

Progression / programmation –Moyenne section – 2010/2011

Découvrir l'écrit

Se familiariser avec l'écrit

Sous domaine	Compétences	Objectifs	Périodes				
			1	2	3	4	5
Découvrir les supports de l'écrit	Identifier les principales fonctions de l'écrit	Identifier et nommer différents supports d'écrits : albums de jeunesse	X	X	X	X	X
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : textes courts adressés aux parents	X				
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : extraits de textes tirés d'albums lus en classe	X				
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : contes		X	X	X	X
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : recettes		X			
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : fiches techniques		X			
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : lettres (communiquer)		X			
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : magazines et catalogues (selectionner)		X			
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : documentaires			X	X	X
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : affiches publicitaires			X		
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : une règle du jeu					X
		Identifier et nommer différents supports d'écrits : une affiche					X
		Trier différents supports d'écrits pour en dégager les caractéristiques.	X	X	X	X	X
		Distinguer le livre des autres supports (magazines, documentaires)				X	X
		Etablir des liens entre les livres : imagiers/livres comportant textes et images, livres racontant une histoire ou n'en racontant pas				X	X
		Repérer le titre d'un livre.	X	X	X	X	X
		Distinguer le titre du livre du nom de l'auteur, de celui de l'illustrateur.	X	X	X	X	X
		Repérer la couverture, le titre et les illustrations	X	X	X	X	X
		Associer une illustration à un épisode de l'histoire	X	X	X	X	X
Manipuler correctement le livre	X	X	X	X	X		
Découvrir la langue écrite	Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte.	Ecouter attentivement une histoire.	X	X	X	X	X
		Ecouter des albums et les commenter.		X	X	X	X
		Prendre des indices pour reconnaître des couvertures de livres, la pagination...		X	X	X	X
		Formuler des hypothèses sur le contenu des livres		X	X	X	X

		Rechercher des livres en rapport avec le projet dans le bibliothèque de classe et dans la BCD		X	X	X	X	
		Comprendre et connaître quelques textes lus par l'enseignant		X	X	X	X	
		Retrouver les détails d'une histoire			X	X	X	
		Identifier le personnage principal de l'histoire.	X	X	X	X	X	
		Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers, différentes versions d'une même histoire)				X	X	
		Caractériser les personnages.	X	X	X	X	X	
		Reconnaître globalement certains mots					X	
		Prendre conscience de la formation de la phrase à partir de mots					X	
		Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes.	Ecouter des albums et les commenter	X	X	X	X	X
			Récit de littérature de jeunesse	X	X	X	X	X
Poésies, comptines	X		X	X	X	X		
Contribuer à l'écriture de textes	Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.	Comprendre la nécessité de conserver par écrit un souvenir, une réflexion, des sentiments.	X	X	X	X	X	
		Comprendre la nécessité de communiquer par écrit un message, une information.				X	X	
		Dicter à l'adulte un texte court (légende, courte phrase)	X	X	X	X	X	
		Décrire un dessin en dictée à l'adulte.	X	X	X	X	X	
		Organiser son discours en fonction du texte à dicter.	X					
		Contrôler son débit.	X					
		Choisir une formulation parmi plusieurs propositions			X			

Se préparer à apprendre à lire et à écrire

Sous domaine	Compétences	Objectifs	Périodes				
			1	2	3	4	5
Distinguer les sons de la parole	Différencier les sons	Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons.				X	X
		Travailler les assonances et allitérations : répétitions de sons dans des poèmes ou des comptines					X
		Retrouver des assonances, des rimes avec ou sans l'aide d'un support visuel représentant les mots.					X
	Distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés.	Distinguer mot et syllabe.	X				
		Dénombrer les syllabes d'un mot.	X	X	X		
		Décomposer son prénom en syllabes, savoir dire combien il y a de syllabes dans son prénom.	X				
		Jouer avec les mots et les rimes			X		
		Trouver des mots qui ont une syllabe finale donnée				X	
		Localiser une syllabe dans un mot (début).					X
		Localiser une syllabe dans un mot (fin).					X
		Rythmer prénoms, chants, comptines, phrases, textes en frappant dans ses mains	X				
		Jouer à répéter des syllabes en début / en fin de mot à l'occasion de l'apprentissage de chants, comptines, poésie.				X	X
		Reconnaître une même syllabe dans les prénoms, en début / en fin de mot.	X				
		Reconnaître une même syllabe dans des mots avec support d'image.				X	
		Reconnaître une même syllabe dans des mots sans support d'image.				X	
		Pratiquer des jeux sur les syllabes (trouver des règles de transformation des mots) : allonger / diminuer un mot d'une syllabe, inverser des syllabes.					X
Segmenter un énoncé en mots, localiser des mots écrits et fusionner des mots pour reconstituer un énoncé.					X		
Aborder le principe alphabétique	Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet	Reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie.	X				
		Reconnaître son prénom écrit en script.	X				
		Identifier le prénom de ses camarades dans différentes polices d'écriture	X	X			
		Comparer des prénoms	X	X			
		Identifier les jours de la semaine	X	X			
		Commenter les affichages présents dans la classe	X	X			
		Exploiter des imagiers, des abécédaires	X				
		Reconstituer une phrase avec modèle		X			
		Retrouver des mots et des dessins identiques		X			

		Identifier des mots identiques				X	X
		Identifier des lettres identiques				X	X
		Associer un mot à son image				X	X
		Retrouver des mots dans une grille, une liste, un texte					X
		Reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet en majuscules d'imprimerie			X		
		Reconnaître et nommer les lettres de son prénom	X				
		Rechercher un mot connu dans un texte			X		
		Différencier la lettre du mot			X		
		Identifier un type d'écrit			X		
		Reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet en scripts.					
Apprendre les gestes de l'écriture	Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées.	Tracés continus : lignes droites horizontales	X				
		Tracés continus : lignes verticales	X				
		Tracés discontinus : quadrillages	X				
		Tracés continus : lignes droites obliques	X				
		Rotation : ronds et mouvements tournants	X				
		Tracés continus et rotations : les spirales		X			
		Tracés continus et rotations : lignes droites et spirales		X			
		Tracés continus : lignes et cannes		X			
		Divertissement graphique : compléter un graphisme			X		
		Tracés continus : lignes brisées			X		
		Tracés discontinus : rythmes de lignes brisées			X		
		Tracés continus : les ponts			X		
		Tracés continus, discontinus et rotations : ponts, cannes et ronds et écriture du mot maman en cursive			X		
		Tracés continus et rotations : les boucles dans le sens dominant de rotation				X	
		Tracés continus et rotations : les boucles qui « montent », les boucles qui « descendent »				X	
		Divertissement graphique : graphisme libre autour de lignes inductrices				X	
		Tracés continus, discontinus et rotations : rythme de boucles et écriture de « le bébé »				X	
		Tracés continus, discontinus et rotations : rythme de vagues, ponts, pointes et ronds. Ecriture du mot « papa » en cursive					X
		Divertissement graphique : dans un espace aménagé					X
		Améliorer la technique du coloriage	X	X	X	X	X
		Relier des points entre eux	X				
		Tracer des lignes graphiques entre des lignes ou dans des espaces restreints		X	X	X	X
S'initier au dessin en réinvestissant les gestes graphiques étudiés	X	X	X	X	X		

		Utiliser les signes graphiques de la banque pour décorer		X	X	X	X
	Ecrire en écriture cursive son prénom.	Maîtriser la « mise en page » : direction, entre des lignes	X	X	X	X	X
		Signer son travail de son prénom en capitales d'imprimerie sans modèle			X	X	X
		Ecrire son prénom sous la dictée de l'adulte en capitales d'imprimerie				X	
		Ecrire en le copiant le prénom d'un autre enfant de la classe en majuscules d'imprimerie			X		
		Ecrire son prénom en cursive					X
		Copier une phrase en rapport avec le projet en cours en capitales d'imprimerie					X

S' appropriier le langage

Sous domaine	Compétences	Objectifs	Périodes				
			1	2	3	4	5
Echanger, s'exprimer	Prendre la parole	Prendre la parole en étant sollicité en relation duelle, en petit groupe, en grand groupe pour se présenter, découvrir la classe, le personnel de l'école ou pour communiquer autour du projet en cours	X	X	X	X	X
		Prendre la parole spontanément en relation duelle, en petit groupe, en grand groupe pour se présenter, découvrir la classe, le personnel de l'école ou pour communiquer autour du projet en cours	X	X	X	X	X
	Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue	Formuler une demande en situation	X	X	X	X	X
		Expliquer son point de vue et le justifier sommairement	X	X	X	X	X
		Formuler des hypothèses, un questionnement par rapport au projet en cours		X	X	X	X
		S'exprimer de façon compréhensible en articulant et en prononçant correctement, avec des phrases simples.	X	X	X	X	X
		Utiliser des mots introducteurs comme c'est, il y a ...	X	X	X	X	X
		Prendre en compte ce qui vient d'être dit pour faire évoluer l'échange : intervenir pour donner son point de vue, questionner, argumenter.	X	X	X	X	X
	Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation)	Expliquer le fonctionnement d'un objet ou une technique d'arts plastiques		X	X	X	X
		Communiquer autour du projet en cours		X	X	X	X
	Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient parce que	Justifier son activité par rapport à une consigne	X	X	X	X	X
	Relater un événement inconnu des autres : exposer un projet, inventer une histoire (à partir de quelques images éventuellement). Produire un oral compréhensible par autrui.	Répondre aux sollicitations verbales par une phrase, en se faisant comprendre	X	X	X	X	X
		Restituer les différents moments de la journée sans support			X	X	X
		Utiliser des outils linguistiques plus complexes (connecteurs spatiaux, temporels, concordance des temps, négation, interrogation)				X	X
		Utiliser des mots de liaison	X	X	X	X	X
		Restituer la trame narrative complexe d'une histoire connue avec un support visuel (début, événement, aventures, résolution, fin).		X	X	X	X
		Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre					X
		Restituer les différents moments de la journée en utilisant des phrases complexes, des connecteurs spatiaux et temporels, des pronoms, des temps du passé.				X	X
	Participer à une conversation en restant dans le sujet de	Imaginer une suite ou un autre déroulement à une histoire					X
		Etre capable d'écouter pour répondre à bon escient.	X	X	X	X	X
Répondre par une phrase plus complexe.			X	X	X	X	

	l'échange	Répondre aux sollicitations verbales par une phrase en se faisant comprendre.	X	X	X	X	X	
		Rappeler un événement connu collectivement.		X	X	X	X	
		Adapter son propos à l'interlocuteur.		X	X	X	X	
		Distinguer fiction et réalité.		X	X	X	X	
		Prendre l'initiative de l'échange et le conduire au-delà de la première réponse.		X	X	X	X	
	Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié	Dire un poème ou un texte court en groupe ou seul.	X	X	X	X	X	
		Moduler sa voix en fonction de la situation				X	X	
	Chanter une dizaine de chansons apprises en classe	Mémoriser des comptines et des chants	X	X	X	X	X	
	Comprendre	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	Expliquer l'utilisation d'un jeu.		X	X	X	X
Distinguer une question, une explication, un ordre, un refus, un récit			X	X	X	X	X	
Comprendre de quoi parle un interlocuteur familier.			X	X	X	X	X	
Comprendre des consignes données de manière collective.		Ecouter et comprendre une consigne simple.	X	X	X	X	X	
		Ecouter et comprendre une consigne complexe.			X	X	X	
		Mémoriser une consigne complexe et l'exécuter.			X	X	X	
		Comprendre et mettre en œuvre une règle de jeu.		X	X	X	X	
		Planifier, organiser soi-même son travail pour exécuter une consigne complexe.		X	X	X	X	
Comprendre une histoire lue par l'enseignante ou écoutée à partir d'une bande sonore : la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques, l'interpréter ou la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin).		Reformuler une consigne plus complexe.			X	X	X	
		Ecouter en silence une histoire lue	Ecouter en silence une histoire lue	X	X	X	X	X
			Trouver des indices de compréhension		X	X	X	X
		Raconter une histoire connue sans support visuel.					X	
		Restituer la trame narrative d'une histoire connue avec un support visuel.	X	X	X	X	X	
		Identifier les personnages d'une histoire et les nommer	X	X	X	X	X	
		Retrouver les actions d'une histoire		X	X	X	X	
		Retrouver les lieux d'une histoire				X	X	
		Retrouver les étapes chronologiques d'une histoire			X	X	X	
		Savoir d'écrire la situation initiale et la situation finale d'une histoire ou d'un conte				X	X	
Comprendre des récits de plus en plus complexes et les raconter à son tour.		X	X	X	X	X		
Comprendre un texte documentaire lu par l'enseignant ; faire des liens avec les questions qui se				X	X	X	X	

	posaient ou /et avec ce qui a été découvert en classe.						
Progresser vers la maîtrise de la langue française	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne	Restituer différents moments de la journée (sans support)	X	X	X	X	X
	Formuler en se faisant comprendre un épisode inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.	Produire un énoncé, de très courts récits, des explications.			X	X	X
		Trame complexe : début, événements, aventures, résolution, fin.				X	X
	Raconter en se faisant comprendre, un épisode inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.	Reformuler, pour enrichir ses productions (structure syntaxique, pronoms, connecteurs logiques et cohérence temporelles).					X
		Produire un énoncé, de très courts récits, des explications.			X	X	X
		Trame complexe : début, événements, aventures, résolution, fin.				X	X
		Imaginer une autre fin à l'histoire.					X
	Produire des phrases complexes correctement construites.	Reformuler, pour enrichir ses productions (structure syntaxique, pronoms, connecteurs logiques et cohérence temporelles).					X
		Pouvoir s'exprimer de façon compréhensible.	X	X	X	X	X
		Pouvoir s'exprimer de façon intelligible en respectant l'articulation.	X	X	X	X	X
		Raconter une histoire connue sans support.			X	X	X
		Jouer avec les structures syntaxiques : interrogation, négation, injonctions dans différentes situations (création de comptines, appel...)			X	X	X
		Utiliser avec justesse le genre des noms				X	X
		Utiliser l'impératif et l'infinitif (en expliquant une règle de jeu...)					X
		Décrire une affiche, une illustration en se faisant comprendre.	X	X	X	X	X
	Produire un énoncé, de très courts récits, des explications.	X	X	X	X	X	
	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).	Adapter le temps du verbe au récit.					
	Utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes ; comparatifs), concernant : - Les actes du quotidien et les relations avec les autres - Les activités et savoirs scolaires et en particulier l'univers de l'écrit - Les récits personnels et le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre	Acquérir du vocabulaire par classification, mémorisation de mots, réutilisation de vocabulaire acquis, interprétation de termes inconnus grâce à son contexte.			X	X	X
		Matériel et actions en motricité	X	X	X	X	X
		Elargir le champ lexical autour du projet en cours	X	X	X	X	X
Découvrir et décrire les différents coins jeux de la classe : nommer le matériel, les objets ; les caractériser et les catégoriser		X	X	X	X	X	
Reconnaître les différents lieux de l'école et les nommer		X	X	X	X	X	

<p>eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales)</p> <p>- L'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement ou prêtés aux autres et aux personnages d'histoires connues.</p>						
<p>S'intéresser au sens des mots : repérer un mot jamais entendu, essayer de comprendre un mot nouveau en contexte, interroger l'enseignant sur le sens d'un mot.</p>						

Devenir élève

Sous domaine	Compétences	Objectifs	Périodes				
			1	2	3	4	5
Vivre ensemble : apprendre les règles de la civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale.	Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune.	S'intégrer progressivement au groupe classe et affirmer sa personnalité : se présenter aux autres (identité, situation familiale, goûts personnels)	X	X	X	X	X
		Trouver ses repères et sa place : retrouver son porte manteau, ses affaires, se repérer dans la classe	X	X	X	X	X
		Elaborer les règles de vie de la classe.	X	X	X	X	X
		Comprendre et respecter les règles de vie de la classe et de l'école.	X	X	X	X	X
		Reconnaître les obligations et les interdictions.	X	X	X	X	X
		Respecter les tours de paroles	X	X	X	X	X
		Prendre sa place dans les échanges	X	X	X	X	X
		Reconnaître et accepter les contraintes liées à une activité.	X	X	X	X	X
		Adapter son comportement dans des lieux différents de l'école (sorties, piscine) : accepter et respecter les règles de sécurité.	X	X	X	X	X
		Résoudre une situation conflictuelle par la parole.	X	X	X	X	X
		Accueillir l'autre (adultes, enfants) : « bonjour ».	X	X	X	X	X
		Connaître et respecter les règles de politesse vis-à-vis des adultes et des autres enfants.	X	X	X	X	X
		Avoir un comportement respectueux envers les locaux et le matériel	X	X	X	X	X
		Accepter de partager.	X	X	X	X	X
		Ne pas gêner l'activité des autres.	X	X	X	X	X
	Ne pas monopoliser la présence de l'adulte.	X	X	X	X	X	
	Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide.	Repérer et énumérer les tâches de rangement à effectuer.	X	X	X	X	X
		Réaliser des tâches individuelles de rangement.	X	X	X	X	X
		Réaliser des tâches d'intérêt collectif (distribution et rangement du travail, du matériel, des jeux)	X	X	X	X	X
		Partager le matériel à une même table	X	X	X	X	X
Savoir s'occuper lorsqu'on a fini son travail en attendant le regroupement		X	X	X	X	X	
Porter de l'intérêt aux autres, aider un camarade.		X	X	X	X	X	
Coopérer pour accomplir une tâche.		X	X	X	X	X	
Accepter de travailler avec différents partenaires choisis ou désignés.		X	X	X	X	X	
Eprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions.	Participer à des activités de groupes, collectives.	X	X	X	X	X	
	Donner des idées.	X	X	X	X	X	
	Prendre des initiatives.	X	X	X	X	X	
	Accepter les idées des autres.	X	X	X	X	X	

	Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires.	Etre autonome dans les gestes de la vie quotidienne.	X	X	X	X	X	
		Respecter les règles basiques d'hygiène des locaux, de l'hygiène corporelle (se laver les mains correctement, e moucher et jeter le mouchoir, manger proprement...)	X	X	X	X	X	
		Etre autonome dans son travail (installation, réalisation, rangement).	X	X	X	X	X	
		Mener une action à son terme	X	X	X	X	X	
		Effectuer une tâche collective en tant que responsable.	X	X	X	X	X	
Comprendre ce qu'est l'école.	Identifier les adultes et leur rôle.		X	X	X	X	X	
	Dire ce qu'il apprend.		X	X	X	X	X	
	Les règles de vie de l'école	Se mettre en rang lors des déplacements collectifs		X	X	X	X	X
		S'intéresser à la vie de la classe et y participer		X	X	X	X	X
		Respecter une consigne de travail		X	X	X	X	X
		Mettre en place des rituels ensemble : appel, comptage...		X	X	X	X	X
		Respecter toutes les règles liées à la vie en collectivité.		X	X	X	X	X

Agir et s'exprimer avec son corps

Sous domaine	Compétences	Objectifs	Activités supports	Périodes				
				1	2	3	4	5
Activités physiques libres ou guidées	<p>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.</p> <p>Se repérer ou se déplacer dans l'espace.</p> <p>Décrire ou représenter un parcours simple.</p>	<p>Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, renverser ...).</p>	Ateliers de lancers : lancer différents objets (lourds, légers, durs, mous, gros, petits ...), lancer loin, dans différentes directions, haut, bas, par-dessus, lancer sur, lancer dans, atteindre une cible, lancer avec ou sans élan (sans sortir de la zone d'élan) ...					
			Ateliers de sauts : se réceptionner sur deux pieds, sauter en contrebas, sauter de plus en plus loin, enchaîner des foulées pour passer des petits obstacles, courir et sauter, prendre une impulsion sur un pied, sauter en contrehaut, sauter haut, sauter en franchissant ...					
			Ateliers à partir de verbes : grimper, tourner, rouler, se balancer ...					
			Parcours de motricité (vers les activités gymniques : tourner, se renverser, se déplacer, ...)					
			Parcours de motricité : ateliers de lancers et sauts.					
			Activités d'orientation : environnements proches et familiers (école), environnements semi-naturels et proches (parcs) ou plus lointains (bois, forêt).					
		<p>Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois ...).</p>	Jeux d'orientation avec des photos.					
			Activités athlétiques : courir, franchir des obstacles ...					
			Activités gymniques : avec gros matériels, des obstacles.					
			Activités de roule (pilotage) : chariots, tricycles, vélos, rollers...)					
			Activités de course : vite, dans des espaces variés, dans une direction donnée, franchir des obstacles, en respectant une trajectoire, longtemps, en réagissant à un signal (visuel, auditif)					
			Se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers ...).					
Se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable ...).								

Activités qui comportent des règles	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives	S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser ...	Jeux d'opposition duelle (de lutte) : tirer, pousser, s'immobiliser ...							
		Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver ...	Jeux collectifs : de tradition avec ou sans ballons, jeux de poursuite, de course, de transport d'objets, activités de lancers de ballons sur des cibles-buts à des distances variées.							
		Se conduire dans le groupe en fonction de règles (participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer).	Jeux d'identité.							
			Jeux de regroupement.							
Activités d'expression à visée artistique	S'exprimer sur un rythme musical ou non ; exprimer des sentiments ou des émotions par le geste et le déplacement	Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états ...	Danses							
		Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme, musical ou non, avec ou sans matériel.	Mimes							
		Danser devant les autres.	Expression corporelle							
		Avec l'aide du maître, imaginer, proposer des éléments d'une « chorégraphie » en réinvestissant des mouvements et des déplacements.	Rondes							
		Prendre ses repères dans l'espace et le temps (début et fin des phrases musicales, espace parcouru / occupé sur l'une de ces phrases).	Jeux dansés (vers la GRS avec des rubans, foulards, cerceaux ...).							
		Jouer des rôles différents (danseur, spectateur, meneur ...).	Activités gymniques (dans leur aspect artistique).							
			Activités de cirque.							

Découverte du monde

Sous domaine	Compétences	Objectifs	Périodes				
			1	2	3	4	5
Approcher les quantités et les nombres	Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités	Caractériser en les estimant des petites quantités : beaucoup, pas beaucoup, peu ...	X				
		Comparer des collections par correspondance terme à terme.	X				
		Comparer des collections en comptant.	X			X	
		Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques et numériques				X	
		Elaborer une collection de 1 à 4 objets.	X				
		Réaliser des collections de 1 à 6 objets par comptage		X			
		Exprimer des quantités à l'aide d'un code		X			
		Exprimer le résultat d'une comparaison avec « autant que », « moins que » et « plus que »		X			
		Réaliser une collection ayant le même nombre d'objets qu'une autre par dénombrement			X	X	
		Elaborer une collection contenant autant d'objets qu'une autre collection.	X	X	X	X	X
		Compléter des collections pour qu'elles aient (n) objets.	X	X	X	X	X
		Résoudre des situations problèmes portant sur la comparaison de quantités.	X	X	X	X	X
		Résoudre des situations problèmes portant sur la diminution de quantités	X	X	X	X	X
		Résoudre des situations problèmes portant sur l'augmentation de quantité.	X	X	X	X	X
		Extraire d'une collection le nombre d'objets demandés jusqu'à 4 (constellations)	X				
		Dénombrer une quantité en pointant chaque objet une seule fois (organiser son comptage pour distinguer les objets non comptés de ceux qui sont déjà comptés)			X		
		Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait				X	
		Calculer la somme de deux ou trois nombres				X	
		Réaliser un partage équitable					X
		Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30.	Apprendre une comptine numérique	X			
	Maîtriser la comptine numérique orale jusqu'à 3.		X				
	Maîtriser la comptine numérique orale jusqu'à 10.			X	X		
	Maîtriser la comptine numérique orale jusqu'à 15.				X		
	Reconnaître de petites quantités jusqu'à 3		X				
	Dénombrer des collections en s'aidant d'une collection-repère élaborée collectivement avant jusqu'à 4		X				

		Dénombrer par comptage une collection d'objets identiques jusqu'à 4	X				
		Dénombrer par comptage une collection d'objets différents jusqu'à 4	X				
		Dénombrer par comptage des collections d'objets alignés jusqu'à 4	X				
		Dénombrer par comptage des collections d'objets en colonnes jusqu'à 4	X				
		Dénombrer une quantité de 1 à 6 objets		X			
		Dénombrer une quantité de 1 à 8 objets en utilisant la comptine numérique			X		
		Dénombrer une quantité jusqu'à 10					X
	Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.	Lire les nombres en s'aidant de la suite numérique.	X				
		Comprendre et retenir les décompositions du nombre 3	X				
		Décomposer le nombre 4		X			
		Décomposer le nombre 5			X		
		Mémoriser les décompositions du nombre 5			X		
		Reconnaître diverses représentations des nombres : doigts, constellations du dé et chiffre		X			
		Lire les nombres de 1 à 5		X			
		Lire les nombres de 1 à 6		X			
	Lire et écrire les nombres de 1 à 10					X	
Découvrir les formes et les grandeurs	Dessiner un rond, un carré, un triangle.	Reconnaître et nommer les formes : rond, carré, triangle, rectangle	X				
		Reconnaître et ranger des formes simples (représenter des assemblages)				X	
		Connaître les propriétés des ces formes.	X				
		Reconnaître et nommer les couleurs primaires et secondaires.	X				
		Réaliser des tris en appliquant des critères de formes et de couleurs.	X	X			
		Tracer les contours d'une forme simple				X	
		Compléter des images lacunaires, retrouver des images identiques, les associer			X		
		Utiliser le vocabulaire : pareil, pas pareil, différent			X		
	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.	Réaliser une collection : trier et classer en fonction d'un critère	X	X			
		Choisir et exprimer un critère de tri pertinent	X				
		Différencier grand/ petit/ moyen	X				
		Comparer et ranger des objets selon leur taille		X			
		Réaliser des puzzles de 6 pièces avec ou sans modèle	X				
		Réaliser des puzzles 8 pièces avec ou sans modèle			X		
		Réaliser des puzzles de plus en plus complexes sans modèle, jusqu'à 25 pièces				X	X
		Reproduire un assemblage de formes : repérer les propriétés des puzzles (côtés et sommets)			X		
		Reproduire un assemblage de formes : repérer les propriétés des formes du puzzle (longueur des côtés)			X		

		Reproduire un assemblage de formes : puzzles géométriques (analyser et reconstituer une figure complexe)			X			
		Découper et reconstituer une image					X	
		Trouver des différences entre objets					X	
		Comparer la masse de plusieurs objets en les soupesant, sélectionner dans une collection l'objet le plus lourd					X	
Se repérer dans le temps	Utiliser des repères dans la journée, la semaine, l'année. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire de repérage et des relations dans le temps	Prendre conscience du rythme jour/ nuit	X					
		Repérer et nommer les principaux moments de la journée : identifier des repères qui marquent le fonctionnement de la journée d'école	X					
		Repérer et nommer les différents jours de la semaine.	X					
		Repérer les jours d'école et les jours sans école		X				
		Suivre chronologiquement les noms des jours de la semaine						
		Prendre ses repères sur le calendrier mensuel.	X					
		Prendre des repères sur les activités de la semaine			X			
		Utiliser correctement les indicateurs temporels : maintenant, aujourd'hui, hier, demain			X			
		Vocabulaire temporel : maintenant, avant, après...	X					
		Dire la date					X	
		Comprendre et exprimer les oppositions entre présent et passé, et entre présent et futur					X	
		Découvrir la notion de génération en comparant des photos d'enfants/ parents/ grands parents					X	
		Utiliser correctement les indicateurs chronologiques : d'abord, après, puis, ensuite ...		X				
		Situier des événements les uns par rapport aux autres.	Percevoir le début et la fin d'une histoire	X				
			Ordonner chronologiquement les images séquentielles : décomposition d'une action ou récit d'une petite histoire			X		X
Ordonner chronologiquement un récit vécu (oralement et en dessins).				X	X	X		
Placer et repérer des événements à venir sur la frise chronologique, le calendrier.	X							
Comparer des vitesses de déplacements (lancer de balles, courses entre deux élèves)						X		
Se repérer dans l'espace	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire de repérage et des relations dans l'espace.	Distinguer sur, sous, devant, derrière	X					
		Dans une file, repérer ce qui est devant / derrière, entre, avant / après.		X				
		Organiser des volumes et des formes : jeux de construction	X					
		Repérer des objets, des personnes par rapport à soi.	X					
		Se situer par rapport à des objets, des personnes.	X					
		Se situer par rapport à des repères donnés.	X					
		Situier des éléments les uns par rapport aux autres.	X	X				
		Utiliser à bon escient les indicateurs spatiaux pour décrire l'environnement proche, une image, une photo : trouver ce qui manque sur une image en comparant avec un modèle		X		X	X	

		Suivre un algorithme répétitif				X		
		Reproduire des algorithmes simples					X	
	Se repérer dans l'espace d'une page.		Suivre des parcours simples.		X			
			Suivre, décrire et représenter un parcours décrit oralement en salle de motricité, dans la cour ou dans l'école.		X			
			Coder et décoder un cheminement en liaison avec la motricité sur un dessin, un schéma.			X		
			Mettre en relation des informations spatiales			X		
			Suivre des chemins, trajets, déplacements sur un dessin, un plan.			X		
			Retrouver un chemin selon un code				X	
			Se repérer dans un labyrinthe					X
			Reproduire un dessin simple.				X	
			Se repérer sur un quadrillage : utiliser des indicateurs spatiaux					X
			Se repérer sur un quadrillage : se repérer en utilisant les lignes et les colonnes					X
			Coder des chemins, trajets, déplacements sur un quadrillage.				X	
			Utiliser un code pour colorier				X	
			Utiliser un tableau à double entrée					X

Découvrir les objets, la matière, le vivant

Sous domaine	Compétences	Objectifs	Périodes				
			1	2	3	4	5
Découvrir les objets	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des objets selon leurs quantités et leurs usages.	Apprendre certaines techniques ; déchirer, coller, découper, mélanger, malaxer, tordre	X	X	X	X	X
		Apprendre à utiliser les outils de l'écolier	X				
		Manipuler des objets de formes et de dimensions variées	X				
		Trier et classer selon un critère donné			X	X	
		Trouver des similitudes et des différences entre deux objets ou images, s'exprimer à leur propos			X	X	
Découvrir la matière	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières selon leurs qualités et leurs usages.	Découvrir des matières et repérer leurs caractéristiques : couper, coller, malaxer mouler, modeler les matières, transvider, remplir, vider, perforer, trouser...	X	X	X	X	X
		Découvrir des matières et repérer leurs caractéristiques : farine, eau, pâte à modeler, carton, papier, argile, terre, bois...	X	X	X	X	X
Découvrir le vivant	Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction.	Observer le vivant (animal et végétal) en situation selon différents critères d'observation : formes, couleurs, odeurs, textures (transformations de ces caractéristiques au cours du temps), lieu où on a trouvé ces éléments, mode de déplacement, besoins (alimentation, air, eau, lumière), reproduction					X
		Reconstituer l'image d'un animal, d'un végétal à partir d'éléments séparés.					X
		Retracer la chronologie de l'évolution (croissance, reproduction) à l'aide d'images séquentielles, par le dessin.(taille, cheveux...)	X			X	X
		Différencier le vivant du non-vivant.	X				
		Classer des animaux selon ces critères : nutrition, reproduction, locomotion.	X				
		Différencier fille / garçon (tableau d'appel, jeux en motricité)	X				
		Connaître les différentes parties du corps humain (comptines, jeu : « montrez-moi ! »)		X			
	Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction.	Savoir nommer avec précision les différentes parties du corps humain			X		
		Donner une représentation de son corps.	X	X	X	X	X
		Reconstituer l'image du corps humain à partir d'éléments séparés.				X	X
		Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation.	X				
		Savoir ranger la classe.	X				
		Savoir quand se laver les mains.	X				

Percevoir, imaginer, sentir, créer

Sous domaine	Compétences	Objectifs	Périodes					
			1	2	3	4	5	
Dessin et compositions plastiques	Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)	Varier le choix des outils pour frotter, gratter, tapoter, glisser, coller, assembler, mélanger.	X					
		Varier la taille (petits gestes et gestes amples) et la texture des supports.	X					
		Varier les matériaux employés (encre, gouache, enduit ...).	X					
		Observer collectivement (bilan) les réalisations ; rechercher l'outil le mieux adapté ou le geste adéquat ; dominer ses appréhensions et ses répulsions.	X					
		Utiliser des formes, des couleurs, des techniques pour traduire une expression.	X					
	Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections	Faire comparer des productions déjà réalisées (artothèque), affichage, création d'un répertoire de traces, musée ...	X					
		Découvrir un artiste et ses œuvres : reproduction d'œuvres d'art ; réalisation d'un album photos.	X					
		Discuter autour d'œuvres d'art, comparer les techniques, se référer au répertoire de la classe.	X					
		Faire à la manière de, reproduire.	X					
		Observer un tableau, une production, la décrire ; imaginer ce que pense le personnage ; identifier les techniques ; créer une histoire à partir de ce qu'on ressent ; donner un titre.	X					
	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation	Réaliser des activités graphiques pour enrichir le dessin.						
		Organiser une surface figurée pour raconter, illustrer ou créer une histoire.						
		Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé						
	La voix et l'écoute	Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines	Mémoriser un répertoire varié de comptines, de chansons (jeux de doigts, comptines mimées).	X				
			Jouer avec sa voix pour explorer des variantes : moduler l'intensité, la hauteur, la durée, le timbre.	X				
Reproduire une formule rythmique simple : corporellement, avec instruments.			X					
Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine en petit groupe.								
Frapper le rythme d'une comptine (corps, instruments).			X					

		Tenir sa place dans des activités collectives : chante ensemble, dialoguer en chantant, intervenir en soliste	X				
	Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer pour donner ses impressions	Affiner la discrimination auditive, l'attention, la compréhension : reconnaître des bruits de la vie des tous les jours, des cris d'animaux, écouter des histoires enregistrées	X				
		Jouer avec un instrument selon des rythmes différents.					
		Repérer les caractéristiques d'un extrait musical : rythme, caractère, instrument.					
		Reproduire et créer des rythmes différents.					
		Coordonner texte parlé ou chanté et accompagnement musical.					
		Apporter une réponse corporelle, vocale ou instrumentale différente selon la musique.					
		Varié les réponses corporelles, vocales ou instrumentales sur une même musique, sur des musiques différentes.					
Mettre en place un code graphique simple et l'utiliser pour représenter le déroulement d'une phrase musicale.							