

## Des OBSERVABLES vers les ATTENDUS de fin de cycle 1

Actualisation 2023 - 2024

### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>Fiche synthèse fin GS (révision 2022)</i>	<i>programme 2015 (révision 2021)</i>	<i>doc Eduscol</i>	
<p><b>Langue orale :</b> communiquer, raconter, décrire. Communiquer en se faisant comprendre. Reformuler le propos d'autrui. S'exprimer dans un oral syntaxiquement correct et lexicalement précis en utilisant notamment, de manière appropriée le lexique appris en classe</p>	<p>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p>	<p><i>L'oral : oser entrer en communication</i> <b>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre</b></p>	<p>01- Manifester sa présence par le regard, un geste 02- Montrer pour se faire comprendre 03- Dire des mots pour se faire comprendre 04- Participer en répétant seulement (parties de comptines, consignes.) 05- Participer à la tâche langagière, en répétant les paroles d'un pair 06- Prendre la parole pour répondre à une question 07- Répondre à une question autrement que par oui ou non 08- Parler pour être entendu (force et articulation) 09- Accepter les tours de parole, écouter ses pairs 10- Insister, transformer, adapter, reformuler son propos pour être entendu et compris 11- Participer à la régulation du propos du groupe : coopérer, compléter, ajouter, s'opposer, reformuler 12- Récapituler ce qui vient d'être dit, à la demande de l'enseignant 13- Se distancier, en comprenant et en se rapprochant d'une conversation d'adulte 14- produire des énoncés de plus en plus longs et complexes</p>
	<p>S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis. Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre. Reformuler le propos d'autrui. Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.</p>	<p><i>L'oral : échanger et réfléchir avec les autres</i> <b>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.</b> Progression syntaxique</p>	<p>01- Répéter volontiers des mots ou groupes de mots 02- Dire des mots isolés (noms ou verbes) 03- Juxtaposer des mots pour se faire comprendre ("gâteau-encore") 04- Utiliser des déterminants, des pronoms (il/je) même avec des erreurs 05- Utiliser convenablement des déterminants, des pronoms (il/je) 06- Elaborer des phrases avec un groupe nominal simple et un groupe verbal simple même avec des erreurs ("i mange") 07- Employer des verbes au présent ou au passé, même avec des erreurs ("il a rendu") 08- Employer des verbes à des temps variés 09- Elaborer des phrases déclaratives correctes avec un groupe nominal et un groupe verbal ("le chapeau s'envole") 10- Elaborer des phrases plus longues (GN, GV+complément) 11- Elaborer des phrases complexes avec propositions subordonnées (parce que, qui, pour ...) 12- reprendre un propos et le reformuler</p>

		<p><i>L'oral : échanger et réfléchir avec les autres</i>  <b>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.</b>  Progression lexicale</p>	<p>01- Retrouver des mots du vocabulaire découvert en classe en utilisant un support imagier, objets...)  02- Utiliser des verbes très fréquents  03- S'emparer du vocabulaire découvert en classe et l'utiliser à bon escient dans les tâches langagières  04- Réutiliser, dans un autre contexte, les mots appris dans un certain contexte, en classe  05- Corriger, reprendre son propos pour remplacer un mot par un autre plus précis, plus expert  06- Utiliser régulièrement des adjectifs et des adverbes pour spécifier son propos  07- Utiliser des connecteurs logiques, temporels</p>
Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue	<p><i>L'oral : comprendre et apprendre - observer le langage oral dans les trois conduites langagières fondamentales</i>  <b>Utiliser le langage oral pour se construire des outils visant à expliquer</b></p>	<p>01- Suivre une consigne simple donnée à l'oral  02- Suivre une consigne plus complexe donnée à l'oral  03- Raconter, décrire en faisant (langage d'action)  04- Raconter, décrire et expliquer quelque chose, après l'avoir effectué, en s'appuyant sur des traces de l'activité (productions, maquette, photos, dessins...)  05- Interpréter la consigne, donner avec ses mots les critères de réussite avant l'activité  06- Interpréter une réussite / un échec en expliquant les causes et/ou les conséquences  07- Anticiper le résultat d'une action, d'un geste, d'une procédure</p>	
	<p><i>L'oral : comprendre et apprendre - observer le langage oral dans les trois conduites langagières fondamentales</i>  <b>Utiliser le langage oral pour se construire des outils visant à relater ou décrire</b></p>	<p>01- Montrer une liste d'éléments constitutifs : matériels, qualités...  02- Enumérer une liste d'éléments constitutifs : matériaux, matériels, propriétés, qualités...  03- Relater une succession d'événements, d'actions, de lieux, pour décrire un parcours, une procédure, une technique, un itinéraire, un déplacement  04- Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences ...  05- Décrire une image, une photo à un pair, en situant ses éléments les uns par rapport aux autres  06- Décrire pour anticiper une installation, une organisation...</p>	
	<p><i>L'oral : comprendre et apprendre - observer le langage oral dans les trois conduites langagières fondamentales</i>  <b>Utiliser le langage oral pour se construire des outils visant à raconter</b></p>	<p>01- Animer un personnage de l'histoire ou du conte avec une marotte  02- Mimer les actions vécues par le personnage central en manipulant (marottes)  03- Raconter des actions vécues par le personnage central, en manipulant (marottes, albums)  04- Raconter en faisant parler les personnages (marottes)  05- Alterner récit et dialogues, enchaîner les actions et les émotions  06- Utiliser le système des temps approprié dans le récit  07- Enchaîner les phrases avec des connecteurs adaptés et variés  08- Raconter une histoire en randonnée, en inventant un nouvel épisode  09- Inventer une histoire à partir de quelques éléments (images, objets...)</p>	

<p><b>Phonologie et principe alphabétique :</b> discriminer des sons. Distinguer et manipuler des syllabes Repérer et produire des rimes et assonances.</p>	<p>Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français</p> <p>Distinguer et manipuler des syllabes, scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajoutant, en inverser.</p> <p>Repérer et produire des rimes, des assonances. Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes.</p>	<p><i>L'oral : commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</i></p> <p><b>Réfléchir sur les unités sonores de la langue en se détachant du sens des mots</b></p>	<p>01- Manifester son habileté à repérer des syllabes, des sons-voyelles, des rimes, dans des mots</p> <p>02- Réciter comptines et vire-langues en prêtant attention aux assonances, aux allitérations et à l'articulation en jeu</p> <p>03- Scander et dénombrer les syllabes phoniques d'un mot, en respectant les variations régionales</p> <p>04- Reconnaître et discriminer une syllabe dans une liste de mots, dans un texte</p> <p>05- Trouver les mots pour repérer et produire de nouvelles rimes et assonances (rime réduite à la seule présence répétée d'une voyelle et mots proposés par l'enseignant)</p> <p>06. Pratiquer des opérations sur les syllabes de mots et des mots : enlever, ajouter, inverser, localiser, substituer (avec augmentation progressive de la longueur des mots à transformer)</p> <p>07- Produire des pseudo-mots par combinaison de syllabes</p> <p>08- Isoler et discriminer un phonème dont l'articulation peut être maintenue (voyelle, /s/, /f/, /z/ ...)</p> <p>09- Localiser et coder la place d'un phonème dans le mot (première, deuxième... syllabe/ début, milieu ou fin de mot)</p> <p>10- distinguer des sons proches (f/v, s/ch, s/z, ch/f ...)</p>
<p>Mémorisation : mémoriser. Restituer avec aisance</p>	<p>Dire, de mémoire et de manière expressive, plusieurs comptines et poésies.</p>	<p><b>Dire, de mémoire et de manière expressive, plusieurs comptines et poésies</b></p>	<p>01- Essayer de reproduire des gestes et des mots d'une comptine</p> <p>02- Répéter, en écholalie, des morceaux de comptine après l'enseignant (phrases, associations de mots)</p> <p>03- Dire de mémoire des mots, des groupes de mots d'une comptine</p> <p>04- Dire de mémoire une comptine ou une poésie de façon complète</p> <p>05- Dire de mémoire plusieurs comptines ou poésies</p> <p>06- Dire de mémoire et de façon expressive une comptine ou une poésie</p>
<p><b>Diversité linguistique :</b> distinguer, comparer une langue autre au regard de celle pratiquée, répéter certains éléments.</p>	<p>Découvrir d'autres langues</p> <p>Ouverture culturelle</p> <p>Premiers essais</p>	<p><b>En attente du document d'accompagnement</b></p>	<p>En attente du document d'accompagnement</p>

## L'écrit

<p><b>Compréhension :</b> d'un texte lu par l'adulte.</p>	<p>Comprendre des textes écrits, sans autre aide que le langage entendu.</p>	<p><i>L'écrit : écouter de l'écrit et comprendre</i> <b>Comprendre des textes écrits, sans autre aide que le langage entendu</b></p>	<p>01- Montrer du plaisir à écouter des histoires 02- Fréquenter spontanément et régulièrement l'espace lecture 03- solliciter l'adulte pour qu'il lui lise ou relise un livre 04- S'insérer dans l'histoire au fil de la lecture par l'adulte : répéter, mimer, commenter, questionner 05- Identifier les éléments clés d'une histoire ou d'un documentaire 06- Replacer quelques scènes clés de l'histoire lue dans une trame séquentielle 07- Identifier les émotions des personnages en prenant appui sur les mots du texte - prêter des intentions à des personnages 08- Etablir des liens entre des histoires lues (personnages, scénario) 09- Reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports) 10- Imaginer un autre épisode (avec autre personnage), une autre fin (si...) ou dire ce qu'il aurait fait à la place de tel personnage à un moment clé de l'histoire</p>
<p><b>Langue écrite :</b> comprendre ses usages. Comprendre les relations entre l'oral et l'écrit. Encoder un mot. Connaître la correspondance entre les trois graphies. Produire des écrits autonomes.</p>	<p>Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots d'un titre connu, d'un livre ou d'un texte.</p>	<p><i>L'écrit : découvrir la fonction de l'écrit</i> <b>Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit</b></p>	<p>01- S'intéresser : regarder, feuilleter les écrits présents dans la classe (prénoms, imagiers, cahier de vie...) 02- Reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe 03- se référer spontanément aux écrits présents dans la classe en vue d'une utilisation particulière 04- Expliquer la fonction et les usages des écrits utilisés les plus fréquemment en classe 05- Reconnaître des écrits utilisés moins fréquemment ou liés à un environnement élargi (école, famille, quartier) 06- Différencier et catégoriser différents types de livres selon des critères de fonction (expliquer, raconter...), d'auteurs 07- Différencier des types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication (liste de courses, recette, lettre, invitation, récit...) 08- Proposer spontanément de recourir à l'écrit pour trouver ou transmettre une information</p>
	<p>Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir que l'on n'écrit pas comme on parle.</p>	<p><i>L'écrit : commencer à produire des écrits et à en découvrir le fonctionnement</i> <b>Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir que l'on n'écrit pas comme on parle</b></p>	<p>01- Faire à l'oral des propositions de contenus 02- Répéter à l'identique l'énoncé à écrire 03- Utiliser des formats syntaxiques simples pour produire un énoncé qui peut s'écrire (c'est ..., il y a...) 04- Ralentir son débit pour s'adapter au rythme de l'écriture en s'approchant du découpage de la chaîne parlée en mots 05- Parler de ce qu'on ne peut pas dire quand on écrit (on n'écrit pas 'i sait...') 06- Produire des énoncés cohérents en lien avec le propos 07- Demander des relectures 08- Faire des propositions de corrections pour se rapprocher de la forme écrite 09- Participer à l'écriture de certains mots 10- Participer à la gestion de marques typographiques (retour à la ligne, retrait, marques de ponctuation...) 11- Utiliser des termes métalinguistiques (début, fin, phrase, mots, lignes, lettres) pour participer à la gestion de l'écriture</p>

<p><b>Phonologie et principe alphabétique :</b>          Connaître le nom des lettres, savoir que leur nom peut être différent du son qu'elles transcrivent.          Commencer à faire du lien avec le son que codent les lettres.          Reconnaître son prénom dans les trois graphies et identifier les lettres qui le composent</p>	<p>Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différents du son qu'elle transcrit. Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent. Copier à l'aide d'un clavier.          Reconnaître son prénom en lettres capitales, en script ou en cursive.          Connaître le nom des lettres qui le composent.</p>	<p><i>L'écrit : découvrir le principe alphabétique</i>  <b>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.</b>  <b>Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier</b></p>	<p>01- Différencier dessins, écritures,          02- Identifier son prénom en prenant des repères visuels          03- Identifier des mots en prenant appui, par exemple, sur la longueur, les lettres et leur ordre          04 -Différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symboles et signes          05- Reconnaître et nommer la majorité des lettres de l'alphabet          06- Faire correspondre les trois écritures (capitale, script, cursive) en tracé manuscrit et sur traitement de texte et passer d'une écriture à une autre          07- Marquer l'espace entre chaque mot pour écrire un titre, une phrase...          08- Utiliser le lexique qui permet de nommer les unités de la langue : mot, lettre, syllabe, son, phrase, texte, ligne, majuscule          09- Décomposer le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore          10- Commencer à faire le lien entre le nom des lettres et le son qu'elles produisent.          11- Connaître le nom des lettres qui composent son prénom.</p>
<p>Geste scriptural : copier un mot en cursive ou une courte phrase dont le sens est connu</p>	<p>Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.          Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.          Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.</p>	<p><i>L'écrit : commencer à écrire tout seul</i>  <b>Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire.</b>  <b>Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle. Copier à l'aide d'un clavier. Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus</b></p>	<p>01- Produire un tracé avec une intention          02- Prendre des repères dans l'espace feuille,          03- Gérer l'espace graphique (aller de gauche à droite, maintenir un alignement)          04- tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture          05- Tracer chaque lettre          06- Enchaîner plusieurs lettres          07- S'exercer à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur saisiesur ordinateur          08- Utiliser un code, quel qu'il soit : un phonogramme (dessiner une dent pour faire le son [an]), une lettre (o pour écrire 'mo') qui a la valeur symbolique d'unité entendue dans la prononciation du mot          09- Produire des suites de lettres : pseudo-lettres ou/et lettres sans valeur sonore          10- Utiliser le nom des lettres pour encoder un mot (KKO pour cacao)          11 -Utiliser des mots connus mémorisés ou retrouvés dans les outils de la classe (affichages, répertoires de mots, textes de référence...)          12 -Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu          13 -Utiliser un morceau de mot connu          14 Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe (AAE pour malade)          15 Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe et le phonème (LIVER pour l'hiver)</p>

## Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>Fiche synthèse fin GS (révision 2022)</i>	<i>programme 2015 (révision 2021)</i>	<i>doc Edusco I</i>	
S'engager avec aisance et créativité dans les actions ou déplacements	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	<i>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</i> <b>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis - Aspect moteur</b>	01- S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant 02- S'engager dans l'activité dans la durée et explorer différents possibles, à partir d'objets manipulables 03- Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données 04- Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie 05- trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus
	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	<i>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</i> <b>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir</b>	01- S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant 02- Investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes actions 03- Proposer différentes solutions ou reproduire celles d'un autre, sur un parcours orienté, pour s'adapter aux obstacles rencontrés 04- Enchaîner, dans la continuité, une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation ou les critères de réussite proposés 05- Anticiper et mettre en œuvre un projet d'action en fonction des effets ou des résultats obtenus afin d'atteindre le but recherché
		<i>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</i> <b>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir</b>	01- S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant 02- S'engager dans l'activité et élaborer des itinéraires ou des actions en réponse à un aménagement donné 03- Oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles, remettant en jeu les repères habituels 04- Se risquer à des déséquilibres afin de réaliser des 'acrobaties' et montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres 'exploits' 05- Anticiper, réaliser, montrer à d'autres un projet de parcours, constitué de l'enchaînement d'une courte séquence d'actions se déroulant dans un espace orienté
	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	<i>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</i> <b>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés</b>	01- Utiliser des engins 02- Utiliser des engins inhabituels, en cherchant à réguler les déséquilibres 03- Trouver des moyens efficaces d'actions et de propulsion pour se déplacer dans un espace aménagé 04- Piloter des engins afin de réaliser des itinéraires précis, des trajectoires prévues 05- prélever des indices dans un espace plus large ou inconnu, prendre en compte des moyens de guidage ou d'orientation pour anticiper et réaliser un projet d'action

	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés : eau.	<i>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</i> <b>Se déplacer avec aisance dans l'eau</b>	01- accepter le contact de l'eau 02- entrer dans l'eau et participer aux jeux proposés 03- s'immerger totalement 04 - ouvrir les yeux dans l'eau 05- abandonner les appuis plantaires pour se déplacer par appuis manuels ou se laisser flotter 06- se déplacer, tête dans l'eau, en s'aidant des bras et des jambes et explorer le volume aquatique
	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	<i>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</i> <b>Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical</b>	01- s'engager dans l'activité proposée par l'enseignant 02- explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires 03- transformer son mouvement par l'exploration de contrastes de vitesses, d'énergies, de niveaux, de dissociations 04- inventer, apprendre et reproduire une courte phrase dansée et mémorisée 05- inscrire ses actions et ses déplacements avec les autres, dans un espace scénique, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs
Coopérer. Interagir. Respecter les rôles de chacun	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	<i>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</i> <b>Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés</b>	01- accepter le contact d'un pair 02- accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement 03- synchroniser sa voix, ses frappés, ses gestes ou ses déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des incitations sonores 04- anticiper les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale 05- repérer la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses collectives
	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	<i>Collaborer, coopérer, s'opposer</i> <b>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis - Aspect coopératif</b>	01- s'engager dans l'activité proposée par l'enseignant 02- accepter les règles collectives 03- s'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre un but ou un effet commun 04- reconnaître son appartenance à une équipe donnée et y exercer différents rôles complémentaires 05- Se repérer dans un espace orienté pour s'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe 06- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces
		<i>Collaborer, coopérer, s'opposer</i> <b>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun</b>	01- accepter le contact d'un pair 02- entrer en contact avec le corps d'un partenaire pour explorer différentes formes d'actions simples 03- s'inscrire dans des formes de jeu collectives visant à déplacer, à faire glisser, à porter le corps d'un autre ou un objet lourd ou volumineux 04- s'opposer à un adversaire, par la médiation d'un objet que celui-ci veut s'approprier ou défendre 05- organiser ses actions et ses saisies sur le corps de l'adversaire en fonction d'une intention précise ou d'une stratégie déterminée

## Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

intitulés des attendus de fin de cycle			observables
Fiche synthèse fin GS	programme 2015 (révision 2021)	doc Edusco I	
S'engager dans les activités. Réaliser des productions personnelles : dessin, compositions graphiques, compositions plastiques, voix, chant, pratiques rythmiques et corporelles.	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	<i>Productions plastiques et visuelles</i> <b>Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste</b>	01- S'engager avec l'aide de l'adulte, produire une trace 02- S'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés 03- Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés de plus en plus diversifiés et plus précis 04- Participer à une production plastique collective 05- faire des choix d'outils et de procédés en fonction d'une intention donnée
	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	<i>Productions plastiques et visuelles</i> <b>Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant</b>	01- Produire une trace et exprimer ce qu'elle représente (de façon verbale ou non verbale) 02- Dessiner en suivant les consignes verbales de l'adulte 03- pratiquer le dessin librement 04- pratiquer le dessin pour exprimer ce dont il se souvient ou ce qu'il imagine 05- commencer à représenter ou à illustrer ce qu'il voit 06- observer les productions de la classe et faire des propositions pour les améliorer 07- représenter en cherchant à être fidèle au réel
	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.	<i>Productions plastiques et visuelles</i> <b>Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux</b>	01- limiter et orienter le geste en fonction de la surface 02- reproduire une forme simple 03- Repérer des motifs graphiques sur différents supports ou dans son environnement pour constituer un répertoire et s'exprimer sur ces tracés 04- Choisir des motifs graphiques, les reproduire et s'exprimer sur ses tracés 05- commencer à décrire une organisation produite ou observée 06- Enchaîner des motifs graphiques et s'exprimer sur ses tracés 07- assembler, organiser des motifs graphiques, s'exprimer sur ses tracés et commencer à mettre en mots ses procédures lors d'échanges entre pairs 08- créer de nouveaux motifs graphiques et s'exprimer sur ses tracés
	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	<i>Productions plastiques et visuelles</i> <b>Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés</b>	01- Découvrir différents médiums, outils et matériaux 02- Explorer et s'appropriier différents médiums, outils et matériaux 03- s'exprimer sur ses découvertes 04- Mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les actions 05- Faire des choix individuels ou en fonction d'un projet collectif, de médiums (craie, encre, peinture...), de matériaux, d'outils et de supports en fonction de son intention 06- s'exprimer sur ses productions et/ou celles du groupe 07- mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les effets produits 08- mettre en mots la relation entre ce qu'il a fait et ce qu'il souhaitait faire



		<i>Productions plastiques et visuelles</i> <b>Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté</b>	01- Observer des images fixes et animées et exprimer un intérêt (de manière verbale ou non verbale) 02- Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il voit 03- Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il ressent 04- Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il comprend 05- Commencer à établir et verbaliser des liens entre des images sélectionnées 06- trier des images en déterminant des critères simples 07- comparer pour commencer à classer en repérant les différences et les ressemblances entre des images fixes et animées selon des critères simples 08- entrer dans une lecture plus fine des images : lister les éléments narratifs et plastiques
		<i>Productions plastiques et visuelles</i> <b>Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes</b>	01- Réaliser une production en respectant une consigne 02- S'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste 03- transformer une production en respectant une consigne 04- Inscrire sa production dans la réalisation d'un projet collectif 05- Revenir sur sa production pour l'enrichir en respectant le projet initial 06- Commencer à mettre en mots ce qu'il a voulu représenter 07- Commencer à mettre en mots ce qu'il a voulu évoquer 08 -commenter les effets produits, et les situer par rapport à ses intentions initiales
	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	<i>Univers sonores</i> <b>Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive</b>	01- être attentif lors d'un chant ou d'une comptine 02- participer à la gestuelle d'une comptine 03- Chanter en groupe des comptines ou des chansons 04- Mémoriser des comptines pour parler ou chanter en chœur avec ses pairs 05- mémoriser des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs 06- Enrichir son bagage lexical spécifique au travers des chants et le réinvestir dans d'autres contextes. 07- interpréter le chant

	<p>Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.</p>	<p><i>Univers sonores</i>  <b>Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance</b></p>	<p>01- Jouer avec sa voix de façon spontanée  02- Oser jouer avec sa voix en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase en suivant une consigne  03- Oser jouer avec sa voix en groupe pour explorer un motif musical, une phrase  oser jouer avec sa voix seul ou en binôme devant le groupe pour reproduire un motif musical, une phrase en suivant une consigne  05- oser jouer avec sa voix seul ou en binôme pour explorer un motif musical, une phrase  06- s'exprimer sur la production de ses pairs  07- s'exprimer sur sa propre production</p>
	<p>Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.</p>	<p><i>Univers sonores</i>  <b>Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples</b></p>	<p>01- Reproduire des percussions corporelles  02- Explorer son corps au travers de percussions corporelles  03- Explorer différents objets sonores et/ou des instruments de musique  04- faire le lien entre le geste et les caractéristiques du son  05- Trier des objets sonores et/ou des instruments de musique (type de timbres et durée du son...) et verbaliser  06- Catégoriser des objets sonores et/ou des instruments de musique (type de timbres et durée du son...) et verbaliser  07- Développer le vocabulaire en lien avec les objets sonores et leurs caractéristiques  08- maîtriser le geste en vue de produire un son attendu, une formule rythmique simple  09- s'exprimer sur sa production et sur celles de ses pairs</p>
	<p>Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.</p>	<p><i>Univers sonores</i>  <b>Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté</b></p>	<p>01- Mobiliser son attention lors de moments d'écoute  02- Vivre corporellement et ou écouter un extrait musical et dire ce qu'on ressent  03- discriminer les paramètres du son  04- Vivre corporellement et ou écouter un extrait musical et dire ce qu'on comprend (paramètres du son)  05- réinvestir le vocabulaire acquis lors des diverses activités d'écoute</p>
	<p>Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.</p>	<p><i>Spectacle vivant</i>  <b>Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores</b></p>	<p>01- Occuper un espace et y évoluer  02- Oser mettre en jeu son corps dans l'espace, avec et face aux autres, en imitant ce que fait l'enseignant, un artiste ou un pair  03- Devenir un spectateur actif et attentif  04- Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix  05- Témoigner de sa sensibilité et réinvestir le vocabulaire acquis lors des diverses activités de production  06- Faire des propositions musicales enrichies par les écoutes, l'exploration de la voix, des percussions corporelles, des objets sonores... pour évoquer une situation ou exprimer intentionnellement des émotions</p>

## 4. Acquérir les premiers outils mathématiques

### Découvrir les nombres et leur utilisation

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>Fiche synthèse fin GS</i>	<i>programme 2015 (révision 2021)</i>	<i>doc Eduscol</i>	
<b>Principe cardinal :</b> dénombrer, exprimer une quantité, produire une collection d'un cardinal donnée.	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. (perception immédiate correspondance terme à terme...)	<i>Construire le nombre pour exprimer des quantités</i> <b>Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques</b>	01- Estimer des quantités, de façon approximative (peu, beaucoup...) 02- Estimer des quantités, de façon approximative (peu, pas beaucoup, beaucoup...) 03- Réaliser une correspondance terme à terme, pour comparer 04- Utiliser la perception globale pour quantifier une collection de 1 à 3 éléments 05- Utiliser la perception globale pour quantifier une collection de 1 à 3 éléments dans une collection plus large
	Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins	<i>Construire le nombre pour exprimer des quantités</i> <b>Mobiliser des symboles analogiques verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité</b>	01- Montrer une collection de même cardinal qu'une autre, sur de très petites quantités jusqu'à 2 02- Montrer une collection de même cardinal qu'une autre, sur de très petites quantités jusqu'à 3 03- Montrer une collection de même cardinal qu'une autre, sur de très petites quantités jusqu'à 5 04- Montrer une collection de même cardinal qu'une autre, sur de très petites quantités jusqu'à 10 05- Enumérer en prenant en compte chaque unité d'une petite collection jusqu'à 3, sans en oublier ni pointer deux fois la même 06- Enumérer en prenant en compte chaque unité d'une petite collection jusqu'à 5, sans en oublier ni pointer deux fois la même 07- Enumérer en prenant en compte chaque unité d'une collection jusqu'à 10, sans en oublier ni pointer deux fois la même 08- Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 2 09- Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 3 10- Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 5 11- Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 10 12- Utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 3 (mémoire de la quantité) 13- Utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 5 (mémoire de la quantité) 14- utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 10 (mémoire de la quantité)
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.  Commencer à comparer deux	<i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i> <b>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix</b>	01- Associer le chiffre correspondant au mot-nombre énoncé, jusqu'à 5 02- associer le chiffre correspondant au mot-nombre énoncé, jusqu'à 10 02- Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée, jusqu'à 5 (dés, doigts, cartes...)

	nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.		<p>03- Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée, jusqu'à 10 (dés, doigts, cartes...)</p> <p>04- Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée, jusqu'à 5</p> <p>05- Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée, jusqu'à 10</p> <p>06- Tracer chacun des chiffres jusqu'à 5</p> <p>07- Tracer chacun des chiffres jusqu'à 10</p>
	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	<p><i>Construire le nombre pour exprimer des quantités</i></p> <p><b>Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments</b></p>	<p>01- Comparer des collections d'éléments de nature différente, de même cardinal</p> <p>02- Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour trouver celles qui ont le même cardinal</p> <p>03- Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour déterminer celles qui en ont le plus ou le moins</p> <p>04- Dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets déplaçables)</p> <p>05- Dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets fixes, organisés spatialement)</p> <p>06- Dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets fixes, éloignés ou non)</p> <p>07- Dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets déplaçables)</p> <p>08- Dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets fixes, organisés spatialement)</p> <p>09- Dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets fixes, éloignés ou non)</p> <p>10- Dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets déplaçables)</p> <p>11- Dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets fixes, organisés spatialement)</p> <p>12- dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets fixes, éloignés ou non)</p>
	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.	<p><i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i></p> <p><b>Constituer des collections dont le cardinal est donné</b></p>	<p>01- Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 3</p> <p>02- Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 5</p> <p>03- Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 2</p> <p>04- Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 3</p> <p>05- Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 5</p> <p>06- Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 10</p> <p>07- Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 2</p> <p>08- Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 3</p> <p>09- Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 5</p> <p>10- constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 10</p>
<b>Compréhension et utilisation des nombres :</b> composer et décomposer. Comprendre les	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égales à la collection proposée	<p><i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i></p> <p><b>Constituer et compléter des collections, par comptage avec les mots-nombres</b></p>	<p>01- Construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin de manière instinctive</p> <p>02- Construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide des doigts, d'objets</p> <p>03- Construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide de points (cartes)</p> <p>04- Construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide des mots-nombres énoncés</p>

relations entre les nombres. Utiliser les nombres pour garder en mémoire, évaluer, comparer, exprimer une quantité.	(quantités inférieures ou égales à 10)		<p>05- Constituer une collection par ajout successif d'unités ("un et un, et encore un : trois", « deux et encore un : trois")</p> <p>06- Constituer une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 2</p> <p>07- Constituer une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 3</p> <p>08- Constituer une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 5</p> <p>09- Constituer une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 10</p> <p>10- constituer des groupements afin de réaliser des collections, en réponse à une demande (3 et 2 pour constituer une collection de 5)</p>
	<p>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.</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale.</p> <p>Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.</p> <p>Parler des nombres à l'aide de leur décomposition</p>	<p><i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i></p> <p><b>Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.</b></p>	<p>01- Dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection précédemment dénombrée à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant ajoute un élément</p> <p>02- Dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection précédemment dénombrée à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant ajoute plusieurs éléments</p> <p>03- Dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection précédemment dénombrée à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant retire un élément</p> <p>04- dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection précédemment dénombrée à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant retire plusieurs éléments</p>
		<p><i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i></p> <p><b>Quantifier, composer / décomposer, par manipulations effectives puis mentales, des collections jusqu'à dix au moins</b></p>	<p>01- Percevoir des petites quantités jusqu'à 3</p> <p>02- Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 2</p> <p>03- Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 3</p> <p>04- Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 5</p> <p>05- Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 10</p> <p>06- Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 2</p> <p>07- Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 3</p> <p>08- Jusqu'à 3</p> <p>09- Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 5</p> <p>10- Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 10</p> <hr/> <p>01- dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 3</p> <p>02- dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 5</p> <p>03- dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10</p> <p>04- dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 3</p> <p>05- dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 5</p> <p>06- dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10</p> <p>07- verbaliser la décomposition du nombre ("5 c'est 3 et 2")</p>

<p>Rang et position: utiliser le nombre pour exprimer le rang et la position des objets. Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres.</p>	<p>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.</p>	<p><i>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</i>  <b>Garder en mémoire la position des objets</b></p>	<p>01 Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée, avec un modèle proche  02 Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée, avec un modèle à distance  03 Comparer des suites ordonnées proches  04 Comparer des suites ordonnées à distance</p>
		<p><i>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</i>  <b>Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite ordonnée</b></p>	<p>01- Placer un élément en connaissant et en respectant le sens de parcours  02- montrer un élément désigné par son rang  02- Montrer deux éléments désignés par leur rang respectif ("la première et la quatrième perle du collier")  03- Distinguer deux éléments désignés par leur rang et un deuxième critère ("le deuxième jeton bleu est le quatrième jeton de la suite")  04- Distinguer deux éléments désignés par leur rang et un deuxième critère ("le deuxième jeton bleu est le quatrième jeton de la suite")</p>
		<p><i>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</i>  <b>Verbaliser le rang des éléments d'une suite, en respectant le 'sens de lecture'</b></p>	<p>01- Montrer une position (le premier, le dernier)  02- Montrer une position (le premier, le deuxième, le dernier)  03- Montrer une position choisie jusqu'au dixième  04- Verbaliser une position (le premier, le dernier)  05- verbaliser une position (le premier, le deuxième, le dernier)  06- - verbaliser une position choisie jusqu'au dixième</p>
<p><b>Comptine numérique :</b> connaître la comptine numérique jusqu'à 30.</p>	<p>Dire la suite des nombres jusqu'à 30.  Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30).</p>	<p><i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i>  <b>Dire la suite des nombres jusqu'à trente</b></p>	<p>01-Dire la suite orale des mots-nombres, de un en un à partir de un jusqu'à 5  02 -Dire la suite orale des mots-nombres, de un en un à partir de un jusqu'à 10  01 Dire la suite orale des mots-nombres, de un en un à partir de un jusqu'à 30  02 Dire la suite orale des mots-nombres, de un en un, à partir de un puis d'un autre nombre  03 Dire la suite orale des mots-nombres, en avançant de deux en deux  04 Dire la suite orale des mots-nombres, en reculant pour les 5 premiers nombres : 5, 4, 3, 2, 1  05 dire la suite orale des mots-nombres, en reculant pour les dix premiers nombres :10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1</p>

<p>Les problèmes : résoudre des problèmes simples.</p>	<p>Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (des nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10)</p>		<p><b>Addition et soustraction</b>  <i>Problèmes d'ajout ou de retrait avec recherche de l'état final. Problèmes de composition de deux collections.</i>  01- Réaliser l'action correspondant au problème, les nombres en jeu sont inférieurs à 4 ou 5  02- Déterminer la réponse par perception immédiate du cardinal correspondant, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 4 ou 5  03- Déterminer la réponse en s'appuyant sur des décompositions, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 4 ou 5  04- Déterminer le résultat par un dénombrement immédiat, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 8  05- Déterminer le résultat par un comptage s'appuyant sur les doigts, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 8  <i>Problèmes d'ajout ou de retrait avec recherche de l'état final ou de la transformation. Problèmes de composition de deux ou trois collections. Problèmes de partie-tout avec recherche d'une partie.</i>  Avec du matériel  06- Déterminer le résultat par un comptage s'appuyant sur les doigts, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 10  07- Déterminer le résultat par un surcomptage, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 10  08- Déterminer le résultat par en décomptant, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 10  Sans matériel, l'enfant peut réaliser un dessin  09- Déterminer le résultat par un comptage s'appuyant sur les doigts, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 10  10- déterminer le résultat par un surcomptage, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 10  11- déterminer le résultat par en décomptant, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 10  <b>Multiplication et division</b>  <i>Problèmes de produits, de partage.</i>  12- réaliser l'action correspondant au problème pour déterminer le résultat, les nombre en jeu sont tous inférieurs à 6  <i>Problèmes de produits, de partage ou de groupement.</i>  13- imaginer l'action ou dessiner pour résoudre le problème puis réaliser l'action correspondant au problème pour vérifier son résultat, les nombres en jeu sont tous inférieurs à 10</p>
--	---	--	---

## Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>Fiche synthèse fin GS</i>	<i>programme 2015 (révision 2021)</i>	<i>doc Eduscol</i>	
<b>Les formes (solides et formes planes) :</b> reconnaître. Nommer. Classer. Ranger. Reproduire.	1. Classifier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i> <b>Classifier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides</b>	01- Apparié des formes identiques 02- Reconnaître globalement les formes par la vue et par le toucher 03- Reconnaître, classer de façon précise des formes
	2. Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).		04- Apparié des solides identiques 05- Reconnaître globalement des solides par la vue et par le toucher 06- Reconnaître, classer de façon précise des solides en les nommant
	3. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.		01- Reconnaître globalement des formes planes par la vue 02- Reconnaître, classer de façon précise des formes planes en les nommant
	4. Reproduire, dessiner des formes planes.	<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i> <b>Reproduire, dessiner des formes planes</b>	01- associer la forme (objet) au tracé de son contour 02- reproduire des formes planes à l'aide d'un gabarit 03- dessiner des formes planes
	5. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i> <b>Reproduire un assemblage à partir d'un modèle</b>	01- Choisir des formes à encastrier 02- Choisir des formes pour recouvrir une surface 03- Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) jusqu'à 4 éléments 04- Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) jusqu'à 8 éléments 05- Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) jusqu'à 12 éléments 06- Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) plus de 12 éléments
Les grandeurs : classer ou ranger en fonction de la longueur ou de la masse	6. Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i> <b>Classifier ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance</b>	01- Manipuler les objets selon le critère d'une grandeur particulière (longueur, masse, volume) 02- Comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs en s'aidant d'un troisième objet de référence 03- ranger les objets selon le critère d'une grandeur particulière (longueur, masse, volume)



<p><b>Les suites organisées :</b>          Identifier.          Continuer.          Compléter un rythme.</p>	<p>7. Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.</p>	<p><i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i>  <b>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application</b></p>	<p>01- Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes ou de couleurs à partir d'algorithmes simples          02- Reconnaître un rythme dans une suite organisée (l'isoler et le verbaliser)          03- continuer une suite organisée          04- inventer des 'rythmes' de plus en plus compliqués          05- compléter des manques dans une suite organisée</p>
--	--	---	--

## Explorer le monde

### Se repérer dans le temps et l'espace

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>Fiche synthèse fin GS (révision 2022)</i>	<i>programme 2015 (révision 2021)</i>	<i>doc Eduscol</i>	
<b>Le temps</b> : repérer. Situer. Ordonner. Représenter.	1.Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	<i>Se repérer dans le temps</i> <b>Stabiliser les premiers repères temporels</b>	01- savoir ce qu'il faut faire en arrivant à l'école 02- dire ce qu'on a fait avant et après une activité 03- associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe 04- se repérer dans les premiers éléments chronologiques sur un temps court (la demi-journée) et utiliser correctement les mots "matin", "après-midi", "soir" 05- savoir dire quel jour on est 06- connaître la suite des noms des jours, de la semaine et savoir dire "celui qui précède" et "celui qui suit" un jour donné 07- utiliser correctement les mots "jour" et "mois"
	2.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.	<i>Se repérer dans le temps</i> <b>Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu</b>	01- savoir ordonner 3 images qui racontent une histoire connue ou un événement vécu 02- savoir ordonner plus de 3 images qui racontent une histoire connue ou un événement vécu 03- savoir rectifier une suite d'images qui racontent une histoire connue ou un événement vécu 04- associer les illustrations d'une histoire connue qui montrent des événements simultanés
	3.Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après) dans des récits, descriptions ou explications.	<i>Se repérer dans le temps</i> <b>Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après) dans des récits, descriptions ou explications</b>	01- utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (hier, aujourd'hui, demain, plus tard...), 02- utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé) même si la conjugaison exacte fait encore défaut 03- utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, plus tôt que, plus tard, dans deux jours...
<b>L'espace</b> : repérer. Situer. Orienter. Représenter.	Situer des objets (par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères).	<i>Se repérer dans l'espace</i> <b>Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace</b>	01 -se repérer dans l'espace de la classe 02- identifier les espaces communs de l'école et s'y déplacer en autonomie 03- se déplacer en respectant des règles ou consignes 04- reconnaître et utiliser des représentations d'espaces connus 05- décrire des positions dans l'espace, par rapport à soi 06- décrire des positions dans l'espace, par rapport aux positions relatives de deux objets ou personnes 07- repérer sa droite et sa gauche

	<p>Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).</p>	<p><i>Se repérer dans l'espace</i> <b>Dans un environnement connu, réaliser un trajet, un parcours, à partir de sa représentation ; élaborer des premiers essais de représentation</b></p>	<p>01- Identifier des éléments représentés 02- Prendre en compte des éléments représentés pour se déplacer 03- créer des éléments de codage 04- utiliser des éléments de codage pour indiquer des déplacements, des emplacements sur un "plan" ou une photographie d'un espace connu</p>
	<p>Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).</p>		
	<p>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.</p>	<p><i>Se repérer dans l'espace</i> <b>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</b></p>	<p>01- Se repérer dans une page posée verticalement et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite) 02- Se repérer dans une page posée sur la table et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite) 03- utiliser un modèle pour reproduire un objet ou un dessin</p>
	<p>Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous) dans des récits, descriptions ou explications.</p>	<p><i>Se repérer dans l'espace</i> <b>Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications</b></p>	<p>01- Utiliser des locutions spatiales, en particulier celles fondées sur des oppositions : sur/sous, dedans/dehors, à côté de/loin de... 02- parler d'espaces hors du vécu, en employant un vocabulaire adapté pour décrire des habitats, des monuments, des paysages</p>

## Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>Fiche synthèse fin GS (révision 2022)</i>	<i>programme 2015 (révision 2021)</i>	<i>doc Eduscol</i>	
<b>Le vivant :</b> identifier. Catégoriser. Adopter une attitude respectueuse des lieux et du vivant.	1.Reconnaitre et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou des images fixes ou animées.	<i>Premières connaissances sur le vivant</i> <b>Reconnaitre les principales étapes du développement d'un animal</b>	01- savoir que les animaux grandissent et se transforment 02- Connaître les principales étapes du développement d'un animal (naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort) 03- observer et repérer les naissances dans les élevages 04- savoir qu'en général, la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle 05- associer des modes de reproduction à des types d'animaux (vivipare, ovipare) 06- savoir que, chez certains animaux, les femelles peuvent avoir des bébés sans l'intervention d'un mâle
		<i>Premières connaissances sur le vivant</i> <b>Reconnaitre les principales étapes du développement d'un végétal</b>	01- savoir que les végétaux sont vivants, que les plantes grandissent et se transforment 02- reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal 03- établir des premiers liens entre fleur, fruit et graine
	2.Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	<i>Premières connaissances sur le vivant</i> <b>Connaitre les besoins essentiels de quelques animaux</b>	01- reconnaître et nommer les animaux observés en classe et participer à l'entretien des élevages en fournissant la "nourriture" nécessaire, en assurant le nettoyage 02- savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre 03- savoir que les animaux ont besoin de boire et d'une nourriture adaptée à leur régime alimentaire 04- savoir que les animaux ont besoin de respirer, de dormir
		<i>Premières connaissances sur le vivant</i> <b>Connaitre les besoins essentiels de quelques végétaux</b>	01- reconnaître et nommer les plantes observées en classe et participer à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires 02- savoir que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture, pour se développer
3.Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	<i>Premières connaissances sur le vivant</i> <b>Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation</b>	01 -situer et nommer quelques parties du visage sur lui-même 02- situer et nommer quelques parties du corps, sur soi-même 03- situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur soi-même et sur une représentation 04- lister les parties du corps nécessaires à une première représentation d'un être humain (tête, corps, bras, jambes, pieds, mains) 05- situer et nommer les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur soi-même ou sur une représentation 06- évoluer de traces éparses à un dessin plus représentatif du corps humain 07- dessiner un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête avec éventuellement quelques détails sur le visage) 08- dessiner un être humain complet, avec des parties de son visage et des membres qui commencent à prendre de l'épaisseur 09- se représenter avec un corps articulé, en train de courir ou de sauter	

	4. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.	<i>Protéger le vivant et son environnement</i> <b>Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant</b>	01 Connaître des règles de propreté dans la classe (ex : ramasser les papiers) 02 Commencer à adapter son comportement aux besoins de protection de l'environnement : le tri du papier 03 Commencer à adapter son comportement aux besoins de protection de l'environnement : le tri des matériaux 04 Respecter au quotidien de manière permanente son environnement proche (lieux publics et naturels) 05 Connaître quelques mesures simples de lutte contre le gaspillage et la pollution 06 Découvrir l'équilibre d'un milieu par la relation entre les lieux et les êtres vivants Savoir que des animaux sont en danger d'extinction et connaître
<b>Les règles de sécurité et d'hygiène :</b> comprendre et avoir conscience des risques liés à l'usage des objets. Appliquer des règles d'hygiène.	5. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	<i>Règles de sécurité et d'hygiène</i> <b>Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine</b>	01- respecter les règles d'hygiène après invitation, avec l'aide de l'adulte 02- réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle (se moucher...) 03- demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques 04- gérer ses besoins physiologiques de façon autonome 05- Réguler et anticiper ses besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues 06- Enoncer les règles d'hygiène corporelle et de vie saine 07- établir des premiers liens entre ce qu'on consomme et les conséquences possibles sur sa santé (ex : sucre et caries)
	6. Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	<i>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</i> <b>Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche</b>	01- Alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour un camarade 02- Identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés (chuter, se pincer, se couper, s'étouffer, s'électrocuter, se brûler...) 03- Adapter et justifier son comportement en fonction des risques identifiés 04- reconnaître certains produits toxiques ou dangereux et le justifier grâce aux indications visuelles présentes

<p><b>Les objets</b> : utiliser. Fabriquer. Construire.</p> <p><b>La matière</b> : utiliser. Classer. Fabriquer</p>	<p>7.Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).</p>	<p><i>Explorer la matière</i>  <b>Identifier, manipuler et Connaitre les propriétés de divers matériaux usuels</b></p>	<p>01- découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe (pâte à sel, pâte à tarte...)  02- identifier quelques matériaux et les différencier en grandes familles (papiers, cartons, tissus, pâtes...)  03- trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens  04- Connaitre d'autres propriétés physiques des matériaux (perméabilité, magnétisme, transparence...)  05- classer des objets selon le matériau qui les compose, selon une propriété commune (formes, goût, texture...), selon leurs usages...  06- Repérer des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur, de l'air, d'actions mécaniques avec des mains ou avec des outils  -agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un projet  08- modifier une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu  09- prendre conscience du caractère réversible ou non de certaines actions</p>
		<p><i>Explorer la matière</i>  <b>Savoir choisir et utiliser des objets et outils adaptés à l'action envisagée</b></p>	<p>01- reconnaître les différents systèmes de fermeture des vêtements ou des chaussures  02- découvrir la fonction d'usage (boutonner, attacher, fermer, fixer...) et réaliser les gestes correspondants  03- reconnaître, identifier et nommer quelques objets parmi une famille d'objets  04- trier, comparer des objets, en fonction de leurs usages  05- utiliser de manière raisonnée, choisir le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un contexte d'utilisation</p>
	<p>8.Réaliser des constructions - construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.</p>	<p><i>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</i>  <b>Construire des objets techniques simples, en fonction de plans ou d'instructions de montage</b></p>	<p>01- Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention repérable, avec une intention formulée  02- Réaliser une construction, reconstituer un objet, en disposant d'un modèle de référence qu'on peut manipuler ou observer  03- Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma)  04- Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'illustrations des étapes de la construction, de représentations avec différentes vues (en éclaté, en perspective, de plusieurs points de vue...)  05- Représenter, par un dessin ou un schéma, un montage qu'on a réalisé  06- Réaliser des photographies caractéristiques des différentes étapes d'un montage  07- lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires</p>

<p>Les outils numériques : les utiliser de manière adaptée</p>	<p>9.Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.</p>	<p><i>Utiliser des objets numériques</i>  <b>Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur...</b></p>	<p>01- Agir sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, l'utiliser et la fermer)  02- Choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte...)  03- Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer sur un élément, déplacer un élément...  04- Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette)  05- Utiliser les touches de direction du clavier pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif  06- copier, écrire à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes....</p>
--	---	---	---