


Objectifs visés	Attendus de fin de cycle	3/4 ans		4/5 ans		5/6 ans		
								
Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	Nommer	#Se nommer #Nommer quelques camarades. #Reconnaître et nommer les différents adultes de la classe.		#Se nommer #Nommer ses camarades. #Reconnaître #Reconnaître et nommer les différents adultes de la classe, savoir expliquer leur rôle.		#Se nommer #Nommer ses camarades de classe et d'autres camarades de l'école. #Reconnaître et nommer les différents adultes de la classe, de l'école, savoir expliquer leur rôle.	
		Communiquer	Communication non verbale #Répondre par des mouvements de tête a) avec ses pairs b) avec l'adulte #S'exprimer par gestes a) avec ses pairs b) avec l'adulte #Faire part de ses besoins par des mimiques Communication verbale #Oser dire bonjour #Accepter de parler en relation duelle, à l'adulte, à ses pairs	#Faire part verbalement de ses besoins #Répondre verbalement aux sollicitations de l'adulte ou de ses pairs #Communiquer avec ses pairs dans les coins jeux #Oser s'adresser à tous les adultes de l'école #Oser lever le doigt pour participer à un échange collectif en petit groupe #JE + verbe / Sujet +verbe	#Oser lever le doigt pour participer à un échange collectif en petit ou en grand groupe #Utiliser les formules de politesse (bonjour, svp, merci...) #Oser poser des questions #Faire part de ses besoins en formulant des phrases simples #Lever systématiquement le doigt pour demander la parole	#Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui #Raconter un évènement vécu à ses pairs #Dialoguer avec ses pairs en s'efforçant d'utiliser une syntaxe correcte #Utiliser les formules de politesse de façon systématique #Oser prendre la parole pour répondre judicieusement à une question Sujet + verbe + parce que	#Communiquer avec l'adulte ou ses pairs en formulant des phrases complexes #Décrire ses productions à l'adulte, à ses pairs #Expliquer une activité qui vient d'être faite #Proposer des solutions, argumenter, se questionner #Lever le doigt pour demander la parole et toujours attendre qu'on la lui donne	#Oser parler pour être entendu (volume et articulation) #Participer à des situations langagières plus complexes que celles de la vie quotidienne #Participer à la régulation de l'avancée des propos (être capable de discerner ce qui a déjà été dit et le signaler) #Prendre la parole pour récapituler ce qui a été dit #S'exprimer en utilisant des phrases plus complexes
Comprendre et apprendre Échanger et réfléchir avec les autres	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	Raconter	#Raconter des actions vécues par le personnage central en manipulant le matériel à disposition : marottes + décor ou en tournant les pages de l'album.	#Raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes.	#Alterner récit et dialogues en introduisant correctement les dialogues et en nommant la personne /personnage qu'il fait parler. #Utiliser l'intonation	#Enchaîner les actions et les émotions des personnages pour retracer tout le scénario et l'intrigue de l'histoire. #Utiliser le système des temps approprié : imparfait, passé simple (il prendit, il prenda...?) dans le récit. #Enchaîner judicieusement les phrases avec des connecteurs adaptés et variés (les noter).	#Raconter une histoire en randonnée en inventant un nouvel épisode crédible à partir d'un nouveau personnage, ou d'un nouvel élément. #Inventer une histoire à partir de quelques éléments (images/ objets...) ou à partir des illustrations d'un album non connu.	
		décrire	#Décrire en faisant la liste d'éléments constitutifs ; matériaux, matériels, propriétés, qualités...	#Relater une succession d'événements organisés .ex : « on a pris le bus puis on a vu ».	#Relater une succession d'actions pour décrire un parcours, une procédure, une technique.	#Relater une succession de lieux pour décrire un itinéraire, un déplacement.	#Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences. #Situer les uns par rapport aux autres les éléments composant une image, un motif, un objet pour donner à voir (construction d'une image mentale) en s'appuyant sur des photos, des dessins, des schématisations	#Décrire pour anticiper une installation, une organisation. #Utiliser un vocabulaire précis et adéquat
		évoquer	#Évoquer les différents moments de la demi-journée de classe en s'aidant d'un support. #Évoquer à partir d'un support visuel des évènements proches	#Évoquer les différents moments de la vie de classe en s'aidant d'un support. #Évoquer les différents moments de la journée de classe en s'aidant d'un support.	#Évoquer les différents moments de la vie de classe en s'aidant d'un support. #Évoquer les différents moments de la semaine de classe en s'aidant d'un support.	#Évoquer les différents moments de la vie de classe en s'aidant d'un support. #Évoquer les différents moments de la semaine de classe en s'aidant d'un support.	#Évoquer les différents moments de la vie de classe sans support.Évoquer les différents moments de l'année de classe en s'aidant d'un support.	
		expliquer	#Expliquer comment il opère en situation de réalisation : en énonçant quelques mots clés décrivant son action et/ou les manières, en décrivant chacune des actions.	#Expliquer comment réaliser quelque chose après l'avoir effectué en s'appuyant sur des traces de l'activité (productions, maquette, photos, dessins...) : en listant des actions et/ou des manières de faire ; en enchaînant le déroulement des actions.	#Interpréter son activité au vu du résultat produit	#Interpréter une réussite/ un échec en expliquant les causes ou en expliquant les conséquences d'une activité, de l'utilisation d'un outil.	#Anticiper le résultat d'une action, d'un geste, d'une procédure.	
		discuter un point de vue	#Commencer à répéter une phrase simple émise par l'enseignant.	#Répéter une phrase simple émise par l'enseignant. #Commencer à répéter les paroles d'un camarade #Participer aux discussions. #Faire part d'une situation vécue à partir d'objets, images, photographies.	#Se saisir des apports de l'adulte ou de ses pairs. #Répéter ce que dit un camarade et rebondir sur ces propos #Faire part d'une situation vécue à partir d'objets, images, photographies.	#Ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction des questions ou des remarques. #Répéter et reformuler #Faire part d'une situation vécue avec et sans support.	#Être capable d'explicitier une situation vécue ou imaginaire sans support #Corriger soi-même ses propos à la demande de l'adulte #Tenir compte de ce qui est dit. #Manifeste son accord ou son désaccord	#Être capable de proposer des solutions en argumentant son point de vue #Argumenter un point de vue (en utilisant des connecteurs logiques : « parce que », « car ») #Faire part de son expérience (de classe ou personnelle) pour enrichir la discussion.

	<p>Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.</p>	<p>#Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies très simples.</p>	<p>#Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.</p>	<p>#Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies dans différents registres (numérique, assonances, rimes, virelangue...)</p>			
	<p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p>	<p>#Passer des mots – phrases à la phrase simple #Employer à bon escient le « je », "tu" #Enrichir et utiliser son registre lexical #Utiliser le présent. #Se saisir d'un nouvel outil linguistique (lexical ou syntaxique) que l'enseignant #Produire des phrases correctes, même très courtes. #Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes, quelques adjectifs).</p>	<p>#Passer de la phrase simple à la phrase plus complexe #Employer « il » « elle » #Utiliser les pronoms #Utiliser le genre des noms #Utiliser les prépositions spatiales Utiliser des prépositions temporelles #Utiliser la négation #Enrichir et utiliser son registre lexical (famille de mots) #Utiliser le futur en « aller » pour nommer et expliquer une action que l'on va réaliser #Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites. #Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes. #Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs).</p>	<p>#Produire un oral compréhensible par autrui. #Ajouter des connecteurs aux phrases complexes #Employer à bon escient les articles les pronoms #Enrichir et utiliser de manière précise un lexique (famille de mots) #Utiliser le passé et le futur. #Produire des phrases complexes, correctement construites. #Comprendre acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant les activités et savoirs scolaires et en particulier l'univers de l'écrit. #S'intéresser au sens des mots : je repère un mot jamais entendu #Essayer de comprendre un mot nouveau en contexte, interroge l'enseignant sur le sens d'un mot.</p>			
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	<p>Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).</p>	<p>#Distinguer différents son connus (cris d'animaux, véhicules, ...) #Reproduire et coder un rythme très simple #Commencer à « écouter » des comptines phonologiques</p>	<p>#Identifier, localiser la source de différents sons #Reproduire et coder des rythmes simples #Prononcer distinctement en articulant (mots, pseud-mots, comptines, syllabes). #Prendre conscience de la forme de la bouche. #Ecouter des comptines "phonologiques"</p>	<p>#Identifier différents sons et les associer à leurs représentations #Reconnaître le son d'instruments de musique #Reproduire et coder des rythmes de plus en plus complexes #Prononcer distinctement en articulant (mots, pseudo-mots, comptines, syllabes). Prendre conscience de la forme de la bouche. #Répéter des virelangues. #Prononcer des mots complexes</p>			
	<p>Manipuler des syllabes</p>	<p><i>Unité phrase/mot</i></p>	<p>#Ecouter et pratiquer en prononçant correctement de petites comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des mots.</p>	<p>#Dans un énoncé oral simple, distinguer les mots (noms d'objets, ...) pour intégrer l'idée que le mot oral représente une unité de sens.</p>	<p>#Jouer avec les mots, identifier les unités sonores de la langue #Comprendre ce qu'est une phrase. #Segmenter l'oral en mots</p>		
	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p>	<p><i>Syllabes</i></p>		<p>#Scander les syllabes des prénoms #Identifier la syllabe d'attaque d'un mot #Percevoir les syllabes identiques dans les prénoms</p>	<p>#Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes. #Repérer les syllabes identiques dans des mots #Identifier la syllabe finale d'un mot #Trouver des mots qui riment</p>	<p>#Décomposer les syllabes d'un mot, des prénoms : frapper, dénombrer, coder #Identifier la syllabe finale : isoler, doubler, comparer, supprimer, inverser, ... #Localiser et coder les syllabes #Produire des rimes</p>	<p>#Discriminer comparer, manipuler des sons, des syllabes #Identifier les syllabes d'attaque : repérer, isoler, doubler, comparer, supprimer, inverser, ... #Fusionner des syllabes #Rechercher des mots avec des syllabes initiales identiques</p>
		<p><i>Phonèmes</i></p>		<p>#Identifier, dans une liste orale de mots, ce qui est répété.</p>	<p>#Entendre et percevoir les voyelles #Isoler les sons voyelles a, i, o, u</p>	<p>#Identifier les sons voyelles a, e, i, o, u #Identifier quelques sons consonnes</p>	
	<p>Éveil à la diversité linguistique</p>	<p>#Découvrir de nouvelles langues à travers des comptines (notamment en anglais) #Apprentissage de chants #Découverte de quelques expressions , de mots de vocabulaire simples #Découverte d'histoire racontée en anglais</p>					

Objectifs visés		Attendus de fin de cycle	3/4 ans	4/5 ans	5/6 ans		
Ecouter de l'écrit et comprendre	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	savoir se mettre en position d'écoute -écouter une histoire jusqu'à la fin -identifier les personnages d'une histoire lue	s'intéresser à l'histoire en posant/répondant à des questions -faire des hypothèses à partir de la couverture -connaître le titre de la plupart des albums travaillés en classe	nommer les différents personnages et lieux -repérer le titre d'un album sur une couverture -reconstituer chronologiquement une histoire à partir des images	émettre des hypothèses sur la suite d'une histoire -comparer et trouver des ressemblances entre deux contes	reformuler une histoire sans illustration en respectant la trame narrative Donner son avis en argumentant	comparer et trouver des ressemblances et des différences au niveau des personnages et des lieux -connaître des versions détournées de contes
		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.	identifier et investir l'espace bibliothèque de la classe -choisir un livre et le feuilleter sans l'abîmer -ranger les livres en retrouvant leurs places grâce aux couvertures photocopiées -reconnaître et nommer imagiers, albums, documentaires -ranger quelques séries de livres ou magazines pour enfants (petit Ours Brun, Popi, Wakou...)	savoir dire le titre d'un livre -reconnaître et nommer les différents cahiers (chansons, liaison, travail et de réussites) -utiliser son étiquette prénom pour justifier sa présence, identifier les absents, identifier son travail -utiliser les outils référents de la classe pour réaliser une tâche : l'étiquette prénom -découvrir le sémantisme : garder une trace des événements et anticiper un événement	proposer un critère de tri pour ranger les livres de la classe -différencier et catégoriser différents types de livres -reconnaître des types d'écrits : livres à compter, recettes, cartes de vœux, cartes postales	utiliser les outils référents pour réaliser une tâche : bande numérique, jours de la semaine, modèle écriture des prénoms, couleurs -utiliser et se repérer sur le calendrier collectif de la classe -reconnaître les enseignes des magasins proches de l'école	utiliser et nommer tous les indices du livre : titre, auteur, illustrateur, séries, première et quatrième de couverture, résumé) -s'intéresser au rangement des livres à la médiathèque : rangement par la première lettre de l'auteur -utiliser le vocabulaire approprié pour parler des écrits (page, paragraphe, ligne, majuscules, ponctuation (le point))
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement Découvrir le principe alphabétique	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	Savoir dicter un texte à l'adulte Percevoir que ce qui se dit peut être écrit pour être conservé/transmis Différencier dessin et écrit	Repérage de l'initiale Comprendre que l'écrit est stable est définitif Repérage de son prénom	Repérage de quelques mots Différencier lettres et chiffres Repérage mot long/court correspondance avec l'énoncé oral Savoir que le sens d'écriture et de gauche à droite et de bas en haut	Comprendre qu'une lettre à au moins deux composantes : son nom et son tracé Connaître le lexique qui parle de la langue : lettre, texte	Comprendre qu'une lettre à trois composantes : son nom, son tracé, sa valeur sonore Comprendre que les sons de la langue sont fait par des lettres Comprendre que la quantité d'oral entendu correspond à la quantité d'écrit vue Prendre conscience que l'écrit est composé de mots séparés les uns des autres Connaître le lexique qui parle de la langue : mot, phrase	Différencier la segmentation d'un énoncé en mots et en syllabes orales Connaître le lexique qui parle de la langue : ligne, majuscules
		Exercices graphiques	Prendre conscience de l'occupation de l'espace par le corps : se déplacer, orienter des objets par rapport à soi. Commencer à associer le geste et le tracé réalisés, explorer l'espace graphique et aborder l'organisation spatiale de certains tracés en privilégiant les grands supports. Produire des traces sur des grands formats Découvrir et reproduire des formes élémentaires, développer l'activité perceptive visuelle, exercer la motricité	Produire des gestes amples dans différentes directions sur de grands espaces et des gestes contrôlés dans des espaces réduits. Tester diverses trajectoires sur des supports variés. Créer un répertoire graphique des motifs et lignes rencontrés. Renforcer la maîtrise gestuelle Diversifier la nature des lignes Reproduire des motifs plus élaborés.	Tracer des lignes verticales Tracer des lignes horizontales Tracer des traits verticaux et horizontaux, les combiner Découvrir et tracer des cercles fermés Découvrir et tracer des lignes obliques Découvrir et tracer des cercles concentriques	Découvrir et tracer des lignes brisées Découvrir et tracer des ponts Découvrir et tracer des spirales Tracer des spirales Découvrir et tracer des lignes sinueuses Découvrir et tracer des boucles Contourner des obstacles Suivre un contour	Tracer des traits dans différentes directions, des traits rayonnants Tracer des lignes brisées Décorer une lettre avec des graphismes Inventer des graphismes à partir de traits Tracer des cercles concentriques Tracer des lignes sinueuses Tracer des traits rayonnants Tracer des spirales Tracer des graphismes à l'aide du répertoire Décorer une lettre avec des graphismes Tracer des ponts dans différentes directions Tracer des ponts enchaînés Découvrir et tracer des boucles

Commencer à écrire tout seul	écriture, le geste	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	Développer le geste au départ du coude : appuyer, faire des boudins, étaler Développer le geste au départ du poignet : mélanger, bouger ses mains avec des comptines, empiler, transvaser. Développer le geste au départ des doigts : les pinces, coller des gommettes, modeler avec des outils, découper, enfiler. Tracer son initiale.	Développer le geste au départ du poignet : faire des boudins, modeler des boules, couper Développer le geste au départ des doigts : enfiler, découper, étirer, tamponner, empiler, décoller et coller des gommettes de plus en plus petites, froisser, découper, enfiler, coller, des gommettes de plus en plus petites, Lego, pousser, utiliser une seringue et/ou une pipette, enfiler, habiller. Écrire son prénom dans les pistes graphiques. Écrire son prénom pour signer son	Écrire des lettres « droites » en capitales d'imprimerie : E F H I L T Écrire des lettres « ovales » en capitales d'imprimerie : C G O Q Écrire des lettres « obliques » en capitales d'imprimerie : A M N V Écrire des lettres « obliques » en capitales d'imprimerie : W Z X Y K Écrire des mots en capitales d'imprimerie Écrire les lettres combinées en capitales d'imprimerie : B D J P R U Écrire la lettre S en capitales d'imprimerie	Écrire son prénom en capitales d'imprimerie Écrire une phrase en capitales d'imprimerie Écrire un groupe de mots, un GN, une phrase en capitales d'imprimerie Écrire les chiffres de 0 à 5	Ecrire, reconnaître et nommer les lettres en capitales d'imprimerie Ecrire et reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie Copier des mots, des groupes de mots, des phrases en capitales d'imprimerie entre deux lignes Ecrire les lettres formées à partir d'une boucle : e l Ecrire les lettres à pointes : u i t Ecrire les lettres rondes : c o a d Ecrire les chiffres de 6 à 9	Une fois les 11 lettres précédentes apprises, les formes de base sont connues et peuvent être réemployées dans l'écriture des autres lettres. Il est donc possible d'organiser la suite de l'apprentissage en fonction de la progression souhaitée par l'enseignant. Ecrire son prénom en cursive Copier des mots, groupes de mots, phrases en cursive
	Dessiner		Faire des dessins libres	Dessiner avec des graphismes connus Dessiner à partir de manipulations Dessiner à partir de modèles de dessins	Dessiner à partir d'une observation Dessiner à partir de modèles et d'explications Compléter un dessin	Illustrer une phrase Illustrer une comptine Représenter ses camarades Enrichir son dessin avec du graphisme Dessiner à partir d'une observation Dessiner à partir de formes Dessiner à l'aide d'un graphisme	Dessiner à partir d'une observation Représenter des objets Dessiner des personnages habillés Représenter des animaux Illustrer une action	
	Correspondance des trois écritures	Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	#Reconnaître et nommer son initiale. Signer son travail en collant son étiquette donnée par l'adulte. #Utiliser son étiquette contenant une photo	#Utiliser son étiquette sans photo. #Reconnaître les lettres de son prénom. #Signer son travail en collant son étiquette trouvée parmi d'autres. #Construire son prénom avec des lettres mobiles.	#Distinguer une lettre d'un graphisme ou d'un dessin #Reconnaître et reconstituer son prénom en capitales d'imprimerie	#Découvrir les lettres scriptes #S'approprier son prénom en lettres scriptes #Associer les lettres capitales et scriptes	#Reconstituer des mots en script à partir d'un modèle en capitales #Reconnaître et reconstituer son prénom en script #Reconnaître et nommer les lettres en script #Associer les lettres de l'alphabet en script et en capitales	#Reconnaître et reconstituer son prénom en cursive #Reconnaître et nommer les lettres en cursive #Associer les lettres de l'alphabet en cursive, script et capitales
	Découvrir le principe alphabétique grâce aux essais d'écriture	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	#Premières tentatives d'écriture (simulacre d'écriture, premiers tracés) #Prise en compte du sens de l'écriture		#Réaliser des essais d'encodages de mots simples (une à deux syllabes)		#Essayer d'écrire des mots nouveaux en utilisant les ressources de la classe et ses connaissances de l'écrit et des sonorités #Essayer d'écrire seul des messages (phrases)	

Objectifs visés	Attendus de fin de cycle	3/4 ans		4/5 ans		5/6 ans		
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	<i>courir</i>	affiner les activités motrices et enchaîner des actions (enjamber, rouler, ramper, glisser, grimper, sauter...) dans un espace aménagé ou naturel	courir en ligne droite, d'un point à un autre	explorer des vitesses différentes (courir vite, courir de plus en plus longtemps) courir pour s'échapper/courir pour attraper	transmettre un objet (relai) investir un espace aménagé pour atteindre un but donné (transporter de petits objets, vider une caisse...)	parcourir l'espace avec un camarade, lié par la main ou par un objet (latte, cordelette, cerceau...) coordonner, réguler sa vitesse ou ses directions pour rester ensemble...	parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper chercher à améliorer sa performance (chronométré)
		<i>sauter</i>	expérimenter les façons de sauter sauter en contrebass	se réceptionner dans des espaces et des matériaux différents (tapis durs, tapis mou, sable...) sauter par-dessus un obstacle	sauter sur un pied/sur deux pieds	sauter pour se déplacer (avancer)	sauter de plus en plus haut (impulsion)	sauter loin et se réceptionner pour atteindre une cible au sol chercher à améliorer sa performance (mesurer, initiation au saut en hauteur, au saut en longueur)
		<i>lancer</i>	jouer avec des objets projeter des objets de tailles, de poids différents	expérimenter les possibilités de mise en mouvement des objets (faire tourner, trainer au sol...) expérimenter les possibilités d'action sur les objets (lancer, ...)	lancer haut, loin et précis	expérimenter des solutions multiples de lancer (une main, deux mains, au pied...)	engager des actions de projections dans des positions différentes (lancer depuis un banc, une chaise...) réaliser des échanges d'objets (faire des passes dans le cadre de l'initiation au jeu collectif, utiliser une raquette)	réaliser un score chercher à améliorer sa performance
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	<i>ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, s'équilibrer, tourner</i>	jouer sur les supports sur lesquels l'enfant évolue (hauteur/étroitesse/espace/instabilité)	amener des changements de position (haut/bas ; rouler, se suspendre la tête en bas...) provoquer l'enchaînement des actions (marcher, monter, s'équilibrer, sauter...)	affiner les prises de risque en complexifiant les parcours (introduction d'accessoires)	ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir	se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés	identifier et tenir compte de critères de réussite précis dans la réalisation d'actions (réception debout jambes fléchies après un saut)
		<i>Activités de roule et de glisse</i>	découvrir et se familiariser avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (échasses, objets roulants –planches à roulettes, draisiennes, trottinettes)	piloter l'engin sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts		maîtriser son engin sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction et d'allure		
	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	<i>Activités d'orientation</i>	Retrouver un objet dans un espace proche et connu Situer l'origine d'un signal sonore par rapport à soi et se situer par rapport à des signaux sonores émis	Situer un objet par rapport à soi et se situer par rapport aux objets (élaboration des concepts langagiers de base en structuration spatiale)	Prendre des indices spatiaux Utiliser des repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi	Effectuer un parcours fléché simple Décrire ou représenter un parcours simple	Effectuer un parcours simple dans un environnement inconnu (forêt, parc...) Effectuer un parcours simple à l'aide d'un plan	Se repérer dans un milieu inconnu à l'aide de photos, plans, maquettes... Mémoriser un parcours
<i>Acrosport</i>		Reproduire des figures simples à partir d'images	Construire seul puis à 2 ou + des positions d'équilibre et les maintenir	Maintenir solidement une posture pour permettre l'appui ou le porter	S'appuyer en confiance sur un camarade ou donner son poids (porter simple) sans lui faire de mal, et garder la position deux secondes	Mémoriser des figures à 2 ou + en appui ou porter simple et les reproduire	Enchaîner déplacements et équilibres sur un parcours défini	
<i>Activités aquatiques</i>		Entrer dans l'eau sans appréhension, se faire plaisir Cheminer le long du bord ou d'éléments fixes dans le grand bain, sans aide à la flottaison	Immerger la tête, rester sous l'eau quelques secondes, dans le petit et le grand bain Ouvrir les yeux sous l'eau Ouvrir la bouche sous l'eau	Descendre au fond du grand bain (2m maximum) en se servant d'appuis solides Se laisser remonter passivement du fond du grand bain (en apnée)	Sauter dans le grand bain S'allonger sur l'eau et se laisser flotter sur le ventre et sur le dos	Réaliser une glissée ventrale Réaliser une glissée dorsale	Adapter ses solutions respiratoires (bloquer sa respiration ou souffler dans l'eau) Prolonger la glissée en nageant sur quelques mètres sans appui ni aide matérielle.	
Les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	Danser et improviser avec des objets de tailles et de formes différentes (gros cartons, chaises, ballons, doudous...) Explorer des mouvements et des déplacements pour agir sur et avec ces objets (les faire tourner, voler, laisser tomber, tourner avec, glisser avec, ramper avec...)	Explorer différents modes de déplacements (marcher, sautiller, sauter, courir, galoper...) Danser en mobilisant différentes parties du corps (bras, jambe, tête...) Faire l'expérience des contrastes de temps (courir, s'immobiliser, marcher à pas feutrés...) Choisir des mouvements et les répéter	Rechercher différentes façons de danser avec les objets ou de « les faire danser » Chercher à donner à un objet des effets multiples (le faire glisser sur le sol, contre son corps ; le faire rouler sur le sol, sur soi ; le faire tourner devant soi, autour de soi, au-dessus de sa tête, sur le sol...) Manipuler et déplacer un objet avec différentes parties du corps (sur la tête, le bras, l'épaule, le pied...) Enchaîner plusieurs déplacements et mouvements dans l'espace (marcher, s'arrêter, danser avec le haut du corps, se relever...)	Explorer des mouvements à partir de verbes d'action (fondre, exploser, caresser, froter) Rechercher et expérimenter des déplacements et des mouvements contrastés dans le temps (continus et saccadés...) Explorer l'espace : se déplacer en suivant des trajectoires, tracés variés et en explorant les différents niveaux de l'espace corporel (déplacements au sol, accroupi, à 4 pattes, se déplacer sur la pointe des pieds...) Entrer dans la relation à l'autre, en agissant sur lui (le sculpteur), en dansant comme lui (le miroir)	Expérimenter des mouvements induits par les objets manipulés ou imaginés (retirer progressivement les objets) et des aménagements de l'espace Varier les appuis au sol (1 appui, 2 appuis, 3 appuis au sol... avec pied, main, coude, genoux...) Enchaîner différentes actions Reproduire ou transformer un même mouvement en jouant sur la variable temps (très lent, très rapide) ou sur la variable énergie (continu, discontinu, fluide, saccadé...) Explorer l'espace : Enchaîner et anticiper différentes trajectoires dans l'espace scénique (lignes courbes, zigzag, spirales...)	Varier l'amplitude du mouvement (danser grand, étiré, petit, serré...) Danser avec l'autre en variant les modes de relation (en miroir, en parallèle, en contact, en prenant appui sur lui, en entourant des parties de son corps, en question réponse...) et en variant les modes regroupement (par 2, en demi-groupe, en groupe classe... en même temps, en décalé, par accumulation...) Construire à 2 ou à plusieurs une courte phrase dansée et la mémoriser pour la montrer	

Communiquer avec	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	Reproduire des gestes simples et répétitifs	Danser seul, puis en groupe (juxtaposition d'enfants) Prendre plaisir à danser avec les autres	Identifier, saisir et respecter la pulsation et le rythme d'un support sonore (voix, instrument, musique...) en réalisant des mouvements simples : pas, gestes, relations à plusieurs (moulin, petits ponts, ...)	Réaliser, en concordance avec les autres et avec le support sonore, des évolutions dans un espace défini (par exemple danser en ronde)	Affiner les mouvements en fonction des caractéristiques du support sonore (pulsation, structure rythmique, phrasé...) Mémoriser les mouvements, les trajets, les formes de groupement, pour tenir sa place dans une production collective	Réaliser une danse complète sans aide Enrichir son répertoire de rondes et jeux chantés
Collaborer, coopérer, s'opposer	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	<i>Jeux collectifs</i>	Réaliser et enchaîner des actions individuelles (lancer, courir, transporter...) dans le cadre de jeux simples sans opposition directe	Participer activement à des jeux de poursuite en comprenant son rôle (courir vite pour poursuivre, pour éviter, ...)	Participer activement à des jeux de transport d'objets au sein d'une équipe et agir individuellement pour la faire gagner (avec des obstacles, avec des défenseurs)	Participer activement à des jeux de ballon avec opposition directe (et un seul rôle) en anticipant et en enchaînant les actions	Participer activement à des jeux de poursuite avec stratégies collectives Participer activement à des jeux de transport d'objet avec stratégies collectives
		<i>Jeux d'opposition</i>	S'opposer collectivement avec objet médiateur			S'opposer collectivement sans objet médiateur	S'opposer individuellement avec objet médiateur S'opposer individuellement sans objet médiateur

Objectifs visés	Attendus de fin de cycle		3/4 ans	4/5 ans	5/6 ans			
Dessiner	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.		→dessiner librement en utilisant différents outils, supports : craies à la cire, feutres, crayons de couleur...	→dessiner différents éléments du réel identifiables selon des critères collectif (bonhomme, véhicules, maisons, animaux...) →S'exprimer sur sa production	→pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer →dessiner d'après un modèle en respectant certains critères	→dessiner pour inventer un univers, des personnages, des histoires →S'exprimer sur sa production	→représenter ou illustrer ce qu'il voit, ce dont il se souvient, ce qu'il imagine →dessiner différents éléments du réel identifiables selon des critères collectifs	→dessiner d'après un modèle en respectant certains critères (dessin par étapes, outils...) →s'exprimer sur sa production
Réaliser des compositions plastiques planes et en volume	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	Prendre conscience de l'occupation de l'espace par le corps : se déplacer, orienter des objets par rapport à soi. Commencer à associer le geste et le tracé réalisé, explorer l'espace graphique et aborder l'organisation spatiale de certains tracés en privilégiant les grands supports. Produire des traces sur des grands formats Découvrir et reproduire des formes élémentaires, développer l'activité perceptive visuelle, exercer la motricité	Produire des gestes amples dans différentes directions sur de grands espaces et des gestes contrôlés dans des espaces réduits. Tester diverses trajectoires sur des supports variés. Créer un répertoire graphique des motifs et lignes rencontrés. Renforcer la maîtrise gestuelle Diversifier la nature des lignes Reproduire des motifs plus élaborés.	Tracer des lignes verticales Tracer des lignes horizontales Tracer des traits verticaux et horizontaux, les combiner Découvrir et tracer des cercles fermés Découvrir et tracer des lignes obliques Découvrir et tracer des cercles concentriques	Découvrir et tracer des lignes brisées Découvrir et tracer des ponts Découvrir et tracer des spirales Tracer des spirales Découvrir et tracer des lignes sinusoïdales Découvrir et tracer des boucles Contourner des obstacles Suivre un contour	Tracer des traits dans différentes directions, des traits rayonnants Tracer des lignes brisées Décorer une lettre avec des graphismes Inventer des graphismes à partir de traits Tracer des cercles concentriques Tracer des lignes sinusoïdales Tracer des traits rayonnants Tracer des spirales Tracer des graphismes à l'aide du répertoire Décorer une lettre avec des graphismes Tracer des ponts dans différentes directions Tracer des ponts enchaînés Découvrir et tracer des boucles ascendantes	Varié l'amplitude d'un tracé Tracer des boucles descendantes et les enchaîner Tracer des boucles cycloïdes Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale Prendre conscience des tracés continus et discontinus Décorer une lettre avec des graphismes Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale Contourner Combiner et inventer des graphismes Respecter des alternances complexes
	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.		Réaliser des compositions plastiques seul ou en petits groupes en choisissant et combinant des matériaux en réinvestissant des techniques et des procédés Travailler autour de la couleur : mélanges, nuances, effets... cerner – mélanger - faire couler/égoutter-reserver-pocher-modeler-prolonger-elargir-compléter-graver-presser-embroiter-entrelacer-projeter-asperger-tisser-coudre			Transformer la représentation habituelle du matériau utilisé Faire des choix pour créer à partir d'un projet libre		
Observer, comprendre et transformer des images	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.		Observer et décrire des images, des dessins, des illustrations d'albums, des reproductions d'œuvre d'art, des photographies	Exprimer son avis, son ressenti face à une image	Utiliser l'image ou une partie d'image pour en réaliser une nouvelle	Utiliser un lexique adapté pour décrire ce qu'il voit, dire son ressenti ou traduire sa compréhension →Repérer les différences et les ressemblances et comparer des images selon des critères simples	→Classifier des images en déterminant des critères simples →Transformer des images en respectant des consignes	

Objectifs visés	Attendus de fin de cycle	3/4 ans		4/5 ans		5/6 ans		
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	Découvrir des comptines et des jeux de doigts	Mémoriser un répertoire de comptines, chants Jouer avec sa voix	Connaître et retenir un répertoire varié de comptines	Savoir chanter les comptines connues en les interprétant de manière expressive	Accepter de chanter seul ou devant mes camarades	Savoir chanter en écoutant les autres Savoir chanter avec les autres	
	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	La voix	Découvrir des onomatopées Structurer ses connaissances sur les onomatopées	Identifier et imiter des cris d'animaux	Distinguer des voix connues Jouer avec les onomatopées Mettre en voix un album	Identifier et imiter des cris d'animaux Imiter des instruments percussifs avec sa voix Moduler sa voix en fonction de différents modes de jeu	Distinguer des voix connues Jouer avec les onomatopées Mettre en voix un album Créer une partition et l'interpréter vocalement	Imiter des instruments avec sa voix moduler sa voix en fonction des différents modes de jeu
		Les sons	Découvrir les possibilités sonores des objets de la classe Collecter des objets sonores	Discriminer des sons Identifier et nommer des sons familiers	Constituer un répertoire d'objets sonores et l'utiliser Discriminer des sons Identifier et nommer des sons familiers	Utiliser des objets pour bruiteur un album	Constituer un répertoire d'objets sonores et l'utiliser Identifier et nommer des sons familiers Recréer un paysage sonore	Utiliser des objets pour bruiteur un album
		Nuances et hauteurs	Découvrir le paramètre de l'intensité Découvrir les différences d'intensité	Distinguer grave et aigu Découvrir et jouer avec la hauteur de sa voix	Découvrir les différences d'intensité Reconnaître et reproduire des crescendos et des decrescendos	Distinguer aigu et grave Prendre conscience de la hauteur des sons Comprendre le rapport entre la taille d'u corps sonore et la hauteur du son produit	Coder et décoder des variations d'intensité Reconnaître et reproduire des crescendos et des decrescendos	Prendre conscience de la hauteur des sons Comprendre le rapport entre la taille d'u corps sonore et la hauteur du son produit Constuire et utiliser une gamme
		Chant	Mémoriser une chanson par imprégnation Mémoriser une chanson à gestes Chanter avec des onomatopées	Chanter une chanson avec des cris d'animaux Mémoriser une chanson à accumulation Jouer avec l'intensité d'un chant	Interpréter une chanson de manière expressive Mémoriser une chanson à accumulation Mémoriser une chanson à structure enchâssée	Remplacer des mots par des gestes ou des sons Jouer avec l'intensité et le timbre d'un chant Mémoriser une chanson à refrain	Jouer avec les durées d'un chant Intérioriser un chant Chanter en alternance	Travailler la qualité d'un chant Chanter simultanément deux phrases mélodiques qui se superposent
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	Rythme	Découvrir la pulsation interne Ressentir la pulsation	Explorer les sonorités du corps Produire des enchaînements non rythmés	Approcher la notion de pulsation Explorer les sonorités du corps Produire des enchaînements non rythmés Approcher la notion de tempo Reproduire des rythmes simples	Inventer et mémoriser un enchaînement de percussions corporelles Rythmer un enchaînement Distinguer son continu et discontinu Produire des sons de différentes durées	Approcher la notion de tempo Accompagner rythmiquement un chant Reproduire et créer des rythmes simples Produire des enchaînements avec différentes parties du corps	Prendre conscience de la durée d'un son Frapper et reconnaître le rythme d'un chant Réaliser uen polyrythmie Découvrir le codage musical du rythme
		Les instruments	Utiliser des objets pour accompagner un chant Explorer et nommer les instruments de la classe	Découvrir des instruments de musique Identifier le timbre d'un instrument	Explorer les instruments de la classe Identifier et nommer des instruments de musique	Identifier et nommer les actions permettant de faire sonner les instruments	Explorer les instruments de la classe Fabriquer des instruments de musique pour comprendre la notion de timbre	Identifier et nommer les actions permettant de faire sonner les instruments Utiliser les instruments en adaptant son geste pour mettre en musique un album Connaître les grandes familles d'instruments
Affiner son écoute	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	Les œuvres	Ecouter des œuvres vocales imitant les cris d'animaux Découvrir des œuvres en percussions corporelles		Traduire corporellement l'humeur ressentie à l'écoute d'un morceau Distinguer musique instrumentale et vocale		Traduire corporellement l'humeur ressentie à l'écoute d'un morceau Décrire verbalement l'humeur ressentie à l'écoute d'un morceau	Appréhender la notion de phrasé

Objectifs visés	Attendus de fin de cycle	3/4 ans		4/5 ans		5/6 ans	
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	Explorer des émotions simples Accepter d'être spectateur puis acteur	Accepter d'imiter des animaux, des actions Manipuler des marionnettes	Jouer avec sa voix pour reproduire des cris d'animaux ou des sons Utiliser son corps comme première percussion	Faire deviner l'émotion choisie Manipuler des marionnettes quand l'enseignant lit une histoire	Faire parler des marionnettes Mettre des marionnettes en scène	Mimer des actions précises Jouer et improviser devant les autres

Objectifs visés	Savoirs et savoirs faire	Attendus de fin de cycle	3/4 ans		4/5 ans		5/6 ans		
			→						
Construire le nombre pour exprimer une quantité	Dénombrer	Utiliser les nombres	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	Estimer de manière perceptive la taille d'une collection : beaucoup/pas beaucoup, trop/pas assez	Comparer des collections Réaliser une distribution	Exprimer le résultat d'une comparaison avec autant que, plus que et moins que, pareil, trop, assez, pas assez, beaucoup, pas beaucoup, ...)			
			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.	Construire une collection équipotente Construire de petites collections (jusqu'à 2)	Construire et comparer de petites collections (jusqu'à 3)	Construire et comparer des collections jusqu'à 5 en utilisant des objets mobiles puis non mobiles	Construire, comparer et compléter des collections jusqu'à 6 en utilisant des objets mobiles puis non mobiles	Construire, comparer et compléter des collections jusqu'à 8 en utilisant des objets mobiles puis non mobiles	Construire, comparer et compléter des collections jusqu'à 10 en utilisant des objets mobiles puis non mobiles
			Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	Dénombrer les petites quantités (1 et 2)	Dénombrer les petites quantités (3 et 4) Résoudre des problèmes de quantités	Dénombrer des collections jusqu'à 5 Résoudre des problèmes de quantités	Dénombrer des collections jusqu'à 6 Résoudre des problèmes de quantités	Dénombrer des collections jusqu'à 8 au minimum Résoudre des problèmes de quantités	Dénombrer des collections jusqu'à 10 au minimum Résoudre des problèmes de quantités
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position		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.	Se situer par rapport à d'autres : mémoriser sa position, utiliser des indicateurs spatiaux (devant, derrière, au milieu, à côté, premier, entre)	Situer des objets entre eux (devant, derrière, au milieu) Mémoriser la position d'un objet : utiliser des indicateurs spatiaux (devant, derrière, au milieu, à côté, premier, dernier, entre)	Activités de reproduction de suites avec modèle visuellement proche Activités de reproduction de suites avec modèle à distance	Utiliser le quantième pour repérer une position (premier, deuxième, troisième, dernier) Comparer des suites visuellement proches puis à distance	Repérer une position dans une liste d'objets : utiliser les termes 1er, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème, dernier	Positionner un objet dans une case Déterminer le rang d'un objet	
Stabiliser la connaissance des petits nombres	Ecrire les nombres avec les chiffres	Etudier les nombres	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	Associer différentes représentations des nombres jusqu'à 3		Reconnaître l'écriture des nombres jusqu'à 6 Retrouver l'écriture d'un nombre "dit" Associer nombres et collections jusqu'à 6		Reconnaître l'écriture des nombres jusqu'à 10 Retrouver l'écriture d'un nombre "dit" Associer nombres et collections jusqu'à 10	
			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.	Itération de l'unité: de 1 à 2. Deux c'est un et encore un	Itération de l'unité: de 1 à 3. Trois c'est un et encore un et encore un. C'est deux et encore un.	Itération de l'unité: de 1 à 5.	Itération de l'unité: de 1 à 6.	Itération de l'unité: de 1 à 8.	Itération de l'unité: de 1 à 10.
	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.		Décomposer le nombre 3		Décomposer les nombres jusqu'à 5	Décomposer les nombres jusqu'à 6	Décomposer les nombres jusqu'à 8	Décomposer les nombres jusqu'à 10	
	Acquérir la suite orale des nombres		Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	Entendre et commencer à réciter la suite orale des mots nombres à l'aide des rituels de la classe jusqu'à 5 Apprendre des comptines numériques pour favoriser la mémorisation de la suite orale des nombres et la segmentation des mots nombres en unité linguistique	Mémoriser la suite orale des mots nombres à l'aide des rituels et des comptines de la classe jusqu'à 20	Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné, en avant, en arrière, de 2 en 2, etc.	Mémoriser la suite orale des mots nombres à l'aide des rituels et des comptines de la classe jusqu'à 30	Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné, en avant, en arrière, de 2 en 2, etc.	

Objectifs visés	Attendus de fin de cycle	3/4 ans		4/5 ans		5/6 ans	
	<p>Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.</p> <p>Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</p> <p>Reproduire, dessiner des formes planes.</p>	<p>Trier, classer des objets en fonction d'une propriété donnée (couleurs, formes...) et/ou selon un critère donné. Appairer des solides géométriques. Trier du matériel de la classe. Reconnaître et nommer le rond. Comparer des objets selon leur taille (petit/grand).</p>	<p>Trier, classer des objets en fonction d'une propriété donnée (couleurs, formes...) et/ou selon un critère donné. Trier selon la forme et la couleur. Reconnaître et nommer des formes géométriques simples (cercle, carré, triangle). Appairer un solide avec une ou plusieurs de ses faces (boîtes à formes).</p>	<p>Trier, classer des objets en fonction d'une propriété donnée (couleurs, formes...) et/ou selon un critère donné. Trier selon la forme et la couleur. Reconnaître, classer et nommer les formes simples. Comparer et ranger des objets selon leurs formes. Reconnaître et nommer le cercle, le carré, le triangle.</p>	<p>Reconnaître et nommer des formes géométriques simples (cercle, carré, triangle, rectangle). Reconnaître et nommer des solides (cube, boule). Dessiner des formes simples. Paver une surface à l'aide de mosaïque.</p>	<p>Différencier et classer des formes simples. Reproduire un assemblage de formes simples. Reproduire un assemblage de formes. Utiliser un instrument la règle. Reconnaître, classer et nommer des formes simples. Reproduire un assemblage de solides.</p>	
	<p>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.</p>	<p>Ranger des objets du plus petit au plus grand et du plus grand au plus petit.</p>	<p>Classer deux objets selon leur longueur. Utiliser les termes « grand » et « petit ».</p>	<p>Comparer des objets selon leur longueur. Ranger des objets selon leur longueur. Reproduire un modèle de longueur identique en tenant compte de la taille de ses éléments.</p>	<p>Classer des formes selon leur longueur. Utiliser un vocabulaire de plus en plus précis qui décrit un objet (« long, court, plus long que, moins long que »). Commencer à percevoir la notion de lourd/léger. Prendre conscience qu'il n'y a pas de relation entre « gros / petit, lourd / léger ». Ranger des objets selon un critère de taille, de contenance.</p>	<p>Utiliser un vocabulaire lié à la longueur. Opérer un rangement croissant ou décroissant selon la longueur (supérieur à 4 objets). Réaliser des comparaisons indirectes de longueurs en ayant recours à un étalon. Utiliser un vocabulaire lié à la masse.</p>	<p>Opérer un rangement croissant ou décroissant selon la masse. Utiliser une balance de Roberval pour ranger deux objets de masse différente. Comparer des contenances par transvasement direct. Utiliser un vocabulaire lié à la contenance.</p>
	<p>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</p>	<p>Réaliser des puzzles de 4 pièces. Jouer avec des jeux de construction librement.</p>	<p>Réaliser des puzzles de plus en plus complexes. Réaliser des encastresments simples de 5 à 30 pièces sans modèle dessous. Réaliser des puzzles de 2 à 6 pièces aux contours irréguliers avec modèle dessous. Paver une surface à l'aide de mosaïque.</p>	<p>Introduction du tangram. Réaliser des puzzles de 8 à 20 pièces aux contours irréguliers avec et sans modèle dessous.</p>	<p>Réaliser un tangram avec un modèle à l'échelle 1 cloisonné. Réaliser des puzzles de 12 à 24 pièces aux contours réguliers avec modèle dessous.</p>	<p>Réaliser des puzzles avec un grand nombre de pièces en posant sur le modèle. Réaliser des puzzles en dehors du modèle. Réaliser des puzzles avec un modèle d'échelle inférieure. Reproduire un assemblage avec modèle superposable et symétrique.</p>	<p>Reproduire un assemblage avec modèle superposable uniquement. Reproduire un assemblage avec modèle à échelle inférieure. Reproduire des assemblages de solides en 3D. Activités de pavage nécessitant pivoter/retourner.</p>
	<p>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.</p>	<p>Trier des objets selon deux couleurs.</p>	<p>Réaliser des algorithmes simples : alterner deux couleurs. Réaliser des algorithmes simples : alterner deux formes.</p>	<p>Réaliser des algorithmes plus complexes : alterner trois couleurs. Réaliser des algorithmes plus complexes : alterner trois formes.</p>	<p>Réaliser des algorithmes plus complexes : alterner couleurs et formes. Reconnaître un rythme et le continuer.</p>	<p>Reconnaître un rythme dans une suite organisée. Continuer une suite organisée : alterner forme, taille, couleur.</p>	<p>Inventer des rythmes correspondant à une consigne donnée. Compléter des manques dans une suite déjà organisée.</p>

Objectifs visés		Attendus de fin de cycle	3/4 ans	4/5 ans	5/6 ans
Le temps	Stabiliser les premiers repères temporels Sensibiliser à la notion de durée	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	Mettre en œuvre la simultanéité et la succession (chanter, réciter en même temps que l'adulte, en même temps que les autres /chanter, réciter après l'adulte, après les autres). Utiliser la frise du temps : succession et simultanéité (ateliers, pendant que...) Caractériser le jour et la nuit. Commencer à utiliser le calendrier Utiliser le calendrier de la semaine. Connaître des comptines utilisant le nom des jours.	Mémoriser le nom des jours de la semaine. Connaître la succession des jours. Dire oralement la date du jour, l'écrire avec des étiquettes.	Se repérer dans la frise du temps de la classe : nommer les différents moments de la journée, les jours de classe. -Prendre des repères sur la frise de l'année scolaire étendue jusqu'en septembre (passage au CP). -Utiliser régulièrement la frise du temps pour situer des événements vécus en classe pour s'en souvenir. -Retrouver la date du jour sur un calendrier. -Connaître le nom des saisons et les citer dans l'ordre chronologique. -Situer les événements importants dont son anniversaire, par rapport aux saisons. -Mesurer le temps en choisissant l'outil adapté à la situation. -Comparer des durées. -Commencer à lire l'heure.
	Consolider la notion de chronologie	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.	Reproduire des algorithmes (colliers de perles...) pour reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes. Replacer ses propres photos dans l'ordre chronologique. -Reconstituer une chronologie (images séquentielles en 3 étapes : actions comme s'habiller ou constructions)	Ordonner des événements chronologiques.	Se repérer dans le déroulement chronologique d'une suite d'actions. Organiser une suite chronologique de dessins ou d'images.
	Introduire les repères sociaux	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	Participer à la construction de la frise du temps en utilisant avant et après. Utiliser le calendrier du mois, de l'année : c'est bientôt, c'est passé, c'est après...	Utiliser correctement les indicateurs temporels : aujourd'hui, demain, hier, avant, après, début, fin.	Exprimer présent, passé et futur par le vocabulaire temporel et dans la conjugaison des verbes.
L'espace	Faire l'expérience de l'espace	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.	Savoir dire où se trouvent les objets de la classe les uns par rapport aux autres : à côté, dans sur, sous, derrière, loin, près de.	Situer deux éléments l'un par rapport à l'ordre. Situer un élément par rapport à une ligne tracée (en lien avec l'EPS). Différencier des positions droite, gauche. Placer des objets puis des dessins de manière identique dans un quadrillage. Reproduire un modèle par coloriage sur quadrillage.	Situer des objets par rapport à soi (à droite, à gauche). Situer des objets par rapport à des repères fixes. Situer la place des objets dans un quadrillage. Reproduire la place d'objets sur un quadrillage à l'identique.
		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.			
		Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	Acquérir le vocabulaire de base : devant, derrière, à côté de moi, en avant, en arrière, sur le côté.	Différencier les positions : au-dessus, en dessous, sur. Différencier les positions : je suis devant, je suis derrière, X est devant moi...	Maîtriser le vocabulaire spatial dans diverses situations.
	Découvrir différents milieux	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	Savoir situer différents lieux de l'école les uns par rapport aux autres. Savoir décrire son trajet pour se rendre dans les différents lieux de l'école. Reconnaître lignes ouvertes et lignes fermées (suivre un chemin sans sortir des limites). Suivre un chemin en respectant des contraintes (s'arrêter pour déposer ou ramasser un objet à un endroit défini)	Se repérer dans le tableau d'occupation des locaux de l'école.	Se repérer dans le tableau d'occupation des locaux de l'école. Placer correctement des meubles sur le plan de la classe. Retrouver sa place sur le plan de la classe.
Représenter l'espace	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	Reproduire un parcours simple : lignes et courbes, croisements (par collage de formes préparées). Reproduire une construction simple (colonne de briques de couleurs différentes...) Dessiner son trajet sur le plan codé d'un parcours. revenir en arrivant au bout du chemin). Replacer à l'identique des personnages ou des animaux dans un paysage (d'abord en manipulant puis sur fiche) puis des objets sur une bande quadrillée.	Se repérer dans un labyrinthe (entrée, sortie, sens de déplacement). Décoder des chemins pour suivre un parcours, le représenter, le soumettre à une autre classe...	Se déplacer sur un quadrillage, en répondant à des commandes simples : en avant, en arrière, à droite, à gauche. Coder / décoder un parcours sur quadrillage. Jouer à la bataille navale /Maîtriser le codage des cases. Décrire un paysage.	

Objectifs visés	Attendus de fin de cycle	3/4 ans		4/5 ans		5/6 ans			
		→							
Découvrir le vivant	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et de quelques végétaux.	Animaux	Identifier, nommer ou regrouper des animaux -Observer des manifestations de la vie animale (mettre en place un élevage) -Apprendre à observer des manifestations de la vie animale		Repérer les étapes du développement de la vie d'un animal -Organiser une chronologie des étapes observées et repérées -Percevoir le cycle de vie d'un animal		Commencer à regrouper les animaux en fonction des caractéristiques observées -Regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques en fonction de leurs caractéristiques, leur mode de déplacement, leur milieu de vie, leur régime alimentaire... -Identifier et nommer les regroupements		
		Végétaux	Observer des plantes : Visiter et observer l'environnement proche (école, forêt, parcs, ...) / Collecter des végétaux et des non-végétaux / Discriminer quelques variétés de végétaux		Faire des plantations : Acquérir le vocabulaire spécifique (racine, feuille, fleur, tronc, ...) -Observer des plantations : Constater qu'une sorte de graine donne une sorte de plantes / Repérer le cycle temporel de vie des plantes (de la graine à la graine / Expérimenter/Repérer les conditions de vie favorables aux végétaux (eau, lumière, température) / Schématiser la croissance d'une plantation -Apporter des soins aux plantations : Arroser une plantation effectuée dans la classe ou l'école (intérieur ou extérieur) / Distinguer « vivant » et « non vivant »				
	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.	Les parties du corps	Prendre conscience des différentes parties de son corps à travers différentes expériences sensorielles et motrices -Nommer et caractériser la tête, les bras, les jambes, les mains, les pieds -Savoir que ces parties du corps sont reliées entre elles pour former un corps qui a des besoins (se nourrir, dormir) et des caractéristiques (bouger).		Appliquer quelques règles d'hygiène avec l'aide de l'adulte (laver les mains...) -Res sentir et exprimer progressivement des besoins physiologiques. -Désigner, nommer et situer les principales parties de son corps (membres, articulations, colonne vertébrale, organes sensoriels).		Affiner la connaissance du corps humain avec d'avantage de détails (par exemple les fonctions des membres...) -Représenter le corps humain avec plus de précisions. -Appliquer quelques règles d'hygiène de manière de plus en plus autonome en fonction des besoins ressentis, identifiés et exprimés.		
	Les 5 sens	Explorer les perceptions tactiles, associer la peau du corps comme organe du toucher	Affiner ses perceptions gustatives pour classer les aliments selon leur saveur	Prendre conscience de ses perceptions olfactives, les affiner	Identifier des bruits, différencier des paramètres du son	Prendre conscience de ses capacités visuelles en modifiant les perceptions	Associer l'organe de chaque sens à ses capacités sensorielles		
Explorer la matière	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 ;		Connaître et nommer des objets familiers Manipuler et découvrir divers objets, instruments, outils et en expérimenter la fonction Agir sur les matières et les matériaux		Identifier les éléments nécessaires à une construction simple Observer, décrire, nommer des objets, instruments, outils, action, les comparer et les classer, associer les outils et les actions Approcher quelques propriétés de ces matières et matériaux (eau, air, aimants...)		Connaître, choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...) Construire un objet selon une fiche d'instruction (mode d'emploi ou fiche technique ou plan) Observer et décrire des objets par le dessin, le schéma, le langage Prendre conscience des risques liés à l'usage des objets (prévention des accidents domestiques)		
		L'eau	Utiliser des objets qui permettent de transporter l'eau		Trier des objets et des matières qui flottent	Fabriquer une embarcation qui flotte	Savoir fabriquer des glaçons	Expérimenter des mélanges homogènes et hétérogènes	
		L'air	Découvrir les effets du vent		Fabriquer un moulinet		Fabriquer et utiliser les courants d'air	Matérialiser l'existence de l'air enfermé dans un contenant	
		Ombres et lumière	Prendre conscience de certaines caractéristiques des ombres		Comprendre le positionnement d'une ombre selon le positionnement de la lumière		Fabriquer les marionnettes d'un théâtre d'ombres		
		Objets techniques	Nommer précisément des éléments pour pouvoir les reconnaître		Lire une fiche de construction		Découvrir la gravité	Trouver une solution technique	Fabriquer un engin élévateur

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<p>construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p> <p><i>Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</i></p>	Objets mécaniques	Classer les ustensiles de cuisine selon leur fonction	Choisir et utiliser des outils adaptés à l'action à mener	Découvrir la notion de levier		
		Objets roulants	Trouver des critères de classement des véhicules	Démonter une voiture pour en nommer chaque partie	Construire une maquette d'objet roulant	Concevoir un mode de propulsion sans contact	
		Objets magnétiques	Découvrir que les aimants attirent les objets métalliques	Réaliser un jouet utilisant le principe du magnétisme	Comprendre un jouet utilisant les propriétés des aimants dues aux pôles	Déplacer un personnage à l'aide d'aimants	
		Objets en équilibre	Se familiariser avec la notion d'équilibre	Equilibrer un mobile	Comprendre le principe de l'équilibre d'une balance		
		Objets électriques	Différencier les objets mécaniques des objets électriques	Comprendre le rôle du générateur	Reproduire un circuit fermé	Comprendre la notion de circuit fermé	
Utiliser des outils numériques	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.		Comprendre l'utilité de la tablette numérique, de l'ordinateur, de l'appareil photo numérique Manipuler une souris d'ordinateur	Agir sur une tablette numérique, un ordinateur Produire des images permettant de garder des traces en lien avec les projets de la classe		Produire dans le domaine des arts numériques S'entraîner, s'exercer, s'évaluer de façon autonome Produire des écrits Copier des textes	

	3/4 ans	4/5 ans	5/6 ans
Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe	<p>Accepter de quitter le milieu familial.</p> <p>Repérer son portemanteau.</p> <p>Repérer les différents coins jeux.</p> <p>Suivre le groupe et ses déplacements.</p> <p>Respecter les règles de politesse : se dire « bonjour » et « au revoir ».</p> <p>Respecter les adultes de l'école et se conformer aux règles dictées par eux (mettre en œuvre quelques règles de vie simples élaborées ensemble).</p> <p>Entrer en relation avec les autres enfants.</p> <p>Respecter les règles de politesse : dire « s'il te plaît », « merci ».</p> <p>Respecter le signal de rangement.</p> <p>Accepter de partager.</p> <p>Affirmer sa personnalité et indiquer sa présence.</p> <p>Comprendre les règles de sécurité et les expliciter.</p> <p>Travailler en respectant le travail des autres.</p> <p>Accepter de rendre service.</p> <p>Fixer son attention.</p> <p>Réagir aux sollicitations de ses camarades.</p> <p>Participer à des échanges collectifs.</p>	<p>Repérer son portemanteau.</p> <p>Repérer les différents coins jeux.</p> <p>Se déplacer en groupe et en respectant les autres classes.</p> <p>Respecter les règles de politesse : se dire « bonjour », « au revoir », « s'il te plaît », « merci ».</p> <p>Respecter les adultes de l'école et se conformer aux règles dictées par eux (mettre en œuvre quelques règles de vie simples élaborées ensemble).</p> <p>Entrer en relation avec les autres enfants.</p> <p>Affirmer sa personnalité et indiquer sa présence.</p> <p>Travailler en respectant le travail des autres.</p> <p>Participer à des échanges collectifs.</p>	<p>Repérer son porte-manteau.</p> <p>Se déplacer en groupe et en respectant les autres classes.</p> <p>Respecter les règles de politesse : se dire bonjour, au revoir, s'il te plaît, merci.</p> <p>Respecter les adultes de l'école et se conformer aux règles dictées par eux (mettre en œuvre quelques règles de vie simples élaborées ensemble).</p> <p>Entrer en relation avec les autres enfants.</p> <p>Affirmer sa personnalité et indiquer sa présence.</p> <p>Travailler en respectant le travail des autres.</p> <p>Participer à des échanges collectifs.</p>
Coopérer et devenir autonome	<p>Se reconnaître à travers sa photo.</p> <p>Mettre son étiquette dans la boîte des présents.</p> <p>Choisir et participer à un atelier de manipulation autonome (boîtes).</p> <p>Respecter et ranger le matériel de la classe.</p> <p>Connaître quelques prénoms d'enfants de la classe.</p> <p>Apprendre à se déplacer deux par deux.</p> <p>Solliciter l'aide de l'adulte.</p> <p>Prendre des initiatives.</p> <p>Choisir et réaliser un atelier de manipulation autonome (boîtes).</p> <p>Nommer les absents en s'aidant de l'initiale.</p> <p>Connaître les différents intervenants de l'école.</p> <p>Choisir et réaliser un atelier de manipulation autonome (boîtes), puis s'autoévaluer.</p> <p>Mener à terme une activité.</p> <p>Être autonome dans la classe.</p> <p>Exprimer un choix.</p> <p>Choisir et réaliser un atelier de manipulation autonome (boîtes), puis s'autoévaluer.</p> <p>Mener à terme une activité.</p> <p>Être autonome dans la classe.</p> <p>Exprimer un choix.</p> <p>Choisir et réaliser un atelier de manipulation autonome (boîtes), puis s'autoévaluer.</p>	<p>Mettre son étiquette dans la boîte des présents.</p> <p>Choisir et participer à un atelier de manipulation autonome (boîtes), puis s'autoévaluer.</p> <p>Respecter et ranger le matériel de la classe.</p> <p>Apprendre à se déplacer deux par deux.</p> <p>Guider les enfants plus jeunes lors des déplacements.</p> <p>Solliciter l'aide de l'adulte.</p> <p>Prendre des initiatives.</p>	<p>Mettre son étiquette-prénom au tableau de présence.</p> <p>Choisir et participer à un atelier de manipulation autonome puis s'auto-évaluer.</p> <p>Respecter et ranger le matériel de la classe.</p> <p>Apprendre à se déplacer deux par deux.</p> <p>Guider les enfants plus jeunes lors des déplacements.</p> <p>Solliciter l'aide de l'adulte.</p> <p>Prendre des initiatives.</p> <p>Savoir enfiler son manteau et le fermer.</p>
Comprendre la fonction de l'école	<p>Suivre le rythme d'une journée.</p> <p>Accepter de participer aux regroupements.</p> <p>Reconnaître et nommer les adultes de la classe.</p> <p>Ranger chaque jeu à sa place.</p> <p>Partager des jeux.</p> <p>Savoir dire ce que l'on a fait en atelier (avec support, puis sans).</p> <p>Faire le bilan de l'année passée, parler de l'année à venir.</p>	<p>Suivre le rythme d'une journée.</p> <p>Participer aux regroupements.</p> <p>Reconnaître et nommer les adultes de l'école.</p> <p>Ranger chaque jeu à sa place.</p> <p>Savoir dire ce que l'on a fait en atelier (avec support, puis sans).</p>	<p>Suivre le rythme d'une journée.</p> <p>Participer aux regroupements.</p> <p>Reconnaître et nommer les adultes de l'école.</p> <p>Ranger chaque jeu à sa place.</p> <p>Savoir dire ce que l'on a fait en atelier.</p>

Sources

http://www4.ac-nancy-metz.fr/ien57yutz/IMG/pdf/Programmation_se_reperer_dans_le_temps_et_dans_l_espace.pdf

http://www.ien-chatou.ac-versailles.fr/IMG/pdf/synthese_des_progressions_de_cycle_1.pdf

Accès sciences à vivre

Accès Vers la musique