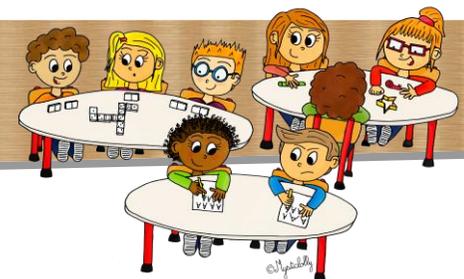


Programmation Cycle 1



Le signe < indique que la compétence commence à être travaillée selon le contexte de la classe.

Le signe x indique que la compétence est abordée pleinement.

Le signe > indique que la compétence est travaillée pour les élèves qui en ont encore besoin.

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

SOUS-DOMAINE : L'oral

Oser entrer en communication

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
L1. Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	Communiquer avec les adultes (répondre à une sollicitation ou exprimer un besoin)	X	>	>
	Oser s'exprimer en relation duelle.	X	X	>
	Oser s'exprimer en petit groupe.	<	X	X
	Oser s'exprimer devant le groupe classe.	<	X	X
	Prononcer les mots courant correctement.	X	X	X
	Prononcer tous les mots d'une phrase correctement.	<	X	X

Comprendre et apprendre

L2. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.	Connaître des mots du vocabulaire travaillé en classe.	X	X	X
	Utiliser les formules de présentation et de politesse.	X	X	X
	Utiliser les automatismes de langue de la vie quotidienne de classe.	X	X	X
	Construire une phrase simple.	X	X	X
	Construire une phrase complexe.	<	X	X
	Comprendre une consigne simple et la redire.	X	X	>
	Reformuler pour mieux se faire comprendre.	<	<	X

Echanger et réfléchir avec les autres

L3. Pratiquer divers usages du	Décrire une image, une action en cours.	X	X	X
---------------------------------------	---	---	---	---

langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	Raconter une histoire, un événement à l'aide de supports visuels.	<	X	X
	Raconter une histoire, un évènement, sans supports visuels.		<	X
	Répondre par un mot aux questions : Qui ? Quoi ? Où ?	X	X	>
	Questionner expliquer : Qui ? Quoi ? Où ?	<	X	X
	Questionner, expliquer : Quand ? Pourquoi ?	<	X	X
	Participer à un échange collectif en restant dans le sujet		<	X
	Exprimer un point de vue.		<	X
	Discuter un point de vue.		<	X
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique				
L4. Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	J'écoute de façon active les comptines et les poésies	X	>	>
	Dire collectivement une comptine ou une poésie	X	X	X
	Dire une comptine ou une poésie en petit groupe de manière expressive.	<	X	X
	Dire une comptine ou une poésie individuellement	X	X	X
	Dire une comptine ou une poésie individuellement de façon expressive	X	X	X
L5. Ecouter et repérer des régularités dans la langue française (éventuellement dans une autre langue).	Je sais dire des comptines avec des rimes		X	X
	Je sais trouver un mot qui commence comme un autre		<	X
	Je sais trouver un mot qui finit comme un autre		<	X
L6. Manipuler des syllabes	Je sais scander un mot en tapant les syllabes dans les mains		X	X
	Je sais compter les syllabes d'un mot		X	X
	Je sais trouver la place d'une syllabe dans un mot		<	X
	Je sais ajouter ou supprimer une syllabe en début ou en fin de mot			<
L7. Discriminer des sons (syllabes, sons voyelles, quelques consonnes hors consonnes occlusives)	Je sais dire si j'entends un son dans un mot		X	X
	Je sais localiser un son dans un mot		<	X
	Je sais distinguer des sons proches		<	X

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

SOUS-DOMAINE : L'écrit

Ecouter de l'écrit et comprendre

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
L8. Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	Mobiliser son attention lorsque l'enseignante lit un texte.	X		
	Ecouter une histoire jusqu'à la fin.	X		
	Rester attentif lors de la lecture d'une histoire adaptée en longueur et complexité.		X	X
	Comprendre une histoire lue par l'enseignante en répondant à des questions.	X	X	X
	Repérer les personnages de l'histoire.	<	X	X
	Nommer les personnages de l'histoire.	<	<	X
	Identifier les lieux.	<	X	X
	Identifier les personnalités des personnages.		<	X
	Identifier qui parle.		<	X
	Comprendre les effets de style graphiques des illustrateurs (ex : personnage dessiné plusieurs fois sur un même page pour montrer l'enchaînement d'action).			X
	Connaître le titre de la plupart des albums travaillés en classe.	X	X	X
Comparer des livres entre eux.		<	X	

Découvrir la fonction de l'écrit

L9a. Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.	Utiliser le coin bibliothèque en respectant les règles.	X	X	X
	Savoir tenir un livre correctement et tourner les pages.	X	X	X
	Poser des questions pour savoir ce qui est écrit	<	<	X

	Utiliser le cahier de vie, le carnet des réussites et les affichages	<	<	X
	Reconnaitre qu'il existe différentes fonctions de l'écrit	<	X	X
	Je sais reconnaître des mots affichés dans la classe	<	X	X
	J'essaie de lire des mots inconnus		<	X
L9b. 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.	Repérer les mots du titre d'un livre.		<	X
	Reconnaitre les mots connus dans un titre de livre, une phrase, un texte.		<	X
	Commence à lire des mots inconnus			<
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement				
L10. Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	Propose un mot à écrire.	X	X	X
	Propose une petite phrase à écrire.	X	X	X
	Fait une dictée à l'adulte	X	X	X
	Participer verbalement à l'écriture de mots.		<	X
	Participer verbalement à l'écriture d'un texte collectif.	<	<	X
	Corriger oralement des phrases mal construites (négation, interrogation...)		<	X
Découvrir le principe alphabétique				
L11a. Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois écritures (cursive, scripte, capitale)	Reconnaître son prénom avec la photo	X		
	Savoir reconnaître nommer l'initiale de son prénom.	X	X	X
	Savoir nommer quelques lettres de son prénom.	<	X	X
	Nommer toutes les lettres de son prénom.		<	X
	Nommer les lettres en capitales.	<	<	X

	Reconnaitre par le biais des lettres les prénoms de la classe en lettres capitales.	<	<	X
	Reconnaitre son prénom en écriture scripte.		X	X
	Reconnaitre des mots connus en écriture scripte.		X	X
	Reconnaitre les prénoms de la classe en lettres scriptes.		X	X
	Associer les lettres capitales aux lettres scriptes.		X	X
	Reconnaitre son prénom en écriture cursive.			X
	Reconnaitre les prénoms de la classe en écriture cursive.			X
	Reconnaitre des mots connus de la classe en écriture cursive.			X
	Associer les lettres capitales et scriptes aux lettres cursives.			X
	Commencer à connaître les correspondances entre les différentes écritures		X	X
	Récite l'alphabet		<	X
L11b. Copier à l'aide d'un clavier.	Savoir se repérer sur un clavier.		<	X
	Taper les lettres dictées par un élève.		<	X
	Copier les mots connus de la classe.		<	X
	Copier une phrase à l'aide du clavier.		<	X
Commencer à écrire tout seul				
L12. Écrire son prénom et son nom en écriture cursive, sans modèle.	Ecrire son prénom et son nom en capitale avec modèle	<	X	X
	Ecrire son prénom et son nom en capitale sans modèle		X	X
	Ecrire son prénom et son nom en cursive avec modèle			X
	Ecrire son prénom et son nom en cursive sans modèle			X
	Ecrire son prénom et son nom en cursive sans modèle dans un cadre de lignes tracées			X
L13. Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	Repérer collectivement des mots dans la classe (cahier des mots, affichages) pour aider à écrire un nouveau mot.		<	X
	Repérer dans un mot connu une syllabe qui permet d'écrire un nouveau mot.			X
	Accepter d'écrire un mot en écriture inventée			X
	Commencer à combiner des lettres pour écrire des syllabes			X

DOMAINE : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Agir dans l'espace, dans la durée, et sur les objets

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
AP1. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. AP1a. Courir AP1b. Sauter AP1c. Lancer	<u>-Courir, dans un but précis (espaces et des matériels variés)</u>			
	- Oser courir librement, se sentir à l'aise et en sécurité.	X	X	X
	- Courir lors de jeux ou d'activités dirigées.	X	X	X
	- Découvrir l'endurance.		X	X
	- Courir par équipe dans un relais.		X	X
	<u>-Sauter de différentes façons dans un but précis (espaces et des matériels variés)</u>			
	- Sauter librement.	X	X	X
	- Sauter en avant/ en arrière.	X	X	
	- Sauter par dessus/sur/dans/ de haut en bas des obstacles (banc, cerceaux, banc, haie ...).	X	X	X
	- Sauter près/loin, avec ou sans élan.		X	X
	- Sauter à pieds joints, à cloche pied.		X	X
	<u>-Lancer de différentes façons (espaces et des matériels variés) dans un but précis.</u>			
	- Lancer librement des objets variés.	X	>	>
	- Lancer près/loin, haut, avec précision.	X	X	X
	- Lancer et rattraper un objet.		X	X
- Donner des trajectoires variées à des projectiles.			X	
- Viser et lancer dans un panier.			X	
AP2. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	-Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet.		<	X
	-Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation.	<	<	X

	-Construire un projet d'action en fonction du milieu ou d'un effet recherché.		<	X
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées				
AP3. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	- Se sentir à l'aise dans la nature sur terrain varié.	X	X	X
	-Affiner ses réponses en fonction de l'environnement.	X	X	X
	-Suivre une consigne pour adapter ses déplacements à l'environnement.	X	X	X
AP4. Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	-Prendre plaisir à explorer librement, seul puis avec les autres, l'espace.	X	X	X
	-Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et dans le temps.		<	X
	-Expérimenter avec son corps le mouvement dans un cadre temporel et spatial défini.	X	X	X
	-Entrer en relation avec les autres par le corps pour favoriser les échanges d'énergie et de sensations (émotions).	X	X	X
	-Explorer des actions dansées avec ou sans objets.	X	X	X
	-Inventer des mouvements à partir de verbes d'actions ou d'objets proposés.	X	X	X
	-Construire et conserver une séquence d'actions en relations avec ses partenaires.	<	<	X
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique				
AP5. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	- Tourner en rond autour d'un cercle avec aide de l'adulte.	X		
	- Apprendre à faire une ronde avec aide de l'adulte.	X	X	>
	-Coordonner gestes et paroles dans les jeux chantés avec aide puis avec l'aide de l'adulte.	X	X	>
	-Etre capable de choisir et de mettre en place une ronde ou un jeu chanté sans l'adulte, avec ou sans spectateur.			X

Collaborer, coopérer, s'opposer				
AP6. Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	-Découvrir des jeux avec un but commun.	X	>	>
	-S'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.	X	X	X
	-Comprendre, respecter et mettre en œuvre les règles d'un jeu.	X	X	X
	-S'opposer à l'autre individuellement avec un ou sans objet.	X	X	X
	-Coopérer collectivement dans le cadre d'un jeu de piste.		<	X
	-Construire un projet pour s'opposer aux autres (course d'orientation...).			>

DOMAINE : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

SOUS-DOMAINE : Les productions plastiques et visuelles

Dessiner

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
AA1. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Prendre plaisir à dessiner spontanément et à produire des traces.	X	X	X
	S'intéresser à ses dessins et à ses traces.	X	X	X
	Au fil des expériences, dire ce que l'on a voulu représenter et comment on a procédé.	<	X	X
	Faire évoluer les traces fortuites et spontanées vers des tracés.	X	>	>
	Reproduire des tracés.	X	X	X
	Dessiner au service d'une intention, dire ce que l'on a voulu représenter et comment on a procédé.	X	X	X
	Pratiquer le dessin comme moyen d'expression, de représentation, d'illustration, et comme témoignage d'une observation.	X	X	X
	Dire de manière explicite et précise ce que l'on a voulu représenter.	<	<	X
Dire de manière explicite et précise comment on a procédé.		<	X	

S'exercer au graphisme décoratif

AA2. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.	Repérer et extraire des éléments graphiques simples de différentes sources (productions d'élèves, œuvres d'arts, albums...).	X	X	X
	Observer des éléments graphiques, les décrire, les nommer, essayer de les reproduire.	X	X	X
	Participer au fil des recherches, à l'élaboration d'un premier répertoire collectif d'éléments graphiques.	X	X	X
	Repérer et extraire des éléments graphiques plus élaborés de différentes sources.		<	X
	Réinvestir à des fins décoratives ces éléments graphiques.	X	X	X
	Enrichir le répertoire collectif d'éléments graphiques inventés.		<	X

	Identifier et nommer les différentes formes constitutives d'un motif.	X	X	X
	Utiliser les motifs graphiques connus dans des compositions personnelles relevant d'une organisation spatiale de plus en plus complexe.		<	X
	Choisir et utiliser des scripteurs permettant de varier et différencier l'épaisseur des tracés.	<	X	X
	Enrichir le répertoire graphique collectif et le structurer en typologie de motifs.			X
AA2. Créer des graphismes nouveaux.	Réinvestir à des fins décoratives ces éléments graphiques.	X	X	X
	Créer des motifs plus élaborés à partir des motifs connus par enrichissement et combinaison de tracés et de motifs.		<	X
	Créer des motifs graphiques de plus en plus complexes, de plus en plus précis, en réduisant progressivement leur taille.			X
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume				
AA3. Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	Découvrir, explorer et expérimenter librement des outils, des matériaux, des supports, des gestes variés pour favoriser une expérience authentique.	X	X	X
	Utiliser des outils, des matériaux, des médiums, en adaptant ses gestes pour répondre à une consigne ouverte ou à un problème donné.	<	X	X
	Choisir différents outils, médiums, supports, en maîtrisant ses gestes, pour répondre à une consigne ouverte ou à un problème donné, au service d'une intention de réalisation.		<	X
AA4. Réaliser des compositions plastiques, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	Utiliser des matériaux, des objets, des couleurs, des formes ... pour réaliser une composition plastique, en plan ou volume.	X	X	X

	Découvrir des techniques simples, les expérimenter et les réinvestir de manière spontanée.	X	X	X
	Apprendre à collaborer pour réaliser une production collective.	<	X	X
	Choisir, utiliser et combiner des matériaux, des objets, des couleurs, des formes... pour réaliser une composition plastique, en plan ou en volume.	<	X	X
	Découvrir et analyser des techniques et des procédés d'artistes, se les approprier, les expérimenter et les réinvestir.	<	X	X
	S'intéresser à la notion d'organisation d'une composition à partir d'œuvres ou de production d'élèves.	<	<	X

Observer, comprendre, transformer des images

AA5. Décrire une image, exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	Observer des images de natures et d'origines différentes.	X	X	X
	Observer et décrire des images en utilisant un vocabulaire plus complexe.			
	Décrire des images en utilisant un vocabulaire adapté.	X	X	X
	Exprimer son ressenti, ses émotions.	X	X	X

DOMAINE : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

SOUS-DOMAINE : Univers sonores

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptine, de chansons

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
AA7. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	Découvrir et explorer les potentialités de sa voix.	X	X	X
	Jouer avec sa voix (parlée ou chantée) de manière spontanée ou dans le cadre d'activités guidées par l'enseignant.	X	X	X
	Participer à des jeux vocaux mettant en jeu, de manière contrastée, les potentialités de la voix.	<	X	X

AA6. Avoir mémorisé un répertoire varié de chansons et les interpréter de manière expressive.	Jouer avec sa voix sur les variantes des paramètres du son : timbre, intensité, hauteur, durée, nuance.	<	X	X
	Proposer des interprétations variées de comptines ou chansons connus et mémorisés en choisissant des variantes adaptées à l'intention.		X	X
	Participer à une création vocale collective (paysage sonore, bruitage d'album...)	X	X	X
	Mémoriser un répertoire varié de chansons à structure répétitive.	X	X	
	Mémoriser un répertoire varié de chansons plus complexes (structure, lexique, longueur, rythme ...).	<	X	X
	Interpréter des chansons de manière expressive (en variant les émotions)	X	X	X
	Interpréter des chansons à plusieurs de manière expressive (à 2, à 4, en écho, en variant les émotions).		<	X
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps				
AA8. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	Produire des sons en utilisant son corps.	X	X	X
	Réagir corporellement à un extrait musical.	X	X	X
	Produire des sons à partir de différents objets et instruments de musique.	<	X	X
	Reproduire une formule rythmique simple et de plus en plus complexe.	X	X	X
	Produire des sons à partir de différents objets et instruments de musique en affinant son geste.	<	X	X
	Réagir corporellement à un extrait musical en marquant la pulsation (avec son corps, par percussions corporelles, à l'aide d'objets ou encore d'instruments de musique.)	<	X	X
	Accompagner une comptine, un chant en marquant la	X	X	X

	pulsation avec son corps ou un instrument de musique.			
	Tenir un motif rythmique.	X	X	X
	Remplacer quelques mots d'un chant par leur structure rythmique.	<	X	X
	Créer de courtes séquences rythmiques.	<	X	X
Affiner son écoute				
AA9. Parler d'un extrait musical, exprimer son ressenti, sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	Manifester sa curiosité, être attentif lors de l'écoute d'un extrait musical.	X	X	X
	Mettre en lien l'extrait musical avec un autre extrait musical entendu en utilisant un vocabulaire précis.		<	X
	Comparer des musiques (trouver des caractéristiques similaires ou contrastées).	X	X	X
	Réagir spontanément de manière non verbale suite à l'écoute d'un extrait musical court.	X	X	X
	Découvrir, comprendre et mémoriser quelques mots du lexique relatif à l'expression des émotions et des sentiments.	<	X	X
	Parvenir à exprimer de manière de plus en plus précise et élaborée des sensations, sentiments, émotions.	X	X	X
	Repérer des éléments caractéristiques d'un son.	<	X	X
	Caractériser un extrait musical en fonction de critères simples en utilisant un vocabulaire adapté.	<	<	X
	Justifier ses appréciations.		<	X

DOMAINE : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

SOUS-DOMAINE : Le spectacle vivant

Pratiquer quelques activités des arts du spectacle

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
AA10. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	Accepter de participer à une création collective en tenant son rôle.	X	X	X
	Reproduire des propositions gestuelles et sonores.	X	X	X
	Apprendre à devenir spectateur.	X	X	X
	Mobiliser son imaginaire pour transformer des actions et des déplacements usuels en expression poétique du mouvement.	<	X	X
	Faire des propositions de mise en scène.		X	X
	Découvrir des spectacles vivants, proposer une analyse et transposer des idées pour élaborer une création collective.	<	X	X
	Apprendre à devenir spectateur actif : exprimer ses ressentis, donner son avis.	<	X	X

DOMAINE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Utiliser les nombres

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
CPO1. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	Évaluer globalement des quantités (beaucoup/peu).	X	X	>
	Comparer des quantités à l'aide des constellations.	X	X	X
	Comparer globalement ou par correspondance terme à terme des quantités (beaucoup/peu-pareil/pas pareil).	X	X	X
	Comparer des collections jusqu'à trois.	X	>	>
	Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques et en utilisant correctement le vocabulaire : plus, moins, pareil, trop, pas assez, juste ce qu'il faut.	<	X	X
	Comparer des collections d'objets jusqu'à six.	<	X	>

	Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques et en utilisant correctement le vocabulaire : plus que, moins que, autant que.	<	X	X
	Comparer des collections d'objets jusqu'à dix.		<	X
	Comparer deux collections ayant jusqu'à 20 objets en comptant.		<	X
CPO2. Réaliser une collection dont le cardinal est donné.	Reproduire une collection à partir d'un modèle	X	X	X
	Reconstruire une collection à partir des constellations du dé ou des doigts (3, 6 ou 10).	X	X	X
	Réaliser une collection d'objets à partir d'une écriture chiffrée (3, 6 ou 10).	X	X	X
	Réaliser une collection à partir d'une quantité donnée oralement (10 ou 20).	<	X	X
CPO3. 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.	Dire si un objet est placé avant ou après un autre dans un rang.		X	X
	Donner la position d'un objet dans un rang.		X	X
	Comparer des positions dans un rang.		X	X
CPO4. Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	Reconnaître le nombre de doigts jusqu'à 3 sans compter.	X	X	X
	Reconnaître les constellations du dé jusqu'à 3 (sans compter).	X	X	X
	Montrer une quantité sur les doigts.	X	X	X
	Dire le nombre de doigts sans compter jusqu'à 5 ou 10.		X	X
	Reconnaître les constellations du dé sans compter jusqu'à 6 ou 12.		X	X
	Montrer une quantité sur les doigts sans compter jusqu'à 5 ou 10.		X	X
Étudier les nombres				
ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
CPO5. Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	Comprendre que la quantité ne change pas si l'on change les objets.	X	X	X
	Comprendre que la quantité ne change pas si on espace les objets.	X	X	X

	Comprendre que la quantité ne change pas si on change la disposition spatiale.	X	X	X
CPO6. Comprendre 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.	Savoir ajouter des objets un à un pour obtenir des quantités données.	X	X	X
CPO7a. Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.	Savoir compléter une collection d'objet pour qu'il y ait une quantité donnée.	X	X	X
CPO7b. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	Savoir enlever les objets en trop pour obtenir une quantité donnée.	X	X	X
CPO8. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	Compléter ou enlever une quantité en trop pour retrouver une quantité.	X	X	X
CPO9. Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	Savoir réciter la comptine numérique jusqu'à 3, 5, 10, 20 et 30	<	<	X
CPO10. Lire et écrire les nombres écrits jusqu'à dix.	Savoir lire et écrire les chiffres jusqu'à 10 : 3, 5 et 10	<	<	X

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
CPO11. Classifier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme ou leur couleur.	Savoir classer des objets selon la couleur.	X	X	X
	Savoir classer des objets selon la forme.	X	X	X
	Savoir classer des objets selon la taille.	X	X	X
	Savoir classer selon plusieurs critères.	<	X	X
	Reconnaître et nommer les couleurs.	X	X	X

CPO12b. Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	Reconnaître et je nommer le cercle, le carré, le rectangle et le triangle.	<	<	X
	Tracer : le cercle, le carré, le rectangle et le triangle.	<	<	X
CPO15. Reproduire, dessiner des formes planes.	Reconnaître et je nommer : le cube, la boule, la pyramide et le cylindre.	<	<	X
	Utiliser le vocabulaire adapté : côtés, sommets, faces et arêtes.	<	<	X
CPO13. Classer ou ranger des objets selon un critère (de longueur, ou de masse ou de contenance)	Comparer et ranger des objets du plus léger au plus lourd.	X	X	X
	Comparer et ranger des objets du plus court au plus long.	X	X	X
	Comparer et ranger des objets de la plus petite à la plus grande contenance.	X	X	X
CPO14. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	Reproduire un pavage.	X	X	X
	Reproduire un assemblage de solides (Légos, Duplos, cubes...).	X	X	X
	Reproduire des Tangrams (empreintes dessinées, silhouette, modèle réduit).	X	X	X
	Faire des puzzles à emboîtement.	X		
	Faire des puzzles avec modèles.	X	X	X
	Faire des puzzles sans modèles.	X	X	X
	Utiliser des stratégies pour reconstituer un puzzle.	<	<	X
CPO16. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	Reproduire un algorithme.	X	X	X
	Continuer un algorithme.	X	X	X
	Inventer de nouveaux algorithmes.	<	X	X
	Corriger un algorithme.	<	X	X

DOMAINE : Explorer le monde

SOUS-DOMAINE : Se repérer dans le temps

Stabiliser les 1ers repères temporels / Introduire les repères sociaux

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
EM1. Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant	Situer des événements vécus proches, les uns par rapport aux autres : avant, maintenant et après	X	X	>

dans la journée, la semaine, le mois, ou une saison.	Situer des évènements vécus passés : il y a longtemps, le mois dernier, l'été dernier, dans une semaine...		<	X
	Situer un élément vécu par rapport à un autre en se repérant dans la journée.	X	X	X
	Situer un élément vécu par rapport à un autre en se repérant dans la semaine.	<	X	X
	Situer un élément vécu par rapport à un autre en se repérant dans la saison, ou le mois...		<	X

Consolider la notion de chronologie

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
EM2. Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession, antériorité et simultanéité.	Ordonner trois ou quatre images séquentielles.	X	>	>
	Ordonner quatre ou cinq images séquentielles.	<	X	X
	Ordonner six ou huit images séquentielles.		<	X
	Comprendre la notion de simultanéité.		<	X
	Construire des chronologies sur des périodes plus larges (la semaine).	<	<	X
	Construire des chronologies en fonction des projets de classe.	<	X	X
EM3. Utiliser des marqueurs temporels adaptés dans des récits, descriptions ou explications.	Comprendre et utiliser : avant, après	X	X	X
	Comprendre et utiliser : maintenant, demain, hier	<	X	X
	Comprendre et utiliser : plus tard, pendant, bien avant, en même temps...	<	<	X
	Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps (sablier, enregistrement).	<	X	X

SOUS-DOMAINE : Se repérer dans l'espace

Faire l'expérience de l'espace

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
EM4. Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	Situer des objets par rapport à soi : devant, derrière, dessus, dessous, à côté	X	X	X
	Situer des objets entre eux : devant, derrière, dessus, dessous, à côté, tout près, loin...	<	X	X

	Situer des objets par rapport à des objets repères.	<	X	X
EM5. Se situer par rapport aux autres, par rapport à des objets repères.	Se situer par rapport aux autres (devant, derrière, à droite, à gauche, dessus, dessous...).	<	X	X
	Se situer par rapport à des objets repères.	X	X	X
EM6. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions, ou explications.	Comprendre le vocabulaire lié à l'espace dans des récits, des descriptions ou explications.	<	X	X
	Comprendre et utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans les récits.	<	X	X
Représenter l'espace				
ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
EM7. Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	Se repérer dans l'espace de la classe.	X	X	X
	Se repérer dans les espaces de l'école.	<	X	X
	Découvrir des espaces moins familiers (ferme, musée, ...)	X	X	X
	Découvrir des espaces plus lointains (découvrir des pays et des cultures et s'ouvrir à la diversité du monde).	<	<	X
	Réaliser un parcours simple.	X	X	X
	Réaliser un parcours plus complexe.		<	X
	Suivre un parcours à partir de sa représentation.		<	X
EM8. Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	Élaborer le plan d'un parcours à partir de photos.	<	X	X
	Elaborer un plan d'un parcours à partir de représentations en volume.	<	X	X
	Elaborer un plan avec des signes et des codages permettant d'être mis en œuvre par d'autres enfants pour la construction d'un parcours.	<	<	X
EM9. Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.	Manipuler correctement un livre.	X	X	X
	Manipuler correctement différents supports écrits.	X	X	X
	Se situer dans l'espace de la feuille en suivant des consignes précises.	X	X	X

SOUS-DOMAINES : Découvrir le monde du vivant

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
EM10. Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	Observer des manifestations de la vie animale ou végétale grande nature ou sur un document visuel.	X	X	X
	Repérer les étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, le cycle de la vie : naissance, croissance, reproduction, vieillissement.	X	X	X
EM11. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	Connaître les besoins de quelques animaux et végétaux (élevages et plantations).	X	X	X
	Commencer à regrouper des animaux en fonction des caractéristiques observées.	X	X	X
	Regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques, de leur milieu de vie, de leur régime alimentaire.	X	X	X
EM12. Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	Prendre conscience des différentes parties de son corps à travers différentes expériences sensorielles et motrices.	X	X	X
	Nommer et caractériser les principales parties de son corps.	X	X	X
	Représenter le corps humain d'une façon simple.	X	X	X
	Désigner, nommer et situer les principales parties de son corps.	X	X	X
	Représenter le corps avec plus de précision.		<	X
	Savoir que ces parties sont reliées entre elles pour former un corps.	<	X	X
EM13. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	Appliquer quelques règles d'hygiène avec l'aide de l'adulte (se laver les mains, passer aux toilettes, bien manger et bien dormir).	X	X	X

	Ressentir et exprimer progressivement des besoins physiologiques.	X	>	>
	Appliquer quelques règles d'hygiène de manière de plus en plus autonome en fonction des besoins ressentis, identifiés et exprimés : être autonome en dehors des rituels.	X	X	X
	Connaitre les règles d'hygiène et les recommandations buco dentaires.	<	X	X
EM14. Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	Respecter les règles de sécurité dans la classe, dans la cour.	X	X	X
	Respecter les règles de sécurité routière.	<	X	X
	Savoir quels sont les risques majeurs dans une maison.		<	X

SOUS-DOMAINE : Explorer la matière

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
EM15. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	Manipuler et découvrir divers objets, instruments, outils et en expérimenter la fonction.	X	X	X
	Agir sur les matières et les matériaux.	X	X	X
	Observer, décrire, nommer des objets, instruments, outils, actions, les comparer et les classer, associer les outils et les actions.	<	X	X
	Approcher quelques propriétés de ces matières et matériaux.	X	X	X
	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...).	<	X	X
EM16. Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	Manipuler des jeux de construction.	X	X	X
	Réaliser des constructions à partir d'un modèle.	<	X	X

	Réaliser des constructions à partir d'une fiche technique, mode d'emploi...		<	X
SOUS-DOMAINE : Utiliser des outils numériques				
ATTENDUS	OBJECTIFS	TPS-PS	MS	GS
EM17. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	Découvrir des objets numériques.	X	X	X
	Utiliser des objets numériques pour une fin précise avec l'aide d'un adulte.	X	X	X
	Être autonome avec certaines applications de tablettes.	X	X	X
	Être autonome dans la manipulation des tablettes (allumer, éteindre, sélectionner une application, changer d'application, prendre une photo...).	<	X	X

Apprendre à vivre ensemble				
AVE1. Apprendre à reconnaître les gens qui m'entourent	Je sais reconnaître ma maîtresse et mon ASEM.	X	X	X
	Je sais reconnaître mes copains de classe.	X	X	X
	Je sais reconnaître tous les adultes qui s'occupent de moi.	X	X	X
	Je sais reconnaître tous les adultes qui s'occupent des enfants de l'école maternelle.	X	X	X
	Je reconnaitre tous les copains de l'école maternelle.	<	X	X
	Je reconnais d'autre personnel de l'école.	<	X	X
AVE2. Respecter les règles de la vie en collectivité	Je sais que j'ai le droit de jouer, d'apprendre, de faire des erreurs, d'être aidé et protégé.	X	X	X
	Je sais que je dois attendre mon tour, partager des objets, respecter les autres et le matériel.	X	X	X
	Je sais participer à l'élaboration collective des règles de vie et les respecter.	<	X	X
AVE3. Aimer apprendre	Je sais être attentif.	X	X	X
	Je sais m'appliquer.	X	X	X
	Je sais respecter la consigne et terminer mon travail.	X	X	X
AVE4. S'habiller tout seul	Je sais enfiler ma veste et mes chaussures tout seul.	X	X	X

	Je sais boutonner mes habits.	<	X	X
	Je sais ouvrir et fermer la fermeture éclair de mes habits.	<	X	X
	Je sais faire mes lacets tout seul.		<	X
AVE5. Ranger	Je sais ranger mes affaires.	X	X	X
	Je sais ranger après avoir joué ou travaillé.	X	X	X
	Je sais aider les autres à ranger.	X	X	X