

Progressivité d'observables

DOMAINES et compétences	PS	MS	GS
I- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions			
L'oral			
1- Oser entrer en communication			
Participer par la parole	X	X	X
Prendre la parole pour répondre à une question	X	X	X
Parler pour être entendu (force et articulation)		X	X
Accepter les tours de parole		X	X
Écouter les pairs		X	X
Reformuler son propos		X	X
Tenir compte de ce qui a déjà été dit			X
Compléter des propos			X
Participer à une discussion de groupe			X
Faire de l'humour			X
2- Comprendre et apprendre			
Expliquer en situation	X	X	
Expliquer un résultat après l'avoir effectué		X	X
Interpréter			X
Anticiper			X
Décrire des éléments	X	X	
Relater en respectant une chronologie		X	X
Décrire par comparaison			X
Décrire pour anticiper une installation, une organisation			X
Raconter des actions vécues		X	X
Raconter en faisant parler des personnages		X	X
Inventer une histoire à partir de quelques éléments			X
3- Échanger et réfléchir avec les autres			

Utiliser des mots phrases	X		
Élaborer des phrases simples	X	X	
Élaborer des phrases complexes		X	X
Acquérir du vocabulaire	X	X	X
Utiliser le vocabulaire à bon escient	X	X	X
4- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique			
Synchroniser chant et gestuel	X	X	X
Réciter une comptine	X	X	X
Scander des syllabes		X	X
Dénombrer des syllabes		X	X
Reconnaître une syllabe dans un mot, dans un texte			X
Produire des rimes et assonances			X
Jouer avec les syllabes de mots			X
Isoler et discriminer un phonème			X
Localiser et coder la place d'un phonème dans le mot			X
Distinguer des sons proches			X
L'écrit			
1- L'écrit : écouter et comprendre			
Montrer du plaisir à écouter des histoires	X	X	X
Fréquenter spontanément l'espace lecture	X	X	X
Solliciter l'adulte pour qu'il lui lise ou relise un livre	X	X	X
Identifier des éléments clé de l'histoire	X	X	X
Établir des liens entre des histoires lues		X	X
Reformuler une histoire avec ses propres mots		X	X
Imaginer un autre épisode			X
Se mettre dans la peau d'un personnage à un moment clé de l'histoire			X
2- Découvrir la fonction de l'écrit			
S'intéresser, feuilleter, regarder les écrits de la classe	X	X	X
Reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe		X	X

Différencier différents types d'écrits			X
Expliquer les fonctions et les usages			X
Se référer spontanément aux écrits présents dans la classe		X	X
3- Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement			
Faire des propositions		X	X
Répéter à l'identique l'énoncé à écrire		X	X
Ralentir son débit et s'adapter au rythme de l'écriture		X	X
Formuler ou reformuler son propos pour respecter les règles de l'écrit			X
Faire des propositions de corrections			X
Participer à l'écriture de certains mots		X	X
4- Découvrir le principe alphabétique			
Différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symbole et signes		X	X
Identifier son prénom	X		
Identifier des mots		X	X
Faire correspondre les trois écritures			X
Reconnaître et nommer la majorité des lettres de l'alphabet			X
Marquer l'espace entre les mots		X	X
5- Commencer à écrire tout seul			
Produire un tracé avec une intention	X	X	X
Prendre des repères dans l'espace feuille		X	X
Adopter une posture confortable	X	X	X
Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture	X	X	X
Enchaîner plusieurs lettres		X	X
S'exercer à des transcriptions de mots, de phrases, de courts textes connus, à leur saisi sur ordinateur		X	X
Produire des suites de lettres		X	X
Utiliser le nom des lettres pour encoder un mot			X
Utiliser un morceau de mot ou un mot connu			X

II- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

1- Les productions plastiques et visuelles

S'engager spontanément dans l'exploration libre puis guidée (outils, supports)	X	X	X
Dessiner ce qu'il voit	X	X	X
S'exprimer sur une production	X	X	X
Contrôler, varier l'amplitude du geste		X	X
Reproduire des motifs graphiques		X	X
Reproduire, assembler, organiser des motifs graphiques		X	X
Reproduire, assembler, organiser, enchaîner, créer des motifs graphiques			X
Se constituer un répertoire graphique		X	X
Observer des images fixes et animées : dire ce qu'il voit, ce qu'il imagine	X	X	X
Comparer des images fixes ou animées selon des critères simples		X	X
Classer des images en déterminant des critères simples		X	X
Transformer des images en respectant une consigne			X

2- Univers sonore

Oser jouer avec sa voix		X	X
Mémoriser des comptines, des chansons pour chanter avec ses pairs	X	X	X
Mobiliser son attention lors de moments d'écoute	X	X	X
Faire des propositions musicales enrichies par les écoutes			X
Explorer son corps au travers de percussion corporelles		X	X
Explorer différents instruments de musique ou objets sonores		X	X
Trier, catégoriser ces instruments ou objets sonores		X	X
Développer un vocabulaire musical			X

3- Le spectacle vivant

Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres			X
Occuper un espace et y évoluer	X	X	X

Devenir un spectateur actif et attentif			X
Exprimer ses émotions			X

III- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

1- Agir dans l'espace dans la durée et sur les objets

Réaliser des actions : courir, sauter, lancer	X	X	X
Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés		X	X
Investir un espace aménagé et explorer différentes actions	X	X	X
Mettre en œuvre un projet d'actions			X

2- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

S'engager dans l'activité	X	X	X
Oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles		X	X
Réaliser des acrobaties		X	X
Réaliser et montrer à d'autres un projet de parcours		X	X
Utiliser des engins inhabituels	X	X	X
Piloter des engins pour se déplacer sur un itinéraire		X	X
Entrer dans l'eau			X
Participer aux jeux proposés			X
S'immerger			X
Ouvrir les yeux			X
Se laisser flotter			X
Se déplacer tête dans l'eau en s'aidant des bras et des jambes			X

3- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Explorer différents possibles (danse)		X	X
Inventer, apprendre, reproduire une courte phrase dansée (danse)		X	X
Accorder ses gestes et déplacements avec les autres (rondes et jeux dansés)		X	X

Synchroniser voix, frappé, geste, déplacement avec support musical			X
Anticiper changement d'orientation ou mode de regroupement en fonction du support musical			X
4- Collaborer, coopérer et s'opposer			
S'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre un but commun (jeux collectifs)		X	X
Exercer différents rôles dans une équipe (jeux collectifs)		X	X
Se repérer dans un espace (jeux collectifs)		X	X
Élaborer des stratégies individuelles ou collectives (jeux collectifs)			X
Entrer en contact avec le corps d'un partenaire (jeux d'opposition)		X	X
S'opposer à un partenaire (jeux d'opposition)		X	X
Organiser ses actions et ses saisies sur le corps de l'adversaire (jeux d'opposition)		X	X

IV- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

1- construire le nombre pour exprimer des quantités

Estimer des quantités de façon approximative	X	X	X
produire une collection	X	X	X
Comparer des collections		X	X

2 - La connaissance des petits nombres

Donner montrer, prendre une quantité d'éléments	X	X	X
Constituer des groupements afin de réaliser des collections		X	X
Constituer des collections en utilisant le comptage		X	X
Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection fixe		X	X
Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection variable devant l'enfant (situation additive ou soustractive)			X
Verbaliser la décomposition du nombre		X	X

3- Utiliser le nombre pour désigner un rang une position

Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée		X	X
Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours		X	X
Verbaliser le rang des éléments d'une suite ordonnée en respectant le sens de lecture : le premier, le deuxième...		X	X
4- construire des premiers savoirs et savoirs faire avec rigueur			
Dire la suite des mots nombres	X	X	X
Associer le chiffre correspondant à un mot nombre énoncé de 1 à 10		X	X
Tracer chacun des chiffres			X
Connaître les différentes écritures d'un nombre		X	X
Associer le nombre écrit à une quantité dénombrée de 1 à 10		X	X
Utiliser la perception globale pour quantifier		X	X
Énumérer chaque unité d'une même collection	X	X	X
Utiliser le dernier mot nombre pour exprimer la quantité de la collection		X	X
Dénombrer les quantités de 1 à 10	X	X	X
Construire des collections	X	X	X
5- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées			
Reconnaître globalement des solides par la vue et le toucher			X
Reconnaître globalement des formes planes par la vue		X	X
Distinguer solides et formes planes			X
Appréhender les objets selon le critère d'une grandeur particulière : longueur		X	X
Appréhender les objets selon le critère d'une grandeur particulière : longueur, masse et volume			X
Comparer 2 objets selon une seule de ses longueurs			X
Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs à partir d'algorithmes simples		X	X
Reconnaître un rythme dans une suite organisée		X	X
Continuer une suite		X	X
Inventer des rythmes		X	X
Compléter des manques dans une suite organisée			X

V- Explorer le monde

1- Se repérer dans le temps et l'espace

Se repérer dans le temps

Associer des moments de la journée avec des activités régulières de la classe	X	X	X
Dire ce que l'on a fait avant et après une activité		X	X
Se repérer dans les premiers éléments chronologiques sur un temps court		X	X
Utiliser correctement les mots jours et mois		X	X
Connaître la suite des noms des jours de la semaine		X	X
Utiliser de marques temporelles dans le langage (hier, aujourd'hui, demain...)			X
Utiliser divers outils pour comparer des durées (sablier, calendrier, horloge...)			X

Se repérer dans l'espace

Se repérer dans l'espace de la classe	X	X	X
Se repérer dans l'espace école		X	X
Se déplacer en respectant des règles et des consignes	X	X	X
Utiliser le vocabulaire spatial	X	X	X
Reconnaître et utiliser des représentations d'espace connus		X	X
Coder des déplacements		X	X
Repérer sa droite et sa gauche			X
Décrire des positions dans l'espace par rapport à soi		X	X
Décrire des positions dans l'espace par rapport 2 objets ou 2 personnes entre elles			X
Parler d'espace lointain			X

2- découvrir le monde du vivant

Situer, nommer quelques parties du corps sur soi	X	X	X
Situer, nommer quelques parties du corps sur une représentation	X	X	X
Lister les parties du corps		X	X

Situer, nommer, placer les parties du visage, du corps, de quelques articulations			X
Aller vers un dessin plus représentatif du corps humain			X
Dessiner un corps humain complet			X
Dessiner un corps humain complet articulé en mouvement			X
Respecter les règles d'hygiène corporelle	X	X	X
Aborder l'hygiène alimentaire			X
Reconnaître, nommer des animaux observés en classe et participer à l'entretien des élevages	X	X	X
Connaître les principales étapes du développement d'un animal			X
Reconnaître, nommer les plantes observées en classe et participer à l'entretien des plantations	X	X	X
Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal (fleurs, fruits, graines)			X
3- explorer la matière			
Découvrir et manipuler des matériaux	X	X	X
Identifier, trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques	X	X	X
Classer des objets selon les matériaux qui les composent			X
Classer des objets selon une propriété commune			X
Repérer des transformations de matériaux (chaleur, eau, action mécanique...)		X	X
Modifier une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu			X
Prendre conscience du caractère réversible ou non de certaines actions			X
Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires			X
4- utiliser, fabriquer, manipuler des objets			
Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention repérable	X	X	X
Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention formulée		X	X

Réaliser une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle (vrai)			X
Réaliser une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle (photo, dessin, schéma)			X
Représenter par le dessin/schéma un montage qu'il a réalisé		X	X
Réaliser les gestes adaptés selon les différents systèmes de fermeture des vêtements et des chaussures	X	X	X
Reconnaître, identifier, nommer, trier et comparer quelques objets parmi une famille	X	X	X
Utiliser de manière raisonnée le bon outil en fonction d'un besoin		X	X
Identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils		X	X
Adapter et justifier son comportement en fonction des risques identifiés		X	X
Reconnaître certains produits toxiques ou dangereux et le justifier			X
Alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour un camarade			X
5- Utiliser les outils numériques			
Agir sur une tablette numérique	X	X	X
Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer, déplacer		X	X
Repérer des lettres sur un clavier		X	X
Utiliser les touches de direction		X	X
Copier, écrire à l'aide d'un clavier, ordinateur ou tablette (prénom, mots titre d'un livre, phrase, court texte)			X