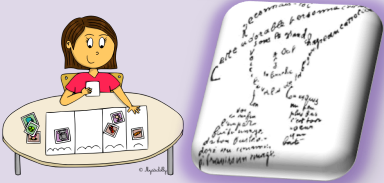


DOMAINE 1		Objectifs	Code	Attendus en fin de GS
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS	L'ORAL  	Oser entre en communication	ML1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
			ML2	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
		Echanger 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.
		Comprendre et apprendre	ML4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
		Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	ML5	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
			ML6	Manipuler des syllabes.
			ML7	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).
	L'ECRIT  	Ecouter de l'écrit et comprendre	ML8	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
		Découvrir la fonction de l'écrit	ML9a	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
			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.
		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.
		Découvrir le principe alphabétique	ML11a	Reconnaître les lettres de l'alphabet.
			ML11b	Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.
			ML11c	Copier à l'aide d'un clavier.
		Commencer à écrire tout seul	ML12a	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
			ML12b	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

DOMAINE 2	Objectifs		Code	Attendus en fin de GS
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE		Agir dans l'espace, 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.
		Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	AP2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
			AP3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
	 	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
			AP5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
		Collaborer, coopérer, s'opposer	AP6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

DOMAINE 3
Objectifs
Code
Attendus en fin de GS
**AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS
LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES**
**LES PRODUCTIONS
PLASTIQUES ET
VISUELLES**


Dessiner

AA1

Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

S'exercer au graphisme décoratif

AA2

Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.
Créer des graphismes nouveaux.

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.

AA4

Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Observer, comprendre et transformer des images

AA5

Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

**LES UNIVERS
SONORES**


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.

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.

Affiner son écoute

AA8a

Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples.

AA8b

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

AA9

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

LE SPECTACLE VIVANT


Pratiquer quelques activités des arts du spectacle

AA10

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

DOMAINE 4

Objectifs

Code

Attendus en fin de GS

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS



Utiliser les
nombres



Étudier les
nombres

EXPLORER DES FORMES ET DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISÉES



Explorer les
formes

CP01

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

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.

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.

CP04

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

CP05

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.

CP07a

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

CP07b

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

CP08

Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

CP09

Dire la suite des nombres jusqu'à trente.

CP010

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

CP011

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

CP012a

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

CP012b

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

CP013

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

CP014

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

CP015

Reproduire, dessiner des formes planes.

CP016

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

DOMAINE
5

Objectifs

Code

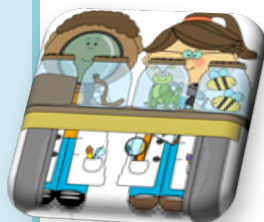
Attendus en fin de GS

EXPLORER LE MONDE

**SE REPÉRER
DANS LE
TEMPS ET
L'ESPACE**



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



Stabiliser les 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.

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.

EM3

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

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.

EM6

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

EM7

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

Représenter l'espace

EM8

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

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.

Découvrir le monde du vivant

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.

EM11

Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

EM12

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

EM13

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

EM14

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

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

EM15

Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

EM16

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

Utiliser des objets numériques

EM17

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