

Progressions annuelles

1 - S'approprier le langage

Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente

PS1	PS2	MS	GS
•	•	•	•

Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage. • Utiliser le pronom "je" pour parler de soi. • Se faire comprendre par le langage pour les besoins de la vie scolaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage. • Utiliser le pronom "je" pour parler de soi. • Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. • S'exprimer, dire des comptines très simples, chanter devant les autres. • Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer dans un langage mieux structuré, en articulant correctement (les syllabes complexes avec enchaînement de consonnes peuvent être encore difficiles à prononcer). • Dire ou chanter une dizaine de comptines, chansons et poèmes, avec une bonne prononciation. • Comprendre les consignes des activités scolaires, au moins en situation de face à face avec l'adulte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation). • Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient "parce que". • Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié. • Chanter une dizaine de chansons apprises en classe. • Comprendre des consignes données de manière collective.

Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question

PS1	PS2	MS	GS
•	<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à prendre sa place dans les échanges collectifs. • Se faire comprendre par le langage pour les besoins de la vie scolaire. • Observer un livre d'images, ou très illustré, et traduire en mots ses observations. • Se saisir d'un nouvel outil linguistique (lexical ou syntaxique) que l'enseignant lui fournit quand il lui manque, en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire. • Produire des phrases correctes, même très courtes. • Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs concernant 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire, questionner, expliquer en situation de jeu, dans les activités des divers domaines. • Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole. • Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné. • Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites. • Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les 	<ul style="list-style-type: none"> • Produire un oral compréhensible par autrui • Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange. • Produire des phrases (simples) complexes, correctement construites. • Comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur (le choix du temps étant plus important que la forme exacte du verbe conjugué). • Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (N, V, adj., adv., comp.), concernant : <ul style="list-style-type: none"> ✓ les actes du quotidien et les relations avec les autres, les activités et savoirs

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ les actes du quotidien (hygiène, habillage) ✓ les activités de la classe (locaux, matériel, matériaux, actions, productions), ✓ ses relations avec les autres : salutations (bonjour, au revoir), courtoisie (s'il vous plaît, merci). 	<p>plus fréquentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant : <ul style="list-style-type: none"> ✓ les actes du quotidien, les activités scolaires, les relations avec les autres ✓ les récits personnels, le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologique). 	<p>scolaires et en particulier l'univers de l'écrit,</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ les récits personnels et le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales), ✓ l'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux autres et aux personnages d'histoires connues. <ul style="list-style-type: none"> • S'intéresser au sens des mots : repérer un mot jamais entendu, essayer de comprendre un mot nouveau en contexte, interroger l'enseignant sur le sens d'un mot
--	--	---	--

Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée

PS1	PS2	MS	GS
		<ul style="list-style-type: none"> • Relater un événement inconnu des autres ; inventer une histoire sur une suite d'images ; • Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et de ses illustrations. • Dans tous les cas, ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relater un événement inconnu des autres ; • Exposer un projet ; • Inventer une histoire (à partir de quelques images éventuellement).

Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Écouter en silence un conte ou un poème court • Observer un livre d'images, ou très illustré, et traduire en mots ses observations 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter en silence un conte ou un poème courts. • Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant : répondre à quelques questions très simples sur le texte écouté ; guidé par le maître ou par des images, reformuler quelques éléments de l'histoire écoutée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter en silence un récit facile, mais plus étoffé que l'année précédente. • Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin). • Comprendre un texte documentaire lu par l'enseignant ; faire des liens avec les questions qui se posaient ou/et avec ce qui a été découvert en classe. • Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateurs (ou amusants), faire part de ses impressions et les exprimer par un

2 – Découvrir l'écrit

A – Se familiariser avec l'écrit

Identifier les principales fonctions de l'écrit

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer le livre des autres supports. • Utiliser un livre correctement du point de vue matériel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe • Distinguer le livre des autres supports. • Utiliser un livre correctement du point de vue matériel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe plus nombreux que durant l'année précédente. • Dans des situations simples (univers du vécu ou sujets déjà abordés), faire des hypothèses sur le contenu d'un texte au vu de la page de couverture du livre, d'images l'accompagnant. • Établir des liens entre des livres (imagiers / livres comportant texte et images ; livres racontant une histoire / n'en racontant pas 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les types d'écrit rencontrés dans la vie quotidienne (livres, affiches, journaux, revues, enseignes, plaques de rue, affichages électroniques, formulaires...) et avoir une première idée de leur fonction. • Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page.

Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des histoires racontées ou lues par le maître 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des histoires racontées ou lues par le maître 	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des textes dits ou lus par l'enseignant qui accoutume l'enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque-là 	<ul style="list-style-type: none"> • Après l'écoute attentive d'un texte lu, accéder à sa pleine compréhension en interrogeant le maître sur le sens inconnu de mots, d'expressions, de constructions de phrase.

Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations. • Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper sur la suite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations. • Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers). • Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître un conte dans différentes versions ; établir des comparaisons précises entre elles

		sur la suite.	
--	--	---------------	--

Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte

PS1	PS2	MS	GS
		<ul style="list-style-type: none"> Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit (dictée à l'adulte). 	<ul style="list-style-type: none"> Donner son avis sur une histoire Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble)

B – Se préparer à apprendre à lire et à écrire

Différencier les sons

PS1	PS2	MS	GS
Jouer avec les formes sonores de la langue : écouter et pratiquer des petites comptines très simples	<ul style="list-style-type: none"> Jouer avec les formes sonores de la langue Ecouter et pratiquer de petites comptines très simples qui favoriseront l'acquisition de la conscience des sons (voyelles en rimes essentiellement), 	<ul style="list-style-type: none"> Écouter et pratiquer en les prononçant correctement de petites comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons (voyelles essentiellement et quelques consonnes sur lesquelles on peut aisément effectuer des jeux sonores). 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons, ainsi que des jeux sur les sons et sur les syllabes. Distinguer les sons constitutifs du langage, en particulier les voyelles, a, e, i, o, u, é, et quelques consonnes en position initiale (attaque) ou en terminale (rime) dans les mots (f, s, ch, v, z, j).

Distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés

PS1	PS2	MS	GS
Redire sur le modèle de l'enseignant et répéter des formulettes, des mots de trois ou quatre syllabes en articulant et prononçant correctement.	Redire sur le modèle de l'enseignant et répéter des formulettes, des mots de trois ou quatre syllabes en articulant et prononçant correctement.	<ul style="list-style-type: none"> Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes Repérer des similitudes entre mots à l'écrit (lettres, syllabes) parmi les plus familiers (jours de la semaine, prénoms par exemple). 	<ul style="list-style-type: none"> localiser une syllabe dans un mot (début, milieu, fin). Dénombrer les syllabes d'un mot Distinguer mot et syllabe Repérer dans des mots des syllabes identiques

Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit

PS1	PS2	MS	GS
Reconnaître son prénom en majuscule d'imprimerie	Reconnaître son prénom en majuscule d'imprimerie	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des mots usuels de la classe (jours de la semaine, couleurs, prénoms des autres enfants) Reconnaître son prénom en cursive 	<ul style="list-style-type: none"> Dans un énoncé oral simple, distinguer des mots (des noms d'objets, etc.), pour intégrer l'idée que le mot oral représente une unité de sens. Faire des essais d'écriture de phrases : à partir du dictionnaire, en réfléchissant sur

			les sons
--	--	--	----------

Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet

PS1	PS2	MS	GS
Reconnaître et nommer quelques lettres de son prénom	Reconnaître et nommer les lettres de son prénom	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et nommer des lettres de l'alphabet. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et nommer la plupart des lettres

Mettre en relation des sons et des lettres

PS1	PS2	MS	GS
			<ul style="list-style-type: none"> Localiser un son dans un mot (début, fin) Discriminer des sons proches (f/v, s/ch, s/z, ch/j) Mettre en relation des sons et des lettres : faire correspondre avec exactitude lettre et son pour quelques voyelles et quelques consonnes, quand la forme sonore est bien repérés Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre en écriture cursive

Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> Imiter des gestes amples dans différentes directions 	<ul style="list-style-type: none"> Imiter des gestes amples dans différentes directions 	<ul style="list-style-type: none"> Imiter des dessins stylisés exécutés au moyen de ces tracés Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture : cercle, verticale, horizontale, enchaînement de boucles, d'ondulations, sur un plan vertical (tableau), puis horizontal (table). 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture écrire en contrôlant la tenue de l'instrument et la position de la page ; s'entraîner à recopier les mots d'abord écrits avec l'enseignant pour améliorer la qualité de sa production, taille et enchaînement des lettres en particulier. Sous la conduite de l'enseignant, copier en écriture cursive de petits mots simples dont les correspondances entre lettres et sons ont été étudiées Faire des essais d'écriture de phrases : à partir du dictionnaire, en réfléchissant sur les sons

Ecrire en écriture cursive son prénom			
PS1	PS2	MS	GS
Reconnaître son prénom écrit en majuscules d'imprimerie.	Écrire son prénom en majuscules d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite	<ul style="list-style-type: none"> Écrire son prénom en majuscules d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite Reconnaître son prénom écrit en écriture cursive 	Écrire de mémoire son prénom en écriture cursive

3 – Découvrir le monde

A - Découvrir la matière et les objets

Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages		
Année 1	Année 2	Année 3
<ul style="list-style-type: none"> La nutrition Le mouvement (humain) Plantations 	<ul style="list-style-type: none"> Classification : Fruits et légumes ? toujours des plantes La croissance et le développement : je grandis La reproduction : papa, maman, bébé 	<ul style="list-style-type: none"> La locomotion (vie animale) Les espèces et leur milieu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ où vivent-ils ? ✓ à chacun sa maison.

B - Découvrir le vivant et l'environnement

Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction		
Année 1	Année 2	Année 3
<ul style="list-style-type: none"> La nutrition Le mouvement (humain) Plantations 	<ul style="list-style-type: none"> Classification : Fruits et légumes ? toujours des plantes La croissance et le développement : je grandis La reproduction : papa, maman, bébé 	<ul style="list-style-type: none"> La locomotion (vie animale) Les espèces et leur milieu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ où vivent-ils ? ✓ à chacun sa maison.

Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction		
Année 1	Année 2	Année 3
<ul style="list-style-type: none"> La digestion 	<ul style="list-style-type: none"> Les manifestations sensorielles : J'ai cinq sens La respiration 	<ul style="list-style-type: none"> La circulation

Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation

Année 1	Année 2	Année 3
- Les règles d'hygiène : se moucher, se laver les mains	- Les règles d'hygiène : se moucher, se laver les mains	- Les règles d'hygiène : se moucher, se laver les mains

Repérer un danger et le prendre en compte

Année 1	Année 2	Année 3
- Apprendre à porter secours	- La sécurité domestique	- La sécurité routière

C - Se repérer dans le temps

Utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Repérer la répétition des différents moments de la matinée passée en classe : en s'appuyant sur des rituels, en se servant d'un support visuel (frise chronologique avec photos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer la répétition des différents moments de la matinée passée en classe : en s'appuyant sur des rituels, en se servant d'un support visuel (frise chronologique avec photos) • Prendre certains repères dans la semaine, l'année 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les différents moments de la journée: en s'appuyant sur des rituels, en se servant d'un support visuel (frise chronologique avec photos, puis symboles) • Les nommer • Nommer les différents moments de la semaine (musique, gymnase) Prendre certains repères dans la semaine, l'année • Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée (emploi du temps, de la semaine et du mois (calendrier)) • Appréhender leur caractère cyclique 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise chronologique • Prendre des repères sur les mois, l'année • Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée (emploi du temps, de la semaine et du mois (calendrier), de l'année (saisons)) • Appréhender leur caractère cyclique

Situer des événements les uns par rapport aux autres

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Appréhender la notion du temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (sablier, métronome, minuterie...) • Situer les événements les uns par rapport aux autres avec support visuel 	<ul style="list-style-type: none"> • Appréhender la notion du temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (sablier, métronome, minuterie...) • A l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée • Situer les événements les uns par rapport aux autres avec support visuel 	<ul style="list-style-type: none"> • A l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée Situer les événements les uns par rapport aux autres sans support visuel • Distinguer succession et simultanéité des événements 	<ul style="list-style-type: none"> • Situer les événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel (avant / après)

Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps

PS1	PS2	MS	GS
• Exprimer l'opposition passé/présent en	• Exprimer l'opposition passé/présent en	• Comprendre puis exprimer l'opposition	• Comprendre puis exprimer l'opposition

utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs...	utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs...	futur/présent en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs...	passé/présent en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : lexique, conjugaison, connecteurs...
---	---	--	--

D - Découvrir les formes et les grandeurs

Dessiner un rond, un carré, un triangle			
PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître par analogie des formes simples : rond, carré, triangle 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître par analogie des formes simples : rond, carré, triangle 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer et reconnaître rond, carré, triangle, rectangle Tracer des formes géométriques à main levée 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer et reconnaître rond, carré, triangle, rectangle Tracer des formes géométriques à main levée

E – Découvrir les quantités et les nombres

Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités			
PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> Estimer puis reconnaître globalement des quantités et les constellations du dé jusqu'à 3 Distribuer en faisant une correspondance terme à terme en situation Reconnaître les constellations du dé (jusqu'à 3) Construire des collections jusqu'à 3 	<ul style="list-style-type: none"> Estimer et reconnaître globalement des quantités et les constellations du dé jusqu'à 6 Exprimer de petites quantités en configuration connue sans avoir recours au dénombrement jusqu'à 6 Comparer des quantités : un/un peu/beaucoup Distribuer en faisant une correspondance terme à terme en situation Résoudre de petits problèmes pratiques de la vie quotidienne : compléter là où il n'y a pas assez de 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître globalement des quantités et les constellations du dé jusqu'à 6 Exprimer des petites quantités en configuration connue sans avoir recours au dénombrement jusqu'à 6 Résoudre des problèmes de la vie quotidienne (compléter là où il n'y en a pas assez) Comparer des petites quantités (5, 6) : plus que, moins que, autant que (procédure numérique ou non) Distribuer en faisant une correspondance terme à terme (1 – 1 ou 2 – 2) Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible et proche) en utilisant des procédures numériques ou non 	<ul style="list-style-type: none"> Etendre sa connaissance des nombres jusqu'à 10 : reconnaître globalement des petites quantités et exprimer des quantités Comparer des petites quantités (autant que, plus que, moins que) Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection Réaliser une collection plus grande que, plus petite qu'une collection donnée Résoudre des problèmes portant sur des quantités : partage, distribution, diminution, augmentation

Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30			
PS1	PS2	MS	GS
S'engager dans la comptine numérique des premiers mots-nombres : 1, 2, 3	Etendre sa connaissance de la comptine numérique jusqu'à 6	<ul style="list-style-type: none"> Etendre sa connaissance de la comptine numérique jusqu'à 15 Compter en utilisant la bande numérique 	<ul style="list-style-type: none"> Etendre sa connaissance de la comptine numérique jusqu'à 30 Dire des comptines numériques utilisant l'ordre : le premier, le deuxième

			<ul style="list-style-type: none"> • Dire la suite des nombres en partant de n'importe quel nombre
--	--	--	---

Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus

PS1	PS2	MS	GS
Dénombrer jusqu'à 3	Dénombrer des petites quantités jusqu'à 6	Dénombrer de petites quantités jusqu'à 15	Dénombrer une quantité jusqu'à 30 en utilisant la suite orale des nombres connus

Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée

PS1	PS2	MS	GS
Visualiser l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 3	Associer l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 3	Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée (1 à 10)	Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée (1 à 30)

F – Se repérer dans l'espace

Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi

PS1	PS2	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs avec l'accompagnement de l'adulte • Suivre un parcours organisé matériellement • Ranger les objets à leur place • Réaliser des encastresments et des petits puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs • Suivre un parcours organisé matériellement • Ranger les objets à leur place • Réaliser des encastresments et des petits puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre un parcours visualisé au préalable et décrit oralement • Suivre un parcours décrit oralement • Réaliser des puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> • Coder un déplacement, un parcours Effectuer un parcours en le décodant • Suivre un parcours décrit oralement • Réaliser des puzzles

Se repérer dans l'espace d'une page

PS1	PS2	MS	GS
Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté	Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage • Représenter l'organisation dans l'espace, d'un ensemble limité d'objets 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement • Représenter l'organisation dans l'espace, d'un ensemble limité d'objets

Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace

PS1	PS2	MS	GS
	Expérimenter des positions relatives : sa	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter des positions relatives : sa 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire un parcours simple Vocabulaire :

	position par rapport aux objets, la position des objets entre eux	position par rapport aux objets, la position des objets entre eux <ul style="list-style-type: none">• Décrire, à partir de photos, des documents, des espaces familiers• Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux	entre, sur/sous, dessus/dessous, droite/gauche, devant / derrière et à côté de <ul style="list-style-type: none">• Décrire, à partir de photos, des documents, des espaces plus ou moins familiers
--	---	---	--