, un phonème commun c. Repérer à l'oral les phonèmes voyelles et quelques phonèmes consonnes et les reconnaître à l'écrit

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences
Écouter de l'écrit et comprendre	ML8 Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	<ul style="list-style-type: none"> a. Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et du titre b. Interroger le maître sur le sens inconnu de mots ou d'expressions c. Enrichir son lexique, s'intéresser au sens des mots. d. Interpréter ou transposer une histoire lue par l'enseignant en restituant les enchaînements logiques et chronologiques
Découvrir la fonction de l'écrit	ML9a Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit	<ul style="list-style-type: none"> a. Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page. b. Utiliser à bon escient le vocabulaire : couverture, quatrième de couverture. c. Utiliser à bon escient le vocabulaire: auteur, illustrateur, éditeur. d. Reconnaître différents types d'écrits et avoir une première idée de leur fonction. e. Se constituer une culture littéraire (albums, contes).
	ML9b 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	<ul style="list-style-type: none"> 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
Commencer à produire de l'écrit	ML10a Participer verbalement à la production d'un écrit. ML10B Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle	<ul style="list-style-type: none"> a. Produire une phrase cohérente pour illustrer un dessin, une photo en dictée à l'adulte b. Dans une dictée à l'adulte, utiliser correctement quelques conjonctions (et, mais, ou). c. Savoir qu'on écrit pas comme on parle d. Savoir transformer un énoncé oral en un texte.
Découvrir le principe alphabétique	ML11a Reconnaître les lettres de l'alphabet	<ul style="list-style-type: none"> a. Identifier des lettres (par rapport à des dessins, des symboles) b. Connaître le nom des lettres de son prénom c. Connaître la plupart des lettres de l'alphabet
	ML11b Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire ML11C Copier à l'aide d'un clavier	<ul style="list-style-type: none"> 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. Copier à l'aide d'un clavier
Commencer à écrire tout seul	ML12a Ecrire son prénom en cursive sans modèle	<ul style="list-style-type: none"> a. Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre b. Ecrire son prénom en Capitale d'imprimerie sans modèle c. Ecrire son prénom en cursive avec modèle d. Ecrire son prénom en cursive sans modèle
	Ecrire seul un mot en utilisant les lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus	Ecrire seul un mot en utilisant les lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences
Utiliser les nombres	<p>CP01</p> <p>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 »</p> <p>b. Reconnaître des collections de 1 à 10 éléments.</p> <p>c. Organiser son dénombrement (séparer les objets comptés de ceux restant à compter).</p>
	<p>CP02</p> <p>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</p> <p>b. Modifier une collection donnée en ajoutant des éléments, en retranchant des éléments.</p> <p>c. Réaliser une distribution.</p> <p>d. Réunir deux quantités.</p> <p>e. Elaborer une collection contenant autant d'objets qu'une autre collection.</p> <p>f. Procéder à un partage.</p> <p>g. Résoudre des situations problèmes portant sur la comparaison, la diminution, l'augmentation, la réunion de quantités.</p>
	<p>CP03</p> <p>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>Utiliser l'ordinal : repérer des positions (1er, 2ème, .)</p>
	<p>CP04</p> <p>Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.!</p>	<p>Passer des commandes</p>

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences
Etudier les nombres	CP05 Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
	CP06 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.	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.
	CP07a Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.	a. Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellation du dé). b. Dénombrer, constituer et décomposer des collections jusqu'à 10
	CP07b Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	Résoudre des problèmes additifs et soustractifs à l'aide de manipulation
		Résoudre des problèmes additifs et soustractifs sans l'aide de manipulation
	CP08 Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	a. Connaître de tête certaines décompositions de 10 b. connaître quelques doubles. c. Connaître quelques moitiés.
	CP09 Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	a. Apprendre des comptines mathématiques b. Savoir énoncer la suite des nombres entiers jusque 30. c. Réciter la comptine à partir de n'importe quel nombre. d. Réciter la comptine jusqu'à un nombre donné. e. Réciter la comptine numérique à rebours. f. Situer un nombre dans la suite des nombres g. Réciter la comptine numérique de deux en deux
	CP10 Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	a. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. b. Apprendre progressivement l'écriture des chiffres

Objet	Attendus en fin de GS	Compétences
Explorer les formes	CP011 Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	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.
	CP012 Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)	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. Reconnaître, classer et nommer des formes simples : triangles, carrés, ronds, rectangles. d. Dessiner des ronds, des carrés, des triangles. e. Retrouver les rectangles dans divers objets de la vie courante.
	CP013 Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	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
	CP014 Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	a. Découvrir les propriétés des objets b. Ranger du plus petit au plus grand. c. Distinguer lourd / léger. d. Distinguer vide / plein. e. Comparer des longueurs f. Comparer des masses, g. Comparer des contenances h. Trier et classer selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. i.
	CP015 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). Reproduire, dessiner des formes planes.
	CP016 Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application	Réaliser des algorithmes simples. Réaliser des algorithmes plus complexes (3 ou 4 éléments)

objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences
agir dans la durée et sur les objets	AP1 Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	<ul style="list-style-type: none"> a. Courir droit / Partir vite, arriver vite b. Courir en relais c. Courir avec obstacle d. Courir longtemps e. Lancer loin f. Lancer avec précision g. Sauter loin h. Sauter haut i. Enchaîner des actions (courir, sauter, lancer)
adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés	AP2 Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	<ul style="list-style-type: none"> a. Réaliser un parcours en équilibre b. Ajuster ses déplacements en fonction du parcours c. Franchir des obstacles
	AP3 Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	<ul style="list-style-type: none"> a. Réaliser un parcours d'orientation b. Se déplacer dans des milieux variés c. Découvrir des espaces caractérisés par leur incertitude
Collaborer, coopérer, s'opposer	AP4 Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	<ul style="list-style-type: none"> 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
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP5 Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	<ul style="list-style-type: none"> 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)
	AP6 Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	Prendre ses repères dans l'espace et le temps (début et fin des phrases musicales, espace parcouru sur l'une de ces phrases).
		Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres

objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences
Stabiliser ses 1ers 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. Connaître les jours de la semaine b. Connaître les saisons c. Situer plusieurs événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel. d. Situer plusieurs événements les uns par rapport aux autres sans support visuel. e. Repérer et distinguer la simultanéité ou la succession des événements dans le temps f. Utiliser le calendrier pour repérer des moments et pour calculer des durées.
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.	a. Distinguer droite et gauche b. Distinguer sur / sous / entre/ au milieu/ autour c. Distinguer avant / après, devant / derrière, dessus / dessous.
	EM5 Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	d. Distinguer au milieu/autour e. Situer, repérer des objets par rapport à des repères fixes (ds la classe, l'école). f. Réaliser des puzzles de plus en plus complexes.
	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).	Décrire un parcours simple. Suivre un parcours décrit oralement. Coder ou décoder un déplacement, un parcours.
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. Se repérer dans l'espace d'une page (lignes, interlignes, marge) c. Utiliser le sens conventionnel de l'écriture d. Distinguer des lignes ouvertes et des lignes fermées. e. Distinguer les zones intérieure et extérieure à une ligne fermée. f. Distinguer dedans / dehors. g. Se repérer dans un labyrinthe. h. Se repérer et se déplacer sur un quadrillage. i. Réaliser des pliages (origami).

EM10 Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	a. Différencier le vivant du non-vivant b. A partir de situations vécues ou de documents variés : établir des classifications possibles des êtres vivants c. Manipuler : planter, apporter des soins à un animal ou une plante, cueillir, récolter.
EM 11 Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	a. Expérimenter sur un végétal (apport ou non en eau, lumière, air). b. Identifier et représenter les grandes fonctions (locomotion, nutrition, croissance, reproduction) c. Classer des animaux selon ces critères : nutrition, reproduction, locomotion. d. Découvrir la notion de cycle du vivant quand l'observation a été vécue.
EM12 Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	a. Affiner la perception de son corps : dos, face, profil, postures, articulations (épaule, cou, poignets, cheville). b. Donner une représentation de son corps. c. Reconstituer l'image du corps humain à partir d'éléments séparés. d. Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception.
EM13 Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	a. Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène et de respect du corps: propreté, alimentation, soins, sommeil, intimité, intégrité du corps b. Savoir ranger la classe. c. Savoir quand se laver les mains.
EM14 Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	Repérer, connaître et prendre en compte dans son comportement les dangers liés à l'environnement proche ou plus lointain

	<p>EM15</p> <p>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. 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</p> <p>b. Choisir des outils différents en fonction de son projet.</p> <p>c. Découper précisément</p> <p>d. Comparer, classer et ranger des objets ou des matières</p> <p>e. Agir sur la matière en respectant une consigne(pâte à modeler, sable, semoule, lentille, papier, l'eau, l'air...)*</p> <p>f. Explorer en agissant sur la matière : toucher, malaxer, modeler, déchirer, plier, transvaser, écraser, froisser, mélanger, assembler, casser, coller, transporter, découper... *</p> <p>g. utiliser le vocabulaire relatif à la matière : mou, dur, liquide, lisse, rugueux, doux, piquant, froid, mouillé, sec... *</p>
	<p>EM16</p> <p>Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p>	<p>Utiliser une fiche technique simple pour fabriquer un objet (décodage).</p> <p>Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet (encodage).</p>
	<p>EM17</p> <p>Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.</p>	<p>a. Utiliser correctement la souris et le clavier</p> <p>b. Nommer et situer les éléments constituant l'ordinateur (clavier, souris, écran, tour)</p> <p>c. Se repérer sur le clavier, savoir situer les touches d'usage courant : espace, entrée, effacer, clavier numérique...)</p> <p>d. Savoir lancer et quitter un logiciel dont l'icône est sur le bureau</p> <p>e. Utiliser l'ordinateur pour copier des petits textes</p>

Objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences
Dessiner	AA1 Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation en étant fidèle au réel ou à un modèle Organiser une surface figurée pour raconter, illustrer ou créer une histoire.
S'exercer au graphisme décoratif	AA2 Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.	a. Utiliser un répertoire graphique pour décorer un élément b. Reproduire, organiser, enchaîner des graphismes connus c. Exécuter des tracés volontaires à partir d'observation et de discrimination de formes d. Essayer de mélanger, modifier des graphismes connus pour en créer d'autres e. Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	AA3 Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	a. Varier le choix des outils pour frotter, gratter, tapoter, glisser, coller, assembler, mélanger. b. Varier la taille (petits gestes et gestes amples) et la texture des supports. c. Varier les matériaux employés (encre, gouache, enduit ...). d. Observer collectivement (bilan) les réalisations ; rechercher l'outil le mieux adapté ou le geste adéquat ; dominer ses appréhensions et ses répulsions. e. Utiliser des formes, des couleurs, des techniques pour traduire une expression.
	AA4 Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés	Réinvestir différentes techniques et opérations plastiques pour réaliser une composition en plan ou en volume selon une intention ou/et un désir exprimés Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
Observer, comprendre et transformer des images	AA5 Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	a. Comparer des productions déjà réalisées (artothèque), affichage, création d'un répertoire de traces, musée ... b. Observer et décrire des œuvres du patrimoine c. Découvrir un artiste et ses œuvres : visites de musées, expositions ; reproduction d'œuvres d'art ; réalisation d'un album photos d. Discuter autour d'œuvres d'art, comparer les techniques, se référer au répertoire de la classe. e. Faire à la manière de, reproduire. f. Observer un tableau, une production, la décrire ; identifier les techniques ; parler de ce qu'on ressent ; donner un titre.

objectifs	Attendus en fin de GS	Compétences
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	AA6 Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive	<ul style="list-style-type: none"> a. Interpréter des chants plus longs en groupe classe et en chorale b. Mémoriser un répertoire varié de comptines, de chansons (jeux de doigts, comptines mimées). c. Tenir sa place dans des activités collectives : chante ensemble, dialoguer en chantant, intervenir en soliste, attendre son tour pour jouer d'un instrument. d. Réussir à raconter une histoire en faisant varier sa voix
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	AA7 Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	<p>Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine en petit groupe.</p> <p>Jouer avec sa voix pour explorer des variantes : moduler l'intensité, la hauteur, la durée, le timbre.</p>
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps Affiner son écoute	AA8a Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples. AA8b Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples.	<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
Affiner son écoute	AA9 Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	<ul style="list-style-type: none"> a. Identifier des sons : variations de voix, objets sonores, instruments b. Exprimer verbalement un ressenti en y associant des images, puis en utilisant un vocabulaire qui caractérise ce ressenti c. Ecouter un extrait musical (ou une production) + long et + complexe d. Repérer quelques contrastes (timbre, intensité, tempo) les qualifier à l'aide du PE
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant	AA10 Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	<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