

ATTENDUS et OBSERVABLES

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>fiche synthèse fin GS</i>	<i>programme 2015</i>	<i>doc Eduscol</i>	
Langage oral : communication, expression	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	<i>L'oral : oser entrer en communication</i> Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	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
	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.	<i>L'oral : échanger et réfléchir avec les autres</i> S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Progression syntaxique	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- élaborer 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- élaborer des phrases déclaratives correctes avec un groupe nominal et un groupe verbal ("le chapeau s'envole") 10- élaborer des phrases plus longues (GN, GV+complément) 11- élaborer des phrases complexes avec propositions subordonnées (parce que, qui, pour ...)
		<i>L'oral : échanger et réfléchir avec les autres</i> S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.	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

		Progression lexicale	<p>les tâches langagières</p> <p>04- réutiliser, dans un autre contexte, les mots appris dans un certain contexte, en classe</p> <p>05- corriger, reprendre son propos pour remplacer un mot par un autre plus précis, plus expert</p> <p>06- utiliser régulièrement des adjectifs et des adverbes pour spécifier son propos</p> <p>07- utiliser des connecteurs logiques, temporels</p>
Pratiquer divers usages du langage oral : 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></p> <p>Utiliser le langage oral pour se construire des outils visant à expliquer.</p>	<p>01- suivre une consigne simple donnée à l'oral</p> <p>02- suivre une consigne plus complexe donnée à l'oral</p> <p>03- raconter, décrire en faisant (langage d'action)</p> <p>04- raconter, décrire et expliquer quelque chose, après l'avoir effectué, en s'appuyant sur des traces de l'activité (productions, maquette, photos, dessins...)</p> <p>05-interpréter la consigne, donner avec ses mots les critères de réussite avant l'activité</p> <p>06- interpréter une réussite / un échec en expliquant les causes et/ou les conséquences</p> <p>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></p> <p>Utiliser le langage oral pour se construire des outils visant à relater ou décrire.</p>	<p>01- montrer une liste d'éléments constitutifs : matériels, qualités...</p> <p>02- énumérer une liste d'éléments constitutifs : matériaux, matériels, propriétés, qualités...</p> <p>03- relater une succession d'événements, d'actions, de lieux, pour décrire un parcours, une procédure, une technique, un itinéraire, un déplacement</p> <p>04- rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences</p> <p>...</p> <p>05- décrire une image, une photo à un pair, en situant ses éléments les uns par rapport aux autres</p> <p>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></p> <p>Utiliser le langage oral pour se construire des outils visant à raconter.</p>	<p>01- animer un personnage de l'histoire ou du conte avec une marotte</p> <p>02- mimer les actions vécues par le personnage central en manipulant (marottes)</p> <p>03- raconter des actions vécues par le personnage central, en manipulant (marottes, albums)</p> <p>04- raconter en faisant parler les personnages (marottes)</p> <p>05- alterner récit et dialogues, enchaîner les actions et les émotions</p> <p>06- utiliser le système des temps approprié dans le récit</p> <p>07- enchaîner les phrases avec des connecteurs adaptés et variés</p> <p>08- raconter une histoire en randonnée, en inventant un nouvel épisode</p> <p>09- inventer une histoire à partir de quelques éléments (images, objets...)</p>
Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).		<p><i>L'oral : commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</i></p> <p>Réfléchir sur les unités sonores de la langue en se détachant du sens des mots</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>
Manipuler des syllabes.			
Discriminer des sons			

	(syllabes, sons-voyelles, quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).		<p>04- reconnaître et discriminer une syllabe dans une liste de mots, dans un texte</p> <p>05- trouver les mots pour produire de nouvelles rimes et assonances (rime réduite à la seule présence répétée d'une voyelle)</p> <p>06- pratiquer des opérations sur les syllabes de 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>
Mémorisation, restitution de textes (comptines, poèmes...)	Dire, de mémoire et de manière expressive, plusieurs comptines et poésies.	Dire, de mémoire et de manière expressive, plusieurs comptines et poésies.	<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>
Compréhension d'un message oral ou d'un texte lu par l'adulte	Comprendre des textes écrits, sans autre aide que le langage entendu.	<i>L'écrit : écouter de l'écrit et comprendre</i> Comprendre des textes écrits, sans autre aide que le langage entendu. Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.	<p>01-montre du plaisir à écouter des histoires</p> <p>02- fréquenter spontanément et régulièrement l'espace lecture</p> <p>03- solliciter l'adulte pour qu'il lui lise ou relise un livre</p> <p>04- s'insérer dans l'histoire au fil de la lecture par l'adulte : répéter, mimer, commenter, questionner</p> <p>05- identifier les éléments clés d'une histoire ou d'un documentaire</p> <p>06- replacer quelques scènes clés de l'histoire lue dans une trame séquentielle</p> <p>07- identifier les émotions des personnages en prenant appui sur les mots du texte - prêter des intentions à des personnages</p> <p>08- établir des liens entre des histoires lues (personnages, scénario)</p> <p>09- reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports)</p> <p>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>
Découverte de l'écrit ; relations entre l'oral et l'écrit	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu, d'un livre ou d'un texte.	<i>L'écrit : découvrir la fonction de l'écrit</i> Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.	<p>01- s'intéresser : regarder, feuilleter les écrits présents dans la classe (prénoms, imagiers, cahier de vie...)</p> <p>02- reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe</p> <p>03- se référer spontanément aux écrits présents dans la classe en vue d'une utilisation particulière</p> <p>04- expliquer la fonction et les usages des écrits utilisés les plus fréquemment en classe</p> <p>05- reconnaître des écrits utilisés moins fréquemment ou liés à un environnement élargi (école, famille, quartier)</p> <p>06- différencier et catégoriser différents types de livres selon des critères de fonction (expliquer, raconter...), d'auteurs</p>

			<p>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...)</p> <p>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></p> <p>Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir que l'on n'écrit pas comme on parle.</p>	<p>01-faire à l'oral des propositions de contenus</p> <p>02- répéter à l'identique l'énoncé à écrire</p> <p>03- utiliser des formats syntaxiques simples pour produire un énoncé qui peut s'écrire (c'est ..., il y a...)</p> <p>04- ralentir son débit pour s'adapter au rythme de l'écriture en s'approchant du découpage de la chaîne parlée en mots</p> <p>05- parler de ce qu'on ne peut pas dire quand on écrit (on n'écrit pas 'i sait...')</p> <p>06- produire des énoncés cohérents en lien avec le propos</p> <p>07- demander des relectures</p> <p>08- faire des propositions de corrections pour se rapprocher de la forme écrite</p> <p>09- participer à l'écriture de certains mots</p> <p>10- participer à la gestion de marques typographiques (retour à la ligne, retrait, marques de ponctuation...)</p> <p>11- utiliser des termes métalinguistiques (début, fin, phrase, mots, lignes, lettres) pour participer à la gestion de l'écriture</p>
	<p>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.</p>	<p><i>L'écrit : découvrir le principe alphabétique</i></p> <p>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. 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.</p>	<p>01- différencier dessins, écritures,</p> <p>02- identifier son prénom en prenant des repères visuels</p> <p>03- identifier des mots en prenant appui, par exemple, sur la longueur, les lettres et leur ordre</p> <p>04 -différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symboles et signes</p> <p>05- reconnaître et nommer la majorité des lettres de l'alphabet</p> <p>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</p> <p>07- marquer l'espace entre chaque mot pour écrire un titre, une phrase...</p> <p>08- utiliser le lexique qui permet de nommer les unités de la langue : mot, lettre, syllabe, son, phrase, texte, ligne, majuscule</p> <p>09- décomposer le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore</p>
Geste graphique, écriture	<p>Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.</p>	<p><i>L'écrit : commencer à écrire tout seul</i></p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire. 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</p>	<p>01- produire un tracé avec une intention</p> <p>02- prendre des repères dans l'espace feuille,</p> <p>03- gérer l'espace graphique (aller de gauche à droite, maintenir un alignement)</p> <p>04- tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture</p> <p>05- tracer chaque lettre</p> <p>06- enchaîner plusieurs lettres</p> <p>07- s'exercer à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur saisie sur ordinateur</p>
	<p>Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.</p>		

		lettres empruntés aux mots connus.	<p>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</p> <p>09- produire des suites de lettres : pseudo-lettres ou/et lettres sans valeur sonore</p> <p>10- utiliser le nom des lettres pour encoder un mot (KKO pour cacao)</p> <p>11- utiliser des mots connus mémorisés ou retrouvés dans les outils de la classe (affichages, répertoires de mots, textes de référence...)</p> <p>12- utiliser un morceau de mot connu</p> <p>13- encoder un mot en prenant appui sur la syllabe (AAE pour malade)</p> <p>14- 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</i>	<i>programme 2015</i>	<i>doc Eduscol</i>	
Engagement, aisance et inventivité 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> Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	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> Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	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> Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir.	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> Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	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		<i>Adapter ses équilibres et ses</i>	01- accepter le contact de l'eau

	dans des environnements variés, naturels ou aménagés : eau.	<i>déplacements à des environnements et des contraintes variées</i> Se déplacer avec aisance dans 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> Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	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
Coopération, interactions avec respect des 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> Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	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> Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	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> Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	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

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>fiche synthèse fin GS</i>	<i>programme 2015</i>	<i>doc Eduscol</i>	
Engagement dans les activités, réalisation de productions personnelles : dessin, compositions graphiques, compositions plastiques	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> Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	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> Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	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> Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.	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> Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	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> Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	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> Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.	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
Engagement dans les activités, réalisation de productions personnelles : voix, chants, pratiques rythmiques et corporelles	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	<i>Univers sonores</i> Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	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
	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	<i>Univers sonores</i> Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	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 04- oser jouer avec sa voix seul ou en binôme devant le groupe pour reproduire un motif musical, une phrase en suivant une consigne

			<p>05- oser jouer avec sa voix seul ou en binôme pour explorer un motif musical, une phrase</p> <p>06- s'exprimer sur la production de ses pairs</p> <p>07- s'exprimer sur sa propre production</p>
Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	<i>Univers sonores</i> Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.		<p>01- reproduire des percussions corporelles</p> <p>02- explorer son corps au travers de percussions corporelles</p> <p>03- explorer différents objets sonores et/ou des instruments de musique</p> <p>04- faire le lien entre le geste et les caractéristiques du son</p> <p>05- trier des objets sonores et/ou des instruments de musique (type de timbres et durée du son...) et verbaliser</p> <p>06- catégoriser des objets sonores et/ou des instruments de musique (type de timbres et durée du son...) et verbaliser</p> <p>07- développer le vocabulaire en lien avec les objets sonores et leurs caractéristiques</p> <p>08- maîtriser le geste en vue de produire un son attendu, une formule rythmique simple</p> <p>09- s'exprimer sur sa production et sur celles de ses pairs</p>
Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	<i>Univers sonores</i> Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.		<p>01- mobiliser son attention lors de moments d'écoute</p> <p>02- vivre corporellement et ou écouter un extrait musical et dire ce qu'on ressent</p> <p>03- discriminer les paramètres du son</p> <p>04- vivre corporellement et ou écouter un extrait musical et dire ce qu'on comprend (paramètres du son)</p> <p>05- réinvestir le vocabulaire acquis lors des diverses activités d'écoute</p>
Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	<i>Spectacle vivant</i> Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.		<p>01- occuper un espace et y évoluer</p> <p>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</p> <p>03- devenir un spectateur actif et attentif</p> <p>04- oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix</p> <p>05- témoigner de sa sensibilité et réinvestir le vocabulaire acquis lors des diverses activités de production</p> <p>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>

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Utiliser les nombres

<i>intitulés des attendus de fin de cycle</i>			<i>observables</i>
<i>fiche synthèse fin GS</i>	<i>programme 2015</i>	<i>doc Eduscol</i>	
Utilisation des nombres	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	<i>Construire le nombre pour exprimer des quantités</i> Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques	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
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	<i>Construire le nombre pour exprimer des quantités</i> Mobiliser des symboles analogiques verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité	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- produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 2 05- produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 3 06- produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 5
	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	<i>Construire le nombre pour exprimer des quantités</i> Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments	01-comparer des collections d'éléments de nature différente, de même cardinal 02- comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour trouver celles qui ont le même cardinal 03- comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour déterminer celles qui en ont le plus ou le moins
Première compréhension du nombre	Réaliser une collection dont le cardinal est donné.	<i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i> Constituer des collections dont le cardinal est donné	01- percevoir des petites quantités jusqu'à 3 02- montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 2 03- montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 3 04- montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 5 05- constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 2 06- constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 3 07- constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 5
	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer	<i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i> Constituer et compléter des	01- constituer une collection par ajout successif d'unités ("un et un, et encore un : trois", "deux et encore un : trois") 02- constituer une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 2

	une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.	collections, par comptage avec les mots-nombres	03- constituer une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 3 04- constituer une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 5 05- constituer des groupements afin de réaliser des collections, en réponse à une demande (3 et 2 pour constituer une collection de 5)
	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.	<i>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</i> Garder en mémoire la position des objets	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
		<i>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</i> Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite ordonnée	01- placer un élément en connaissant et en respectant le sens de parcours 02- montrer un élément désigné par son rang 03- montrer deux éléments désignés par leur rang respectif ("la première et la quatrième perle du collier") 04- distinguer deux éléments désignés par leur rang et un deuxième critère ("le deuxième jeton bleu est le quatrième jeton de la suite")
		<i>Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position</i> Verbaliser le rang des éléments d'une suite, en respectant le 'sens de lecture'	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
	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins	<i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i> Quantifier des petites collections	01- utiliser la perception globale pour quantifier une collection de 1 à 3 éléments 02- utiliser la perception globale pour quantifier une collection de 1 à 3 éléments dans une collection plus large
		<i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i> Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, en énumérant	01- énumérer en prenant en compte chaque unité d'une petite collection jusqu'à 3, sans en oublier ni pointer deux fois la même 02- utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 3 (mémoire de la quantité) 03- énumérer en prenant en compte chaque unité d'une petite collection jusqu'à 5, sans en oublier ni pointer deux fois la même 04- utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 5 (mémoire de la quantité) 05- énumérer en prenant en compte chaque unité d'une collection jusqu'à 10, sans en oublier ni pointer deux fois la même 06- utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 10 (mémoire de la quantité)
		<i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i> Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, en	01- dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets déplaçables) 02- dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets fixes, organisés spatialement) 03- dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets fixes, éloignés ou non) 04- dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets déplaçables)

		dénombrant	05- dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets fixes, organisés spatialement) 06- dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets fixes, éloignés ou non) 07- dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets déplaçables) 08- dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets fixes, organisés spatialement) 09- dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets fixes, éloignés ou non)
		<i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i> Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, pour les construire	01- construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin de manière instinctive 02- construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide des doigts, d'objets 03- construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide de points (cartes) 04- construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide des mots-nombres énoncés
	Dire la suite des nombres jusqu'à trente	<i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i> Dire la suite des nombres jusqu'à trente	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 03- dire la suite orale des mots-nombres, de un en un, à partir de un puis d'un autre nombre 04- dire la suite orale des mots-nombres, en avançant de deux en deux 05- dire la suite orale des mots-nombres, en reculant pour les 5 premiers nombres :5, 4, 3, 2, 1 06- dire la suite orale des mots-nombres, en reculant pour les dix premiers nombres : 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix	<i>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</i> Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix	01- associer le chiffre correspondant au mot-nombre énoncé, jusqu'à 5 02- associer le chiffre correspondant au mot-nombre énoncé, jusqu'à 10 03- associer une représentation figurée à une quantité dénombrée, jusqu'à 5 (dés, doigts, cartes...) 04- associer une représentation figurée à une quantité dénombrée, jusqu'à 10 (dés, doigts, cartes...) 05- associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée, jusqu'à 5 06- associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée, jusqu'à 10 07- tracer chacun des chiffres jusqu'à 5 08- tracer chacun des chiffres jusqu'à 10
Petits problèmes de composition et décomposition de nombres	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. Quantifier des collections jusqu'à dix au moins. Les composer et les décomposer	<i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i> Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent. Quantifier, composer / décomposer, par manipulations effectives puis mentales, des collections jusqu'à dix au moins	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 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 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 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

par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	<i>Stabiliser la connaissance des petits nombres</i> Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix	01- dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 3 02- dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 5 03- dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 04- dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 3 05- dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 5 06- dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 07- verbaliser la décomposition du nombre ("5 c'est 3 et 2")
---	---	--

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</i>	<i>doc Eduscol</i>	
Tris, classements, rangements, algorithmes	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i> Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes et reconnaître quelques solides	01- apparier des solides identiques 02- reconnaître globalement des solides par la vue et par le toucher 03- reconnaître globalement des formes planes par la vue 04- reconnaître, classer de façon précise des solides en les nommant 05- reconnaître, classer de façon précise des formes planes en les nommant
	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> Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance	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)
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i> Reproduire un assemblage à partir d'un modèle	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

Reproduire, dessiner des formes planes.	<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i> Reproduire, dessiner des formes planes	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
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	<i>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</i> Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application	01- organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes ou de couleurs à partir d'algorithmes simples 01- organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et 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

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</i>	<i>programme 2015</i>	<i>doc Eduscol</i>	
Temps : repérage, représentations, utilisation de mots de liaison (puis, pendant, avant, après,...)	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> Stabiliser les premiers repères temporels	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"
	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> Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu	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
	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après) dans des récits, descriptions ou explications.	<i>Se repérer dans le temps</i> Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après) dans des récits, descriptions ou explications	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...
Espace : repérage, représentations, utilisation des termes de position (devant, derrière, loin, près,...)	Se situer ou situer des objets (par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères).	<i>Se repérer dans l'espace</i> Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace	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
	Dans un environnement bien	<i>Se repérer dans l'espace</i>	01- identifier des éléments représentés

connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	Dans un environnement connu, réaliser un trajet, un parcours, à partir de sa représentation ; élaborer des premiers essais de représentation	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
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.	<i>Se repérer dans l'espace</i> 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	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
Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous) dans des récits, descriptions ou explications.	<i>Se repérer dans l'espace</i> Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications	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

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</i>	<i>programme 2015</i>	<i>doc Eduscol</i>	
Premières connaissances sur le vivant (développement, besoins...)	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	<i>Premières connaissances sur le vivant</i> Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal	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 végétal</i> Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal	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
	Connaître les besoins	<i>Premières connaissances sur le</i>	01- reconnaître et nommer les animaux observés en classe et participer à l'entretien

	essentiels de quelques animaux et végétaux.	<i>vivant</i> Connaître les besoins essentiels de quelques animaux	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> Connaître les besoins essentiels de quelques végétaux	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
	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	<i>Premières connaissances sur le vivant</i> Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation	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
Utilisation, fabrication et manipulation d'objets	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	<i>Explorer la matière</i> Identifier, manipuler et connaître les propriétés de divers matériaux usuels	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- connaître 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 07- 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

		<i>Explorer la matière</i> Savoir choisir et utiliser des objets et outils adaptés à l'action envisagée	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
	Réaliser des constructions - construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	<i>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</i> Construire des objets techniques simples, en fonction de plans ou d'instructions de montage	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
	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	<i>Utiliser des objets numériques</i> Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur...	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....
Compréhension de règles de sécurité et d'hygiène	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	<i>Règles de sécurité et d'hygiène</i> Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine	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- énoncer 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)

<p>Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</p>	<p><i>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</i> Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche</p>	<p>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>
---	--	--