

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS - L'ORAL

P1	P2	P3	P4	P5
<p>Oser entrer en communication Echanger et réfléchir avec les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis - Reformuler pour se faire mieux comprendre - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue 				
<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer de façon compréhensible - Respecter l'articulation - Ecouter pour répondre - Répondre aux sollicitations verbales par une phrase - Ecouter et comprendre une consigne donnée collectivement - Formuler une demande en situation - Demander la parole - Participer à un échange collectif en attendant son tour de parole et en écoutant les autres - Dans les coins-jeux dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade - Rappeler un événement vécu collectivement 	<ul style="list-style-type: none"> - Moduler sa voix en fonction de la situation - Comprendre et mémoriser une consigne donnée de façon collective - Comprendre et mettre en œuvre une règle du jeu - Continuer à respecter les règles de parole - Utiliser des outils linguistiques plus complexes (connecteurs, phrases complexes, négation, interrogation, concordance des temps) 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer une question, une affirmation et un ordre - Planifier, organiser son travail pour exécuter une consigne complexe - Rester dans le propos d'un échange collectif - Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer un échange : intervenir, questionner, argumenter - Continuer à respecter les règles de parole 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et reformuler une consigne complexe - Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant correctement « parce que » - Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue - Reformuler une consigne complexe - Reformuler une règle du jeu - Continuer à respecter les règles de parole - Expliquer l'utilisation d'un objet, d'un jeu, d'une technique 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner une consigne en fonction de la situation présentée. - Expliquer une consigne à un camarade - Participer à un échange collectif en commençant à argumenter son point de vue - Créer une consigne - Inventer une règle du jeu - Continuer à respecter les règles de parole
<p>Comprendre et apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies - Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu 				
<ul style="list-style-type: none"> - Formuler des hypothèses à partir de la couverture de l'album - Comprendre une histoire lue par l'enseignant - Reconnaître les personnages et les lieux de l'histoire 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter une histoire connue en s'appuyant sur la succession des illustrations - Anticiper la suite d'une histoire - Caractériser les personnages de l'histoire 	<ul style="list-style-type: none"> - Ranger quelques images d'une histoire connue dans l'ordre - Raconter l'histoire connue à partir de quelques images - Comprendre les explications à propos de quelque chose d'inconnu 	<ul style="list-style-type: none"> - Imaginer une suite à une histoire - Raconter une histoire en présentant les personnages, les lieux, les événements - Donner son avis sur une histoire 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages rencontrés dans les albums et les contes sans support visuel - Reformuler pour enrichir ses productions : structures

<ul style="list-style-type: none"> - Décrire les personnages - Comprendre de quoi parle un camarade 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre de quoi parle un interlocuteur familier 			<ul style="list-style-type: none"> syntaxiques, pronoms, connecteurs logiques et cohérence temporelle
<p>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique Acquérir et développer la conscience phonologique Eveiller à la curiosité linguistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue) - Manipuler des syllabes - Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) 				
<ul style="list-style-type: none"> - Répéter des pseudo-mots - Scander les syllabes d'un mot - Segmenter des mots en syllabes - Identifier la 1^{ère} syllabe d'un mot - Comparer des mots - Reconnaître une syllabe dans un mot - Localiser une syllabe dans un mot 	<ul style="list-style-type: none"> - Segmenter quelques mots en syllabes - Comparer des mots entre eux et les maintenir en mémoire - Reconnaître une syllabe dans un mot et localiser sa position - Produire des mots contenant une syllabe donnée - Supprimer une syllabe d'un mot et dire la syllabe restante - Inverser deux syllabes pour reconstituer un mot - Trouver des mots contenant une syllabe donnée - Comprendre et mémoriser l'histoire des Alphas 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à utiliser une règle donnée pour trier des mots selon leur syllabe finale ou leur rime - Trier des mots selon leur rime ou leur attaque - Comparer plusieurs mots pour trouver une règle de tri (attaque puis rime) - Reconnaître et nommer les Alphas correspondant aux voyelles - Identifier les voyelles : leur nom, leur chant 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer/identifier deux mots qui riment - Reconnaître et nommer les Alphas correspondant aux consonnes longues - Identifier quelques consonnes longues : leur nom, leur chant - Associer les Alphas avec les lettres de l'alphabet qui correspondent 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier quelques consonnes longues - Associer les Alphas avec les lettres de l'alphabet qui correspondent

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS - L'ECRIT

P1	P2	P3	P4	P5
<p>Ecouter de l'écrit et comprendre Découvrir la fonction de l'écrit Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit - 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 - Participer verbalement à la production d'un écrit - Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle 				
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans un livre : couverture, 4^{ème} de couverture, pages, illustrations, texte - Se repérer sur la couverture des albums : titre, noms de l'auteur et de l'illustrateur, illustration - Produire une phrase correcte pour illustrer une photo, un dessin - Identifier les types d'écrits rencontrés dans la classe : abécédaires, albums, comptines et chansons 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser à bon escient : auteur, illustrateur, éditeur - Identifier les types d'écrits rencontrés dans la classe : recette, mot, liste, publicités, catalogues, albums - Formuler une phrase permettant d'identifier une image - Dicter à l'adulte différents types de textes 	<ul style="list-style-type: none"> - Dicter à l'adulte quelques phrases en adaptant sa vitesse de parole - Repérer les mots du titre de l'histoire - Identifier les types d'écrits rencontrés dans la classe : carte de vœux, albums, contes - Mettre des livres en réseau autour d'un thème, un personnage... - Dicter à l'adulte différents types de textes 	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier les livres qui racontent une histoire d'un écrit documentaire - Identifier les types d'écrits rencontrés en classe : albums, documentaire, affiche, invitations - Dicter un écrit documentaire - Rectifier une formulation inappropriée à l'écrit - Dicter à l'adulte différents types de textes en respectant les caractéristiques de chaque écrit 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les types d'écrits rencontrés en classe : albums, documentaires, carte d'identité, calendriers, compte-rendu - Dicter à l'adulte différents types de textes en respectant les caractéristiques de chaque écrit
<p>Découvrir le principe alphabétique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les lettres de l'alphabet - Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie - Copier à l'aide d'un clavier 				
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son prénom dans les 3 écritures - Reconnaître les prénoms de son groupe écrit en capitales - Reconnaître et nommer les lettres de son prénom - Associer des lettres capitales identiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les prénoms de son groupe écrits en script - Utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire son prénom - Reconstituer des mots connus en capitales et en script avec des étiquettes lettres 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les prénoms de son groupe dans les 3 écritures - Distinguer les différents mots d'un titre ou d'un court énoncé - Distinguer lettres et mots - Utiliser un dictionnaire pour retrouver des mots 	<ul style="list-style-type: none"> - Segmenter en mots les titres d'albums en utilisant la liaison oral/écrit - Comparer des titres d'albums composés d'un nombre différent de mots - Repérer auditivement un mot dans des titres d'albums 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le clavier de l'ordinateur pour copier de courts énoncés : placer des espaces, effacer en cas d'erreur, aller à la ligne - Manipuler des étiquettes mots pour créer des phrases - Reconnaître les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures

	- Associer lettres capitales et scriptes	- Associer lettres capitales et scriptes	- Associer lettres capitales, scriptes et cursives - Lire le titre d'un album connu ou un court énoncé en pointant chaque mot - Reconnaître quelques mots qui s'inscrivent dans les rituels de la classe	- Chanter la comptine de l'alphabet - Dire où sont les mots successifs d'une courte phrase écrite lue par l'adulte
Commencer à écrire tout seul				
<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer des exercices graphiques - Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle - Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus 				
<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des lignes et des traits horizontaux - Tracer des lignes et des traits verticaux - Tracer des lignes et des traits obliques - Tracer des lignes brisées - Tracer des boucles en respectant les contraintes données (taille) et l'enchaînement - Ecrire son prénom en capitales - Ecrire les chiffres 1, 4, 7 	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des coupes sur un support vertical puis horizontal - Tracer des coupes de différentes tailles - Ecrire les lettres l et e en cursives - Copier les mots le et elle en cursives 	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des ronds bien orientés sur un support vertical puis horizontal - Ecrire les lettres i, u, en cursives - Ecrire les lettres c, o, a en cursives - Copier des mots en cursives - Ecrire les chiffres 6, 9, 0 	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire de mots de la classe - Tracer des ponts en séries de 2 ou 3 sur un support vertical puis horizontal - Tracer des vagues - Ecrire les lettres d, q en cursives - Copier des mots en cursives - Ecrire son prénom en cursives avec un modèle - Ecrire les chiffres 2 et 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire les lettres n et m en cursives - Ecrire les lettres g, j, s, r, v, w, y, b, k, f, z, x en cursives - Copier des mots en cursives - Copier de courtes phrases - Ecrire les chiffres 5 et 8

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS - APPRENDRE ENSEMBLE ET VIVRE ENSEMBLE

P1	P2	P3	P4	P5
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les rôles des différents adultes - Repérer la fonction des différents espaces dans la classe et dans l'école - Repérer les règles qui s'y attachent 				
<ul style="list-style-type: none"> - Retrouver son porte-manteau, ses affaires - Accrocher son manteau - Ranger son cartable - Etre autonome dans les gestes de la vie quotidienne - Se repérer dans la classe - Elaborer les règles de vie de la classe - Respecter les règles de vie en collectivité - Respecter les règles de politesse - Connaître le fonctionnement de la classe - Partager le matériel - Participer au rangement de la classe - Se mettre en rang lors des déplacements collectifs - Identifier les adultes de l'école et leurs rôles respectifs 	<ul style="list-style-type: none"> - Partager du matériel à la même table - Appliquer les règles d'hygiène : se laver les mains, se moucher... - Respecter le matériel et le travail d'autrui - Ranger le matériel (le sien + celui de la classe) et les jeux 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de travailler avec différents partenaires choisis ou désignés 	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre une situation conflictuelle par la parole 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer avec les autres pour accomplir une tâche - Analyser des situations simples de conflits et chercher des solutions pour les éviter ou les régler - Connaître ses droits et ses devoirs

<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer - S'engager dans l'effort - Persévérer grâce aux encouragements - Développer des essais personnels - Prendre des initiatives - Faire des choix 				
<ul style="list-style-type: none"> - Participer aux activités proposées - Mener une action à son terme - Participer aux rituels 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter des responsabilités - S'engager dans un projet commun - Exécuter en autonomie une tâche simple et jouer son rôle dans les activités scolaires - Respecter une consigne de travail - Aider un camarade - Poser des questions ou demander de l'aide pour réussir ce qui est demandé 	<ul style="list-style-type: none"> - Etre autonome dans son travail : installation, réalisation, rangement - Formuler ce que l'on ressent 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître quelques critères de réussite de l'activité engagée 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprécier ses efforts et ses progrès
<ul style="list-style-type: none"> - Echanger, confronter son point de vue - Apprendre les règles de la communication et de l'échange 				
<p>Voir « L'oral » : oser entrer en communication / échanger et réfléchir avec les autres</p>				

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS – DECOURVIR LES NOMBRES

P1	P2	P3	P4	P5
<p>Utiliser les nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluer 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 - Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée - Utiliser le dénombrement pour constituer 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 - Comprendre que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments - Comprendre que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente 				
<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des quantités de natures variées en utilisant la suite orale des nombres (-> 5) - Reconnaître globalement et exprimer de petites quantités organisées en configurations connues (doigts, dé) -> 5 - Mettre en correspondance plusieurs représentations des nombres - Ordonner les quantités en ordre croissant - Réaliser un partage équitable 	<ul style="list-style-type: none"> - Représenter des petites quantités - Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres (-> 10) - Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une collection, éloignée ou non - Mettre en correspondance les nombres et les quantités de 5 à 10 à l'aide de la bande numérique - Ajouter ou retirer des éléments à une collection pour obtenir un nombre donné 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des quantités par des procédures variées : estimation visuelle, reconnaissance de petites quantités, correspondance terme à terme, dénombrement - Respecter une organisation pour représenter les nombres (-> 10) - Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres (-> 10) - Ajouter ou retirer des éléments à une collection pour obtenir un nombre donné - Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection en utilisant des procédures numériques ou non 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des quantités en s'aidant de la bande numérique - Dire des comptines numériques qui utilisent le 1^{er}, le 2^{ème}... - Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait - Calculer la somme de 2 nombres - Dénombrer des collections variées au-delà de 10 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une collection qui compte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures numériques ou non - Connaître quelques doubles - Anticiper le résultat d'un partage équitable - Anticiper le résultat de la réunion de 2 collections - Anticiper le résultat d'une somme

Etudier les nombres

- Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins
- Composer et décomposer des collections par manipulations effectives puis mentales
- Dire combien il faut ajouter ou retirer pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10
- Parler des nombres à l'aide de leurs décompositions
- Dire la suite des nombres jusqu'à 30
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10

<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10 - Décomposer le nombre 4 - Jouer avec les décompositions de 4 - Associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée (-> 5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 15 - Décomposer le nombre 5 - Jouer avec les décompositions de 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 20 - Décomposer le nombre 6 - Jouer avec les décompositions de 6 - Reconnaître les écritures chiffrées -> 10 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 25 - Décomposer les nombres 7 et 8 - Jouer avec les décompositions de 7 - Coder à l'écrit le nombre d'une collection - Ordonner les nombres ->20 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 30 - Décomposer les nombres 9 et 10 - Jouer avec les décompositions de 9 et 10 - Compléter une bande numérique lacunaire
--	---	---	--	--

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS – FORMES, GRANDEURS, SUITES ORGANISÉES

P1	P2	P3	P4	P5
FORMES				
<ul style="list-style-type: none"> - Classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme - Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre) - Reproduire, dessiner des formes planes - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) 				
<ul style="list-style-type: none"> - Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme - Réaliser un puzzle avec un modèle couleur - Assembler des solides : Légos, Kaplas, Clics (manipulation libre) - Associer les solides à leur silhouette 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et nommer les formes - Connaître les propriétés de ces formes - Réaliser un puzzle avec un modèle en noir et blanc - Réaliser des constructions pour reproduire un modèle (Légos, Kaplas, Clics) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner les formes : rond, carré, triangle, rectangle - Reconnaître les solides au toucher (jeu de kim) - Décrire les solides 	<ul style="list-style-type: none"> - Associer des formes géométriques pour réaliser un pavage - Réaliser un puzzle avec la forme des pièces - Reconnaître les solides 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un puzzle sans modèle - Réaliser des constructions pour reproduire un modèle en suivant une fiche technique
GRANDEURS				
<ul style="list-style-type: none"> - Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance 				
<ul style="list-style-type: none"> - Différencier grand, moyen, petit 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des objets selon leur taille - Comprendre et utiliser les termes « plus grand », « plus petit » - Ordonner des objets selon leur taille 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des objets selon leur masse - Comparer des longueurs à l'aide d'un étalon (allumette) 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser les termes « lourd », « léger », « plus lourd », « plus léger » - Ordonner quelques objets du plus léger au plus lourd 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des objets selon leur contenance - Ranger quelques objets (4/5) en fonction de leur contenance
SUITES				
<ul style="list-style-type: none"> - Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application 				
<ul style="list-style-type: none"> - Continuer un algorithme simple - Inventer un algorithme simple 	<ul style="list-style-type: none"> - Continuer un algorithme complexe : 3 objets, 3 formes, 3 couleurs... 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventer un algorithme complexe 	<ul style="list-style-type: none"> - Continuer des algorithmes numériques 	<ul style="list-style-type: none"> - Continuer des algorithmes complexes variés

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS – LE TEMPS ET L'ESPACE

P1	P2	P3	P4	P5
<p style="text-align: center;"> Stabiliser les premiers repères temporels Introduire les repères sociaux Consolider la notion de chronologie Sensibiliser à la notion de durée </p> <ul style="list-style-type: none"> - Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison - Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre 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 				
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise chronologique - Situer des événements de la journée les uns par rapport aux autres avec un support visuel - Comprendre et utiliser « avant, après » 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans la semaine : le nom des jours - Comprendre et utiliser les termes hier/aujourd'hui/demain - Prendre des repères sur le mois : événements de la vie de la classe - Ordonner des événements dans l'ordre chronologique avec des images - Comprendre puis exprimer l'opposition présent/passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser « avant-hier, après-demain » - Situer les événements les uns par rapport aux autres à l'aide du calendrier, ou sans - Comprendre l'opposition présent/passé - Repérer une date sur le calendrier de la classe et sur un calendrier conventionnel - Utiliser un calendrier pour situer des événements dans le mois - Connaître et nommer les saisons - Appréhender la notion de temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (jeu, cuisine) : sablier, métronome, minuterie, boîte à musique, moulin à eau... - A l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer le déroulement d'une journée, d'un mois - Connaître et nommer les mois de l'année - Comprendre puis exprimer l'opposition présent/futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs - Distinguer succession et simultanéité des événements 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée : emploi du temps de la semaine, du mois, calendrier de l'année (saisons, événements calendaires en utilisant une frise chronologique) - Repérer la simultanéité de certaines activités « que font vos parents pendant que vous êtes à l'école » - Utiliser un calendrier pour repérer des moments et pour calculer des durées

Faire l'expérience de l'espace
Représenter l'espace
Découvrir différents milieux

- **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**
- **Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)**
- **Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications**
- **Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicable (élaboration 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**

<ul style="list-style-type: none"> - Situer, repérer des objets par rapport à des repères fixes - Distinguer lignes ouvertes et lignes fermées - Distinguer intérieur/extérieur Distinguer devant/derrière, dessus/dessous - Se repérer dans un labyrinthe 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un parcours décrit oralement - Décrire un parcours simple - Reconstituer, à l'aide de jeux de construction, un parcours vécu en salle de motricité - Comprendre et utiliser : gauche/droite, entre 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un parcours à l'aide de photos successives ou d'un codage - Suivre un parcours fléché - Distinguer gauche/droite - Distinguer sur/sous/entre - Découvrir la symétrie - Retrouver un chemin - Se repérer sur un quadrillage 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer au milieu/autour - Se déplacer sur un quadrillage - Reproduire des tracés sur un quadrillage - Coder un déplacement, un parcours - Se repérer dans un tableau à double entrée 	<ul style="list-style-type: none"> - Compléter/réaliser un dessin, un plan, une maquette - Compléter un dessin par symétrie - Observer, repérer et construire des objets dans l'espace - Reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets
---	--	---	--	--

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS – LE VIVANT, LES OBJETS, LA MATIERE

P1	P2	P3	P4	P5
Découvrir le vivant				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine 				
<ul style="list-style-type: none"> - Apporter des soins aux plantes de la classe - Reconnaître et nommer les principales parties de son corps - Nommer les différentes parties du visage - Classer des objets en fonction d'un critère sensoriel - Nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : couleur, forme, texture, saveur, origine des sons, des bruits de l'environnement 	<ul style="list-style-type: none"> - Affiner la perception de son corps : les articulations - Proposer une représentation de son corps - Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène : laver ses mains, se nourrir... - Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception - Nommer l'organe, la perception, l'action et le handicap lié 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène : se laver les mains, se moucher - Affiner sa perception des autres (tous semblables, tous différents) 	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer la qualité d'un objet en utilisant ses différents sens 	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier noyau, graine, bulbe, pépins - Faire des expériences sur un végétal - Verbaliser les observations réalisées, en garder une trace écrite - Nommer les besoins des végétaux - Décrire un végétal avec les mots justes
Explorer la matière				
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets				
<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) 				
<ul style="list-style-type: none"> - Choisir des outils, des matériaux pour : plier, coller, couper, assembler, actionner... - Agir sur la matière pour la transformer en modelant (pâte à modeler) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les outils nécessaires à la confection de la soupe : couteau, économe, louche, mixeur plongeant... - Respecter les consignes de sécurité propres à ces outils - Repérer les dangers de la cuisine 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les dangers de la rue - Réaliser des objets par pliage 	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier jour et nuit - Repérer les ombres - Découvrir la lune - Manipuler un objet technique : une lampe de poche 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une fiche technique pour fabriquer un objet - Découvrir les voyages dans l'espace
Utiliser des outils numériques				
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur 				

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS - LES ACTIVITES ARTISTIQUES

P1	P2	P3	P4	P5
<p>Les productions plastiques et visuelles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste - Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant - Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes - Créer des graphismes nouveaux - Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés - Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté 				
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le dessin comme moyen de représentation - Expérimenter différents outils, matériaux, techniques, supports, gestes (déchirer, découper, coller, peindre au doigt, avec un pinceau, avec un rouleau, gratter, griffer, faire des traces avec divers outils) - Contrôler sa pression sur l'outil - Adapter sa préhension aux différents outils - Verbaliser : nommer ses gestes et ses outils - Adapter son geste aux contraintes matérielles - Surmonter une difficulté rencontrée 	<ul style="list-style-type: none"> - Retrouver et expliquer les différentes étapes d'un travail - Observer des œuvres du patrimoine et en discuter : formes, couleurs... - Retrouver les principaux constituants d'un objet plastique (support, médium...) - Agir en coopération dans une situation de production collective - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une œuvre collective - Savoir dire ce qu'on fait : nommer les gestes et les outils - Retrouver et expliquer les différentes étapes d'un travail - Utiliser différentes techniques plastiques - Dessiner différents éléments du réel identifiables selon des critères collectifs 	<ul style="list-style-type: none"> - Essayer différents outils, différentes techniques et en tirer parti - Réaliser une composition en plan ou en volume - Comparer des images de natures et d'origines différentes pour identifier les composantes plastiques (couleurs, formes, supports) et pour établir des rapprochements - Retrouver la provenance de certaines images : leur support d'origine (BD, albums, publicités, tableau, photos...) - Réaliser des dessins en suivant des fiches techniques 	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en coopération dans une situation de production collective (fresque, décor...) - Construire sa capacité de création et d'invention (ex : transformer un objet et lui donner une nouvelle fonction) - Dessiner pour inventer : des univers, des personnages, des histoires...

Univers sonores

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples
- Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
- 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"> - Mémoriser un répertoire varié de chants et de comptines - Jouer avec sa voix : intensité, hauteur, durée - Reproduire une formule rythmique simple avec son corps - Manipuler les instruments de musique, les nommer - Affiner la discrimination auditive, l'attention et la compréhension : reconnaître des bruits de la vie quotidienne, loto sonore - Discriminer un mot chuchoté 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine - Manipuler les instruments et dire comment on fait - Reconnaître le son des instruments - Reproduire une formule rythmique simple avec son corps ou un instrument - Taper la pulsation d'une comptine ou d'un chant connu - Localiser la source d'un bruit dans l'espace proche 	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir sa place dans les activités collectives : chanter ensemble, attendre son tour pour jouer d'un instrument, intervenir en soliste - Ecouter des extraits musicaux variés puis les décrire : instruments, vitesse, intensité... 	<ul style="list-style-type: none"> - Frapper le rythme d'une comptine (corps, instrument) + le tempo - Ecouter des extraits musicaux variés puis s'exprimer, dialoguer pour donner ses impressions - Repérer les caractéristiques d'un extrait musical (rythme, hauteur, intensité, tempo) - Découvrir les caractéristiques d'instruments variés - Identifier le 1^{er} ou le dernier son d'une suite de sons musicaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire et créer des rythmes différents - Varier les réponses corporelles, vocales ou instrumentales : sur une même musique, sur des musiques différentes - Reproduire une suite de 2 à 4 sons - Enlever un son à une suite de sons musicaux - Ajouter un son à une suite de sons musicaux
---	---	---	---	---

Le spectacle vivant

- Pratiquer quelques activités du spectacle vivant

Année
2015/2016

PROGRESSIONS GS – LES ACTIVITES PHYSIQUES

P1	P2	P3	P4	P5
<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés 				
<ul style="list-style-type: none"> - Courir vite - Lancers (objets et cibles variés) - Jeux d'orientation (jeux de collecte, explorer, trouver) - Parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter (en haut, en bas) - Parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - Enchaînements d'actions : tourner, voler, se renverser, se déplacer... - Parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de courses (transport d'objets, relais...) - Lancers loin, haut - Parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - Courir en franchissant des obstacles - Sauts (loin, haut) - Jeux d'orientation avec photos - Parcours
<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés 				
<ul style="list-style-type: none"> - Rondes et jeux chantés 	<ul style="list-style-type: none"> - Mimes - Mémoriser une chorégraphie (arbre de Noël) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de manipulation avec ou sans musique (tissu, baguette...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Rondes et jeux dansés 	<ul style="list-style-type: none"> - Mimes
<p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires - Elaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun 				
	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de coopération 	<ul style="list-style-type: none"> - jeux de coopération en manipulant des objets et des engins variés (crosse, bâton, palets...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux collectifs avec ou sans ballon 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux d'opposition : tirer, pousser, immobiliser - Jeux de coopération avec le parachute

