



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Conseil supérieur
des programmes

Projet de programmes de l'école maternelle (cycle 1)

Mai 2025

Ce projet de programmes n'engage pas, à ce stade, le ministère de l'Éducation nationale.

Sommaire

Préambule.....	3
Une école qui s'adapte aux besoins et aux rythmes de développement de chaque élève.....	3
Une école qui accueille les enfants et leurs parents dans le respect mutuel de chacun	3
Une école qui tient compte du développement de l'enfant	3
Une école qui accompagne les transitions	4
Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage	4
Apprendre en jouant.....	4
Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes concrets.....	4
Apprendre en s'exerçant.....	5
Apprendre en mémorisant.....	5
Une école où les enfants apprennent ensemble et vivent ensemble	5
Accompagner l'enfant à devenir élève	5
Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe	6
Les six domaines d'apprentissage.....	6
Enseignement pour le développement et la structuration du langage oral et écrit.....	7
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques	9
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	17
Enseignement pour l'acquisition des premiers outils mathématiques.....	32
Se repérer dans le temps et l'espace	34
Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets	44

L'école maternelle, une première école ambitieuse, attentive au développement, aux besoins et au bien-être du jeune enfant.

L'école maternelle est une école ambitieuse qui s'appuie sur un principe majeur : tous les enfants sont capables d'apprendre et de progresser. Elle constitue le premier jalon du parcours de l'élève pour l'ensemble de sa scolarité. Sa mission est de lui donner envie d'aller à l'école pour apprendre, pour affirmer et épanouir sa personnalité, pour exercer sa curiosité sur le monde qui l'entoure. Dans le respect du rythme de développement et des besoins de chacun, l'école maternelle propose des apprentissages structurés et articulés autour de six domaines. En montrant à chaque enfant qu'il est capable d'apprendre avec succès dans toutes sortes de situations, l'école maternelle l'engage à avoir confiance dans son propre pouvoir d'agir et de penser, et dans sa capacité à vivre et à coopérer avec les autres, notamment par le jeu.

La classe constitue une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles et ouverte sur la pluralité des cultures du monde. C'est dans ce cadre que l'enfant va devenir élève, de manière progressive, sur l'ensemble du cycle. L'école maternelle, dans sa dimension inclusive, assure une première acquisition des principes de la vie en société. L'accueil et la scolarisation des enfants en situation de handicap ou à besoins éducatifs particuliers constituent un enjeu pour ces enfants eux-mêmes et contribuent pour tous au développement d'un regard positif sur les différences. L'ensemble des adultes veille à ce que tous les élèves bénéficient en toutes circonstances d'un traitement équitable. L'école maternelle construit les conditions de l'égalité, notamment entre les filles et les garçons. Elle permet la construction progressive de compétences psychosociales.

Une école qui s'adapte aux besoins et aux rythmes de développement de chaque élève

L'enfant qui entre pour la première fois à l'école maternelle a déjà construit des compétences, des connaissances et des représentations du monde. Avec sa famille et dans les divers lieux d'accueil qu'il a fréquentés, il a développé des habitudes, réalisé des expériences diverses et des apprentissages dont l'école doit tenir compte.

Une école qui accueille les enfants et leurs parents dans le respect mutuel de chacun

Dès l'accueil de l'enfant à l'école, un dialogue régulier et constructif s'établit entre les professeurs et les parents. Il exige de la confiance et une information réciproques. Les agents territoriaux spécialisés des écoles maternelles (ATSEM) ainsi que les accompagnants des élèves en situation de handicap (AESH) y participent activement. Pour cela, l'équipe pédagogique, pilotée par la directrice ou le directeur de l'école, définit des modalités de relations avec les parents et porte attention à la diversité des familles, dans le souci du bien-être et d'une première scolarisation réussie des enfants. Ces relations permettent aux parents de comprendre le fonctionnement et les spécificités de l'école maternelle : la place essentielle du langage, l'importance du corps dans le développement cognitif, moteur, sensoriel et affectif de l'enfant, le rôle du jeu (y compris le jeu libre) dans les apprentissages et dans la découverte que l'enfant fait du monde et des autres.

L'expérience de la séparation entre l'enfant et sa famille requiert l'attention de toute la communauté éducative, particulièrement lors de la première année de scolarisation.

Une école qui tient compte du développement de l'enfant

Tout au long du cycle, les progrès dans les domaines du langage et de la motricité, le développement des compétences cognitives, émotionnelles, affectives et de la socialisation se réalisent selon des rythmes très variables. Leur évolution est liée notamment à la maturité de l'enfant ainsi qu'aux stimulations proposées par les situations scolaires.

La directrice ou le directeur de l'école, pilote pédagogique, organise avec l'équipe enseignante l'aménagement des temps (emploi du temps de la journée, accueil, passage aux toilettes, temps de sieste, etc.) et des espaces de l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs, etc.) afin d'offrir aux élèves un univers qui stimule leur curiosité et répond à leurs besoins, notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découverte. L'objectif est de multiplier les occasions d'expériences cognitives, sensorielles, motrices et relationnelles en toute sécurité.

L'accueil, les récréations et l'accompagnement des moments de repos et d'hygiène sont des temps d'éducation à part entière. Ils sont organisés dans cette perspective par les personnels qui en ont la responsabilité et qui donnent des repères sécurisants aux jeunes élèves.

Une école qui accompagne les transitions

L'école maternelle construit des passerelles au quotidien entre la famille et l'école, le temps scolaire et le temps périscolaire. Elle joue également un rôle pivot à travers les relations qu'elle établit avec les institutions de la petite enfance et avec l'école élémentaire.

L'articulation entre le temps scolaire, la restauration et les moments où l'enfant est pris en charge dans le cadre d'accueils périscolaires, doit être travaillée avec l'ensemble des acteurs concernés, de manière à favoriser le bien-être de chacun et constituer une continuité éducative. Tout en gardant ses spécificités, l'école maternelle assure les meilleures relations possibles avec les différents lieux d'accueil et d'éducation. Des relations avec des partenaires extérieurs à l'école sont établies, notamment dans le cadre des projets éducatifs territoriaux.

L'équipe pédagogique mène un travail en concertation avec l'école élémentaire, plus particulièrement avec le cycle 2, dans l'objectif de mettre en œuvre une véritable continuité des apprentissages et un suivi individuel des élèves. Elle s'appuie sur les enseignants spécialisés pour comprendre certains comportements ou une absence de progrès et mieux aider les élèves dans ces situations.

Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

Au sein de chaque école maternelle, les professeurs travaillent en équipe afin de définir une progressivité des enseignements sur le cycle. Ils construisent des ressources et des outils communs afin que le parcours de l'élève ne connaisse pas de rupture, en proposant des situations d'apprentissage et des univers culturels variés et cohérents.

Le professeur met en place dans sa classe des situations d'apprentissage diverses et structurées autour d'objectifs pédagogiques précis. Il les construit selon les besoins de chaque élève et du groupe classe. Une place importante est donnée à l'observation et à l'imitation des autres élèves et des adultes. Le professeur favorise les interactions et crée les conditions d'une attention partagée et d'une prise en compte du point de vue de l'autre. Il développe la capacité des élèves à s'engager à travers des projets, pour réaliser des productions adaptées à leurs possibilités. Il veille à diversifier les formes des exercices proposés en limitant le recours aux fiches.

Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les élèves tout au long du cycle. Il concerne tous les domaines d'apprentissages et permet aux élèves d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices et d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de premiers liens d'amitié. Le jeu revêt diverses formes : symbolique, d'exploration, de construction et de manipulation, d'imitation, collectif et de société, fabriqué et inventé, etc. Le professeur donne à chacun un temps suffisant pour déployer son activité de jeu. Il observe les élèves lorsqu'ils jouent afin de mieux les connaître. Les jeux proposés par l'enseignant sont structurés et visent explicitement des apprentissages spécifiques.

Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes concrets

Pour susciter la réflexion des élèves, le professeur propose des problèmes à leur portée. Il les guide afin qu'ils mettent en lien des situations vécues, fassent appel à leurs connaissances et élaborent des propositions de résolution. Les

élèves sont accompagnés dans leurs tâtonnements et leurs essais de réponse. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour leur donner l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement. Le professeur est attentif aux cheminements qui se manifestent par le langage ou l'action. Il s'appuie sur les essais et les erreurs pour initier les échanges entre élèves.

Apprendre en s'exerçant

Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer soit par la reprise de processus connus, soit par la découverte de nouvelles situations. Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans des conditions variées. Les modalités d'apprentissage peuvent aller, pour les élèves les plus grands, jusqu'à des situations d'entraînement ou d'auto-entraînement, voire d'automatisation. Le professeur veille alors à leur expliquer l'objectif de ce qu'ils sont en train d'apprendre, à leur faire comprendre le sens des efforts demandés et à leur faire percevoir les progrès réalisés. Dans tous les cas, les choix pédagogiques prennent en compte leurs acquis.

Apprendre en mémorisant

Dès la première année de vie, les enfants s'appuient fortement sur ce qu'ils perçoivent de leur environnement à travers l'ensemble des informations sensorielles. Les activités physiques et artistiques, parce qu'elles mobilisent le corps, concourent au développement des compétences attentionnelles et de mémorisation. Le langage que les élèves entendent et produisent y contribue pleinement. Le professeur s'exprime dans une langue riche, adaptée et explicite pour faciliter les opérations de mémorisation des élèves. Il organise des temps d'évocation des activités et des expériences collectives et individuelles afin de les aider à prendre conscience qu'apprendre à l'école, c'est remobiliser régulièrement les acquis antérieurs pour aller plus loin. Il propose des situations dont l'objectif est de faire mémoriser des comptines, des chansons, des poésies, des récits ou des histoires. Les élèves peuvent en retenir des extraits ou la totalité lorsqu'ils y sont exposés à plusieurs reprises, en prenant plaisir à les répéter ou les reformuler.

Une école où les enfants apprennent et vivent ensemble

L'école maternelle est le lieu où l'enfant se familiarise progressivement avec une manière d'apprendre spécifique qui s'appuie sur des situations d'apprentissage adaptées. Elle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les élèves : « Apprendre ensemble et vivre ensemble ». Ils apprennent à repérer les rôles des différents adultes, la fonction des espaces dans la classe, dans l'école et les règles qui s'y rattachent. Ils sont associés à certaines décisions les concernant et découvrent ainsi les fondements de la coopération et du débat.

Accompagner l'enfant à devenir élève

À l'école maternelle, le professeur conçoit des situations d'apprentissage qui permettent à l'enfant d'apprendre au sein d'un collectif qui l'oblige à renoncer à ses désirs immédiats (faire quelque chose ou être attentif en même temps que les autres, prendre en compte des consignes collectives, etc.).

Le professeur incite les élèves à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à ses encouragements et à l'aide de leurs pairs. Il valorise les prises d'initiatives et la capacité à exprimer des choix. Il reconnaît en chaque élève un interlocuteur à part entière, quel que soit son âge, qu'il soit fille ou garçon.

Il exerce les élèves à l'identification des différentes étapes de l'apprentissage en utilisant des termes adaptés à leur âge. Il les aide à se représenter ce qu'ils vont devoir faire, avec quels outils et selon quels procédés. Il partage les critères de réussite pour que chacun puisse prendre conscience du chemin qu'il a réalisé et percevoir les progrès qu'il doit encore effectuer.

L'évaluation constitue un outil de régulation de l'activité professionnelle des professeurs. Elle repose sur une observation attentive de ce que dit et fait l'élève et sur une interprétation de ses progrès. Elle demande une compréhension fine des mécanismes de l'apprentissage et la prise en compte des étapes du développement du jeune

enfant. Elle permet au professeur d'adapter les activités proposées en fonction des besoins de chaque élève pour qu'il continue à progresser au sein du groupe. Le professeur permet à chacun d'identifier ses réussites et explique aux parents la progression de leur enfant.

Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer. C'est progressivement partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe. Par sa participation, l'élève acquiert le goût des activités collectives, prend du plaisir à confronter son point de vue à celui des autres. Il apprend les règles de la communication et de l'échange. Le professeur a le souci de guider la réflexion collective pour que chacun puisse élargir sa propre manière de voir ou de penser. Ainsi, l'élève peut trouver sa place dans le groupe, se faire reconnaître comme une personne à part entière et éprouver le rôle des autres dans la construction des apprentissages.

Dans un premier temps, les règles collectives sont présentées et justifiées par le professeur. Leur appropriation passe par la répétition d'activités rituelles et une première réflexion sur leur application. Progressivement, les élèves sont conduits à participer à une élaboration collective de règles de vie adaptées à l'environnement local qu'il s'agisse de libertés régulées (s'exprimer, jouer, apprendre, faire des erreurs, etc.) ou d'instructions données (attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel, etc.) au sein de la collectivité scolaire.

À travers les situations concrètes de la vie de la classe, le professeur favorise le développement de compétences psychosociales. Une première sensibilité aux expériences sociales (sentiment d'empathie, expression du juste et de l'injuste) se construit. Les histoires lues, contes et saynètes y contribuent ; la mise en scène de personnages fictifs suscite des possibilités diversifiées d'identification et d'expression des émotions et assure en même temps une mise à distance suffisante. Le professeur développe la capacité des élèves à verbaliser, partager et réguler leurs émotions. Il est attentif à ce que tous puissent développer leur estime de soi, l'entraide et le partage avec les autres.

Les six domaines d'apprentissage

Les enseignements à l'école maternelle sont structurés en six domaines d'apprentissage qui ne doivent pas être considérés indépendamment les uns des autres.

Le domaine « Le développement et la structuration du langage » réaffirme la place primordiale du langage à l'école maternelle, notamment de l'acquisition de la langue française, langue de scolarisation, comme condition essentielle de la réussite de toutes et de tous. L'acquisition du langage oral et l'entrée progressive dans la culture de l'écrit pour se préparer à apprendre à lire et à écrire se construisent dans l'ensemble des domaines.

Les domaines « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » et « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques » permettent de développer les interactions entre l'action, la mémorisation, les sensations, l'imaginaire et contribuent à la progressive construction des savoirs fondamentaux.

Les domaines « L'acquisition des premiers outils mathématiques », « Se repérer dans le temps et l'espace » et « Découvrir le monde du vivant, des objets et de la matière » s'attachent à développer une première compréhension de l'environnement des élèves et à susciter leur questionnement. En s'appuyant sur des expériences et des connaissances initiales liées à leur vécu, l'école maternelle met en place un parcours qui leur permet d'ordonner le monde qui les entoure, d'accéder à des représentations usuelles et à des savoirs que l'école élémentaire enrichira.

Le programme établi pour chacun des six domaines d'apprentissage est structuré en compétences qui indiquent les enjeux et les finalités d'enseignement. Les objectifs d'apprentissage et les exemples de réussite sont déclinés par âge afin de donner des repères qui indiquent les progrès attendus des élèves. Cela suppose, pour chaque âge, le réinvestissement des compétences précédemment abordées afin de les ancrer sur le long terme.

Les exemples de réussite ne sont pas exhaustifs. Ils illustrent un parcours et ne sont en aucune manière des activités suffisantes et incontournables pour atteindre l'objectif fixé. Les enseignants doivent mettre en œuvre d'autres situations d'apprentissage afin de diversifier et d'enrichir les pistes proposées.



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Conseil supérieur
des programmes

Programme d'enseignement pour le développement et la structuration du langage oral et écrit de l'école maternelle (cycle 1)

Le programme d'enseignement pour le développement et la structuration du langage oral et écrit de l'école maternelle (cycle 1) a été publié au *Bulletin officiel de l'Éducation nationale* n°41 du 31 octobre 2024.



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Conseil supérieur
des programmes

Projet de programme « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques » de l'école maternelle (cycle 1)

Mai 2025

Sommaire

Principes	11
Se déplacer.....	11
Manipuler, courir, sauter, lancer, s’orienter.....	12
• À aborder avant 4 ans	12
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	12
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	12
Construire des équilibres	13
Tourner, se suspendre, se renverser, grimper, rouler, glisser, nager.....	13
• À aborder avant 4 ans	13
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	13
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	13
S’exprimer avec son corps	14
Explorer, s’exprimer, danser, observer.....	14
• À aborder avant 4 ans	14
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	14
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	15
Coopérer et s’opposer pour gagner un jeu	15
Coopérer, s’opposer, respecter	16
• À aborder avant 4 ans	16
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	16
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	16

Principes

À leur arrivée à l'école maternelle, les enfants n'ont pas tous vécu les mêmes expériences corporelles et ne possèdent pas les mêmes capacités motrices. L'éducation physique contribue à leur développement moteur, affectif, cognitif et relationnel. Les élèves construisent progressivement de nouveaux déplacements et équilibres dans des environnements variés et inhabituels, s'expriment avec leur corps, coopèrent avec leurs pairs et s'opposent à eux, dans le respect de leur intégrité physique et affective. La pratique des activités physiques et des activités à visée expressive et artistique permet aux élèves d'acquérir un répertoire moteur élargi. Elle favorise également une meilleure connaissance de soi, des autres et de l'environnement proche et lointain.

L'éducation physique concourt à l'acquisition des compétences psychosociales. Elle permet à l'élève d'apprendre à partager progressivement ses émotions et à accepter le regard d'autrui. Elle favorise la coopération entre élèves dans le respect de leurs différences afin de lutter contre les stéréotypes et pour favoriser, en particulier, la construction de l'égalité entre filles et garçons. L'éducation physique participe à l'éducation à la santé.

À l'école maternelle, la pratique des activités physiques et des activités à visée expressive et artistique contribue à la progressive construction des savoirs fondamentaux : le langage oral et écrit, les premiers outils mathématiques, les langages artistiques et la compréhension du monde. Elle contribue à l'épanouissement et à l'enrichissement de l'imaginaire des élèves.

Répondant à un besoin essentiel du jeune élève, l'éducation physique est quotidienne, d'une durée effective de trente à quarante-cinq minutes. Les élèves disposent ainsi d'un temps suffisant qui permet la construction de nouvelles habiletés motrices. Si le nombre de séances pour une même activité est adapté au contexte, six à huit séances représentent toutefois un nombre minimum.

Enfin, le parcours de formation de l'élève doit intégrer les quatre sous-domaines moteurs du programme de l'école maternelle au service d'une éducation physique complète et harmonieuse : se déplacer, construire des équilibres, s'exprimer avec son corps et s'opposer à un adversaire ou à une équipe. L'éducation physique s'articule avec l'ensemble des autres domaines d'apprentissage.

Se déplacer

Intention motrice : pour agir dans l'espace, sur une durée et sur les objets.

L'élève exerce ses capacités motrices pour se déplacer et se situer dans des situations variées : courir, s'orienter, sauter, lancer et manipuler des objets de tailles, de formes et de masses différentes. Il découvre la possibilité d'enchaîner des actions motrices. Il apprend à fournir des efforts dans une durée progressive et il cherche à parcourir plus de distance dans un temps donné ou à réduire le temps sur une distance de référence. L'élève investit l'espace par des sauts et des lancers de différentes natures. Il apprend à se situer dans l'espace pour se déplacer dans un environnement d'abord proche puis plus éloigné.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- garantir un temps suffisant de pratique et d'exploration du matériel et de l'espace par tous les élèves ;
- proposer des situations pédagogiques variées afin que tous les élèves s'engagent pleinement et exercent leurs capacités motrices ;
- donner aux élèves des repères concrets dans l'espace et dans le temps pour leur offrir la possibilité d'apprécier leurs progrès et leurs réussites ;
- permettre aux élèves de se situer d'abord dans l'espace proche puis dans des environnements moins familiers (cour de récréation, école, parc à proximité de l'école) grâce à l'utilisation de photographies de l'environnement.

Manipuler, courir, sauter, lancer, s’orienter

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Manipuler et lancer des objets avec des intentions motrices différentes. – Courir de manière variée et coordonnée. – Sauter sans élan un obstacle. – Se situer dans un espace proche et connu en utilisant des indices présents dans l’environnement.	– Attraper, lancer par-dessus, par en dessous, faire glisser, faire rouler au sol différents objets (balles, anneaux, cerceaux, etc.). – Courir en slalomant entre des objets. – Sauter sans élan un obstacle horizontal matérialisé par une latte (une rivière). – Trouver au moins deux éléments remarquables (banc, arbres, poteaux, etc.) dans la cour de récréation, repérables sur la photographie prise lors de la première séance.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Lancer loin de manière coordonnée. – Courir vite en ligne droite sur une distance ou une durée courte. – Sauter sans élan plusieurs obstacles. – Se situer dans un espace élargi et connu grâce à des indices prélevés dans l’environnement.	– Lancer différents objets par-dessus un fil, un banc, en étant assis, debout, etc. – Courir vite d’un point de départ à un point d’arrivée en restant dans son espace de course matérialisé par des cordelettes. – Enchaîner des sauts sur un pied, sur deux pieds dans des cerceaux, au-dessus d’obstacles verticaux ou franchir plusieurs obstacles horizontaux (tapis, cordelettes, lattes, plots, etc.). – Trouver trois éléments remarquables et repérables sur des photographies prises par le professeur dans l’école, en l’absence des élèves ou lors d’une séance précédente.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Lancer loin et avec précision différents objets. – Courir de plus en plus longtemps sans s’arrêter. – Courir vite et franchir un obstacle sur une distance courte. – Coordonner ses actions et ses déplacements pour lancer et pour sauter haut ou loin. – Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices prélevés dans l’environnement.	– Lancer une balle lestée, un anneau, un cerceau, un petit javelot avec élan (quelques pas de déplacement), pour atteindre une zone de plus en plus éloignée. – Courir en limitant les arrêts sur une durée d’effort matérialisée par un support musical ou un sablier. – Courir vite et franchir une rivière matérialisée avec des lattes sans ralentir. – Courir puis sauter haut ou loin après une impulsion sur un pied pour franchir un obstacle et se réceptionner sur deux pieds. – Trouver au moins cinq éléments remarquables et repérables sur plusieurs photographies prises par le

professeur dans un parc, en l'absence des élèves ou lors d'une séance précédente.

Construire des équilibres

Intention motrice : pour s'adapter à des environnements inhabituels.

L'élève découvre de nouveaux équilibres moteurs dans des contextes variés, incertains et instables. Le professeur propose des situations d'apprentissage en toute sécurité en tenant compte des éventuelles appréhensions des élèves.

La découverte du milieu aquatique et l'acquisition de l'aisance aquatique sont particulièrement visées avant l'âge de 7 ans (note de service du 28-2-2022 publiée au bulletin officiel n°9 du 3 mars 2022) dans la mesure du possible.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- garantir la sécurité physique et affective de chaque élève ;
- engager les élèves dans des lieux de pratiques variés et inhabituels (salle de motricité, cour de récréation, piscine, patinoire, environnement proche, etc.) sollicitant des déplacements et des équilibres nouveaux pour enrichir leurs habiletés motrices.

Tourner, se suspendre, se renverser, grimper, rouler, glisser, nager

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer de nouveaux équilibres par des modes de déplacement variés. – Explorer de nouveaux équilibres dans des environnements de pratiques inhabituels et sécurisés.	– Tourner, descendre, grimper, se déplacer à quatre pattes, avec les mains, les pieds, sur le ventre, sur le dos, etc. – Pédaler, rouler (tricycle, patinette et draisienne) en se propulsant avec un pied ou avec deux pieds.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une perte de repères habituels. – Comprendre l'intérêt des règles de sécurité dans des activités et environnements inhabituels.	– Marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, etc. – Se déplacer en équilibre sur des échasses, des patins à roulettes, un vélo, une luge, etc. et savoir s'arrêter. – Attendre l'autorisation du professeur avant de s'engager dans un parcours pour sa sécurité et celle des autres.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions. – Explorer le milieu aquatique et développer une nouvelle locomotion dans l'eau.	– Sauter puis se déplacer en quadrupédie, se suspendre, se balancer et se lâcher, etc. – Se déplacer sans tomber et en maîtrisant ses trajectoires sur des patins à glace ou à roulettes, sur des skis, sur un vélo à deux roues, etc.

– Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres.	– Entrer dans l’eau et sortir seul de l’eau, s’immerger complètement avec les yeux ouverts, respirer (bloquer la respiration et souffler dans l’eau), se déplacer avec les épaules immergées, sur le ventre et sur le dos à l’aide d’objets flottants. – Aider ses camarades avec le professeur pour assurer leur sécurité (guide et parade).
---	--

S’exprimer avec son corps

Intention motrice : pour vivre des émotions.

L’élève développe sa capacité à s’exprimer avec son corps, à vivre et à partager des émotions dans des activités motrices à visée expressive et artistique incluant l’expression corporelle, la danse et les arts du cirque. À l’école maternelle, la motricité usuelle de l’élève évolue et son répertoire expressif s’enrichit. Il découvre et affirme ses propres possibilités d’improvisation et d’exploration du mouvement et des gestes. Il ose s’ouvrir progressivement au regard des autres tout en développant sa confiance en soi. Progressivement, le professeur conduit tous les élèves à s’inscrire dans une réalisation de groupe et à explorer différents rôles (danser, regarder, improviser, faire des propositions dans le cadre d’une chorégraphie). Il utilise des supports variés, sonores ou visuels (musiques, objets, thèmes, mots, images, idées d’action, etc.) pour leur permettre de s’exprimer à travers un langage artistique du corps.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- concevoir des séquences d’apprentissage qui mobilisent une ou plusieurs variables (l’espace, le temps, l’énergie, le matériel) ;
- permettre à l’élève de découvrir et enrichir son répertoire expressif.

Explorer, s’exprimer, danser, observer

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d’apprentissage	Exemples de réussite
– Découvrir et explorer le mouvement comme vecteur d’expression. – Oser s’exprimer avec son corps seul et avec les autres en répondant à une consigne simple. – Observer pour produire et reproduire un ou plusieurs mouvements avec une intention d’expression.	– Marcher à pas feutrés, ramper, s’immobiliser, mobiliser une partie du corps, tourner avec un carton ou un foulard, produire des mouvements lents, rapides, saccadés, etc. – Évoluer dans l’espace sur de la musique au sein d’un petit groupe en variant les modes de déplacement. – Mimer un animal, un personnage de fiction, etc.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d’apprentissage	Exemples de réussite
– Découvrir et explorer le geste dansé. – Découvrir l’espace scénique. – Développer une posture de spectateur actif.	– Reproduire certains gestes dansés (ramper sur le sol, tracer des vagues dans l’espace avec les bras, jongler avec un foulard puis frapper dans les mains, etc.). – Trouver ensemble les différents gestes adaptés pour exprimer la joie, la colère, la tristesse, la peur, etc.

	– Évoluer en occupant les différents espaces de la scène identifiée par le professeur. – Observer de courts extraits de chorégraphies filmées qui illustrent la diversité des danses et des cultures et exprimer verbalement ses émotions.
--	---

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Enrichir le geste dansé par de nouvelles coordinations motrices. – Explorer l'ensemble de l'espace scénique en variant les inducteurs (objets, mondes sonores, modes de déplacements, etc.) pour créer des effets. – Danser, seul ou à plusieurs, en créant et en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements. – Adopter une posture de spectateur actif.	– Danser « grand » (le corps étiré) ou danser « petit » (le corps resserré), jongler avec deux foulards, s'équilibrer sur un rolla bolla, etc. – Reproduire un mouvement très lent ou très rapide, de façon continue, fluide, discontinue, saccadée sur une musique en utilisant l'espace scénique. – Danser en miroir, en parallèle, en contact, en prenant appui sur son partenaire, etc. – Danser par deux, en demi-groupe, en groupe, en respectant une chorégraphie simple (une entrée en scène, un développement, une fin marquée). – Observer ses camarades danser puis exprimer verbalement une émotion et formuler un conseil pour les faire progresser.

Coopérer et s'opposer pour gagner un jeu

Les élèves découvrent et vivent des jeux de coopération et d'opposition (jeux collectifs, jeux de raquette et jeux de combat). Ils apprennent progressivement à coopérer avec leurs pairs et à s'opposer à eux pour gagner. Ils acquièrent de nouvelles habilités motrices et développent des stratégies simples en éprouvant le plaisir du jeu dans le respect de règles communes. Les élèves explorent différents rôles (attaquant, défenseur, partenaire, adversaire et arbitre) et apprennent à gagner et à accepter la défaite.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- placer les élèves dans des situations de jeu interindividuel ou collectif dans lesquelles l'objectif est le gain du jeu ;
- adapter les modalités de jeu aux capacités des élèves (règles, nombre de joueurs, dimensions du terrain de jeu, objets, etc.) afin qu'ils s'engagent avec plaisir dans les situations proposées ;
- introduire des règles simples qui constituent la condition d'un jeu respectueux des partenaires et des adversaires ;
- complexifier progressivement les règles d'un jeu connu ;
- mettre en place de façon progressive les jeux d'opposition avec contacts physiques en intégrant des règles de sécurité à construire avec et pour les élèves.

Coopérer, s'opposer, respecter

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Comprendre et s'approprier un rôle dans les formes de jeu les plus simples. – Explorer différents jeux moteurs vécus en interindividuel ou en collectif. – Éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes.	– Vider et transporter des objets d'une zone à l'autre : porter, lancer, faire rouler, pousser, tirer, etc. (jeu <i>Les déménageurs</i>) – Poursuivre ou esquiver des adversaires dans l'aire de jeu (jeu <i>Minuit dans la bergerie</i>). – Jouer à un jeu de poursuite sans brusquer les autres élèves (jeux <i>Le chat et la souris</i>, <i>Les belettes</i>).

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Jouer en coopérant. – Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant et défenseur. – Coopérer dans le respect des autres et des règles communes.	– S'organiser à plusieurs pour poursuivre ou rattraper un adversaire, déplacer des objets d'une zone à l'autre, etc. – Poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles ou les faire tomber. – Jouer à plusieurs en identifiant la zone à atteindre et les rôles des joueurs (attaquants ou défenseurs). – Accepter la défaite dans le cadre d'un jeu à règle (jeux <i>Promenons-nous dans les bois</i>, jeu <i>Les trois refuges</i>)

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu. – Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, défenseur et arbitre. – Éprouver le plaisir de coopérer et de s'opposer dans le respect des autres et des règles communes.	– Atteindre une cible (panier, but, zone, etc.) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir. – Construire une stratégie individuelle ou collective (jeux <i>Protéger son trésor</i>, <i>Les renards, les poules et les serpents</i>). – Sortir son adversaire d'une zone en le poussant ou le tirant, l'immobiliser au sol sans lui faire mal (jeux <i>Décrocher le coquillage du rocher</i>, <i>Sortir les ours de leur tanière</i>). – Accepter les contraintes liées à l'élaboration d'une stratégie au sein d'une équipe (jeu <i>La forêt</i>, jeux d'attaque et de défense d'un territoire)



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Conseil supérieur
des programmes

Projet de programme « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques » de l'école maternelle (cycle 1)

Mai 2025

Sommaire

Principes	20
Arts visuels	20
Dessiner.....	20
• À aborder avant 4 ans	21
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	21
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	21
S'exercer au graphisme plastique	22
• À aborder avant 4 ans	22
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	22
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	23
Réaliser des compositions planes ou en volume	23
• À aborder avant 4 ans	23
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	24
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	24
Observer, comprendre et transformer des images	24
• À aborder avant 4 ans	25
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	25
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	25
Les univers sonores	25
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	26
• À aborder avant 4 ans	26
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	26
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	27
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps.....	27
• À aborder avant 4 ans	27
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	27
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	28
Affiner son écoute.....	28
• À aborder avant 4 ans	28
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	28
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	29
Le spectacle vivant	29
Pratiquer	29

• À aborder avant 4 ans	29
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	30
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	30
Fréquenter et devenir spectateur	30
• À aborder avant 4 ans	30
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	31
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	31

Principes

Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts visuels, aux univers sonores et au spectacle vivant. L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les élèves à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant sa scolarité primaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs. Son ambition est d'éduquer à l'art et par l'art. Cette éducation engage les élèves, dès le plus jeune âge, dans une connaissance de soi et des autres, en les invitant à une lecture plus sensible du monde qui les entoure. Les activités artistiques mobilisent toutes les compétences langagières du jeune enfant en termes de lexique, de syntaxe et d'énonciation du monde sensible.

Engager les élèves dans des pratiques artistiques

Les élèves doivent pouvoir pratiquer de manière régulière et fréquente des activités artistiques, individuellement et collectivement, dans des situations diversifiées, dans des espaces et des moments dédiés à ces apprentissages.

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Les rencontres avec différentes formes d'expression artistique font partie intégrante de l'apprentissage. Dans la classe, les élèves découvrent des œuvres sous des formes diverses. Ils sont également initiés autant que possible à la fréquentation des lieux artistiques et au plaisir d'être spectateur. La familiarisation avec des œuvres de différentes époques et de différents champs artistiques sur l'ensemble du cycle permet aux élèves de commencer à construire les bases des premières références culturelles.

Vivre et exprimer des émotions

Les élèves apprennent progressivement à mettre des mots sur leurs émotions et leurs impressions. Parce qu'elles engagent le corps et la sensibilité, parce qu'elles sollicitent la perception et les sens, les activités artistiques sont un levier de développement des compétences émotionnelles.

Entrer dans une démarche de création

Les élèves sont mis en situation d'explorer et d'inventer pour libérer leur imaginaire dans le cadre d'une démarche de création structurée par le professeur. Ils découvrent des outils et des matériaux qui leur permettent d'explorer de nouvelles possibilités et de s'adapter à une contrainte matérielle. Ils apprennent peu à peu à exprimer leurs intentions, à évoquer leurs réalisations ou celles des autres, à comparer leurs points de vue et émettre des questionnements.

Arts visuels

Les arts visuels comprennent la peinture, la sculpture, le dessin, la photographie, le cinéma, la bande dessinée, les arts graphiques et les arts numériques. Fondés sur une approche sensible, ils visent à développer notamment la créativité, la motricité fine et l'expression personnelle. Ils privilégient la pratique des élèves, enrichie de la rencontre avec des œuvres et des artistes.

Les élèves doivent disposer de temps et d'espaces aménagés qui permettent une pratique plastique quotidienne et qui donnent à voir des images pour enrichir leur imaginaire (reproductions d'œuvres, répertoires graphiques, affiches, etc.). Les productions des élèves, individuelles et collectives, sont installées pour qu'ils puissent les commenter, les décrire et les comparer. Durant les différents moments de la séance, le professeur prend le temps d'observer les élèves.

Dessiner

Dès la petite section, le dessin de l'élève évolue, des premiers tracés aléatoires jusqu'à la précision et l'intentionnalité du geste. Le professeur valorise chacun des dessins réalisés lors de temps d'échanges, avec l'élève ou avec le groupe classe, qui donnent l'occasion de développer les compétences langagières de l'élève.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- varier les outils, les matériaux, les supports et leur disposition (forme, texture, taille, plan vertical ou incliné, etc.) en fonction de l'âge et de l'habileté motrice des élèves ;
- conserver, dater voire légender les dessins de l'élève afin de pouvoir les comparer dans la durée et aider chacun à percevoir ses progrès ;
- ménager des temps pendant lesquels les élèves peuvent dessiner librement ;
- partager des informations, préalablement à l'activité, avec l'ATSEM et l'AESH au sujet des apprentissages visés et du déroulement de l'activité.

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– S'exercer au dessin pour développer son habileté motrice. – S'exercer progressivement au dessin avec une intention de représentation.	– Dessiner avec des fusains, des craies grasses, des feutres sur des papiers de grand format sur un plan vertical, en commençant par des gestes amples. – Représenter par le dessin le doudou de la classe ou un membre de sa famille.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Expérimenter la diversité des outils, des supports, des matériaux et faire des choix. – S'exercer au dessin avec une intention de représentation.	– Dessiner un bonhomme ou un animal en utilisant différents outils, supports et médiums et observer les effets produits. – Dessiner les fruits de l'espace « épicerie », les vêtements des poupées, etc.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Dessiner pour représenter sur la base d'un modèle. – Dessiner pour représenter un personnage ou un événement fictif. – Participer à la réalisation d'une œuvre collective à partir d'une consigne ou d'un problème à résoudre. – Utiliser le vocabulaire spécifique au dessin.	– Lors d'une sortie au musée, dessiner une statue sous forme de croquis. – Dessiner pour reproduire des représentations du visage (<i>Portrait de Dora Maar</i> de Picasso, <i>X-chen</i> de Paul Klee, <i>La jeune femme au col marin</i> de Modigliani). – Représenter un personnage de conte ou de littérature de jeunesse (<i>La sorcière de la rue Mouffetard</i> de Pierre Gripari) avec une contrainte liée au matériel, aux outils ou au support. – Sur un support de grand format, dessiner collectivement le village ou le quartier à partir de photographies prises lors d'une sortie. – Présenter et décrire son dessin lors d'un temps collectif en utilisant le lexique approprié (couleurs, nuances, outils, matériaux, etc.).

S'exercer au graphisme plastique

Les apprentissages graphiques ont pour principaux objectifs le développement de l'activité perceptive, l'éducation de la motricité fine et l'exploration de différents motifs. Les élèves découvrent, reproduisent et créent différents motifs qu'ils organisent dans l'espace sur différents types de supports. Dès le début du cycle, le professeur porte une attention toute particulière au langage pendant les séances d'apprentissages graphiques (acquisition du vocabulaire, interactions entre pairs et avec l'adulte et expression de ses choix).

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- varier la taille, la forme, la couleur des supports proposés ainsi que les outils ;
- proposer des situations d'apprentissage qui s'inscrivent dans une culture commune dont la régularité permet aux élèves de développer leur motricité fine.
- limiter le recours aux exercices formels sur fiches ;
- réaliser avec les élèves un répertoire graphique constitué de signes simples, de leurs différentes représentations et de leurs compositions. Ce répertoire s'enrichit au fil des situations d'apprentissage.

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer des gestes et commencer à les associer à des types de tracés précis. – Repérer des motifs graphiques issus de son environnement proche. – Découvrir des expressions graphiques dans des œuvres d'art.	– Tracer à deux des lignes verticales sur un support tel qu'une piste graphique. – Découvrir les traces produites par un geste particulier sur une feuille enduite de peinture ou dans du sable (caresser, tapoter, frotter, griffer, etc.). – Reproduire des motifs graphiques simples (cercles, boucles, lignes, croix, etc.) à l'appui de photographies prises dans l'école. – Découvrir les lignes avec Daniel Buren, Sol Lewitt ou Piet Mondrian, les cercles avec Sonia Delaunay ou Ronnie Tjampitjinpa, les boucles avec Calder ou Picasso, les spirales avec Andy Goldsworthy, etc.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Exercer et développer sa motricité fine. – Repérer des motifs graphiques issus de son environnement. – Reproduire et créer des motifs de plus en plus élaborés.	– Utiliser quotidiennement dans le cadre d'activités libres ou guidées, le répertoire graphique de la classe pour s'entraîner à reproduire différents motifs (boucles, spirales, formes géométriques, etc.). – Durant une sortie dans le village ou le quartier, identifier et reproduire des motifs que le professeur photographie pour enrichir le répertoire graphique de la classe. – Choisir et reproduire des motifs issus de répertoires culturels (œuvres d'art, motifs sur des poteries, mosaïques, tissus, broderie, etc.).

- À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Transformer ou détourner des motifs du répertoire de la classe pour observer les effets produits. – Créer de nouveaux motifs. – Réaliser une composition à partir de plusieurs contraintes.	– Réaliser une fresque à partir de motifs graphiques choisis, agrandis ou réduits. – Choisir les outils adaptés pour faire varier la largeur et le relief du tracé (dans une plaque d'argile, sur une feuille humidifiée, sur du papier de verre, etc.). – Réaliser une affiche pour un événement au sein de l'école en utilisant trois motifs, deux outils différents, en temps limité et à plusieurs.

Réaliser des compositions planes ou en volume

Les perceptions des élèves lorsqu'ils explorent et agissent, les aident à comprendre et à s'approprier le monde sensible. En réalisant une production, l'élève fait l'expérience concrète d'un premier langage plastique. Son engagement dans une pratique lui permet de développer un potentiel d'invention. Ces expériences s'accompagnent de l'acquisition d'un lexique approprié pour décrire les actions (sculpter, éclaircir, épaissir, etc.) ou les effets produits (épaisseur, opacité, etc.). Les compositions en volume permettent aux élèves de travailler différents matériaux (argile, bois, béton cellulaire, carton, etc.), de se sensibiliser aux représentations en trois dimensions et de découvrir les notions d'équilibre et de verticalité.

Point de vigilance

Le professeur veille à :

- donner une consigne ouverte pour encourager des réponses variées et aller au-delà de l'usage habituel du matériau ;
- proposer des situations qui permettent à l'élève d'entrer dans une démarche de création en faisant jouer certaines variables plastiques (amorce du « SMOG » : Support, Médium, Outil, Geste).

- À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer l'usage des outils et observer leurs effets sur le geste. – Utiliser différents médiums et observer leurs effets sur les couleurs, les formes et les volumes. – Expérimenter la résistance de certains matériaux. – Réaliser individuellement ou collectivement une production plastique en volume.	– Découvrir l'usage de la spatule, du rouleau, du pochoir, du tamis, de la brosse à dents, etc. – Réaliser une composition sur un support de grand format placé au sol avec différents médiums (gouaches, encres, terre, sable, pastels, sanguines, crayons de papier, etc.). – Expérimenter différentes actions avec les matériaux mis à disposition (déchirer, mouiller, écraser, aplatir etc.). – Construire collectivement une maison pour une poupée avec des boîtes en carton qui ont été peintes.

- À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– S'approprier les constituants plastiques (couleurs, formes, matières, rythmes, etc.). – Réaliser une composition en deux ou trois dimensions en fonction d'un projet individuel ou collectif. – Découvrir différentes formes d'expression artistique.	– Explorer les nuances d'une couleur à partir de mélanges ou en fonction de la couleur du support et de l'exposition à la lumière. – Fabriquer un mobile avec des papiers pliés pour une exposition sous le préau de l'école. – Réaliser collectivement l'illustration de la couverture d'une histoire inventée sur le thème de la mer après en avoir observé quelques représentations (<i>La grande vague de Kanagawa</i> de Katsushika Hokusai, <i>La mer orageuse</i> de Gustave Courbet, <i>Plage au Pouldu</i> de Paul Gauguin, etc.).

- À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux et en réinvestissant des techniques et des procédés. – Se familiariser avec différentes formes d'expression artistique.	– Réaliser en petit groupe des totems à partir des matériaux et des outils mis à disposition pour construire les décors d'un spectacle. – Faire le portrait d'un camarade par découpage et collage de différents matériaux (papier cristal, photographies, carton ondulé, etc.). – Explorer les possibilités de détournement d'objets du quotidien dans une démarche de création (un <i>ready-made</i> de Marcel Duchamp, un mobile d'Alexander Calder, <i>Cadeau</i> de Man Ray, <i>Tête de taureau</i> de Pablo Picasso, etc.).

Observer, comprendre et transformer des images

L'éducation du regard permet d'éveiller les élèves à la diversité des univers visuels. Elle vise des objectifs transversaux transférables à tous les apprentissages : développer l'attention, la concentration, la curiosité, la créativité, les compétences sociales. Dans un monde saturé d'images, l'éducation du regard revêt une importance toute particulière pour poser les bases du jugement critique et du jugement esthétique. Les élèves exercent leur perception visuelle avec de plus en plus de précision, de justesse, tout en développant la capacité à nommer et différencier ce qu'ils voient. Ils apprennent peu à peu à distinguer le réel de sa représentation et à développer une sensibilité esthétique.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- associer la découverte, l'observation et l'exploration des environnements et des supports visuels à la pratique régulière des élèves afin de permettre les échanges d'idées, les débats entre pairs et la réalisation de productions plastiques.
- porter une attention particulière à la mise en réseau d'albums de littérature jeunesse et d'œuvres picturales, photographiques ou numériques.

- À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Apprendre à regarder avec attention et à identifier des éléments visuels. – Découvrir quelques éléments constitutifs d'une illustration	– Dans des collections d'images, identifier un objet ou un animal représenté de différentes manières et comparer ses représentations. – Échanger des idées en petit groupe à partir des photographies prises par le professeur lors d'une activité motrice pour se remémorer et décrire ce que l'on voit. – Décrire les illustrations d'un album de la littérature de jeunesse (personnages, couleurs, motifs, etc.)

- À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Différencier une image fixe d'une image animée. – Fabriquer des images à partir d'images existantes. – Identifier et nommer des éléments graphiques d'une illustration.	– S'initier à l'animation image par image (<i>stop-motion</i>). – Composer une nouvelle image en assemblant des éléments issus d'autres images (détourner, découper, plier, coller, assembler, etc.). – Repérer et distinguer, dans un ouvrage documentaire, les photographies des illustrations pour représenter un même sujet. – Décrire une illustration d'un album de la littérature de jeunesse (couleurs, technique graphique, illustration pleine page ou encadrée, etc.).

- À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Différencier des types d'images (portrait, paysage, nature morte, etc.). – Identifier et nommer des éléments esthétiques d'une illustration	– Trier et classer des images représentant des paysages en fonction d'un critère choisi par l'élève et expliquer ses choix en utilisant un lexique adapté. – Comparer les illustrations d'un même conte à partir de différentes éditions d'albums de jeunesse. – Décrire la composition d'une œuvre photographique ou plastique et comprendre son organisation en utilisant un vocabulaire de plus en plus précis (Pierre Alechinsky, Magritte, Elliott Erwitt, etc.).

Les univers sonores

L'objectif de l'école maternelle est de nourrir l'imaginaire musical, personnel et collectif des élèves et de développer leurs possibilités de création, en les confrontant à la diversité des univers sonores et musicaux. L'écoute et la production sont en constante interaction. Elles participent au développement de la sensibilité de l'élève aux différents univers. Les situations d'apprentissage doivent permettre progressivement aux élèves de produire des sons avec leur voix, leur corps, des instruments et d'affiner leur écoute durant des temps dédiés.

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

Les élèves apprennent à dépasser les usages courants de leur voix parlée et chantée par une exploration ludique. Ils acquièrent un répertoire de comptines et de chansons adapté à leur âge, qu'ils apprennent progressivement à chanter en chœur. Le professeur effectue des choix en puisant, en fonction de ses objectifs, dans la tradition orale enfantine et dans le répertoire classique ou contemporain.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- varier les modalités de regroupement des élèves lorsqu'il souhaite travailler sur la précision du chant, de la mélodie et du rythme ;
- privilégier les comptines et les chants adaptés aux possibilités vocales des élèves, composés de phrases musicales courtes, à structures simples. Il peut progressivement faire appel à des chants un peu plus complexes notamment sur le plan rythmique ;
- demander aux élèves d'adopter progressivement une posture adaptée (pieds ancrés dans le sol, genoux débloqués, épaules et bras détendus, tête droite, etc.) ;
- réaliser avec les élèves un répertoire de comptines et de chants partagé au sein de l'équipe pédagogique.

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Dépasser les usages courants de la voix. – Chanter en se faisant comprendre des autres. – Dire ou chanter au moins cinq comptines.	– Jouer avec sa voix pour reproduire des bruits d'animaux, d'objets et des onomatopées à partir d'images. – Dire ou chanter en articulant correctement le texte de manière audible pour faire deviner le titre de la comptine ou de la chanson. – Dire ou chanter une comptine, en même temps que le professeur et en reproduisant la gestuelle (<i>Toc, toc, toc Monsieur Pouce ; Petit escargot</i>).

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Découvrir et explorer la richesse de sa voix. – Chanter en exprimant une émotion. – Dire ou chanter au moins huit comptines ou chants, en réinvestissant les comptines apprises l'année précédente.	– Reproduire avec sa voix, par imitation, des sons brefs, tenus, graves, aigus et avec des variations de volume. – Chanter avec une voix douce, lentement ou rapidement pour exprimer la joie, la tristesse, etc. – Dire ou chanter de mémoire une comptine ou un chant en variant le volume ou le timbre de sa voix, de manière de plus en plus autonome (<i>Promenons-nous dans les bois ; Un éléphant qui se balançait</i>).

- À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Développer et affirmer son inventivité avec sa voix. – Trouver sa place dans un collectif chantant. – Dire ou chanter au moins dix comptines ou chants, en réinvestissant ceux appris les années antérieures.	– Imiter avec sa voix un son produit par un instrument. – Chanter avec les autres, en respectant le tempo et les nuances et avec une intention. – Chanter de mémoire devant les autres et sans l'aide du professeur (<i>Ah ! Les crocodiles ; Voici le mois de mai !</i>)

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

À l'école maternelle, les situations d'apprentissage proposées permettent aux élèves d'explorer les sonorités produites par des objets, des instruments ou leur corps. Ces activités favorisent l'invention, l'imitation et la découverte de sources sonores variées à travers l'évolution des possibilités gestuelles des élèves.

Point de vigilance

Le professeur veille à :

- mettre à disposition des élèves les instruments de musique de l'école lors de temps dédiés aux apprentissages ou à l'exploration.

- À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer les possibilités sonores de son corps, d'objets et d'instruments. – Découvrir les possibilités expressives de son corps, d'objets et d'instruments. – Observer et commenter ce que font les camarades de classe pour produire des sons avec leur corps, des objets et des instruments.	– Explorer différentes actions pour faire sonner quelques petits instruments à percussion : taper, secouer, gratter, frotter, etc. – Manipuler et faire sonner des objets de différentes matières (pots, couvercles, bouteilles etc.). – Décrire l'action associée à l'objet et au geste : « Il frappe la bouteille vide avec la cuillère. », « Elle secoue les maracas. », « Nous claquons la langue. Elle tape des pieds. ».

- À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Produire des sons à partir de son corps, d'objets et d'instruments. – Adapter son geste pour produire un son en fonction d'une consigne. – Reproduire un rythme simple collectivement.	– Reproduire un rythme avec des claves, en alternance avec le professeur. – Frotter, froisser et déchirer des papiers de toutes sortes pour explorer et comparer les différents sons produits. – Écouter et reproduire avec des triangles, ou en frappant dans ses mains, le rythme proposé par un élève au sein d'un petit groupe.

- À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer le lien entre le son et le geste. – Créer un paysage sonore en répondant à une consigne simple avec son corps, des objets ou des instruments. – Créer collectivement une production musicale.	– Produire le plus de sons différents avec un même instrument à percussion : doux avec la paume de la main, fort avec une mailloche, etc. – Reproduire le bruit d'un orage ou la pluie, en groupe de trois à quatre élèves et avec de petits instruments. – Créer l'illustration sonore d'une histoire inventée collectivement en classe pour la présenter aux parents.

Affiner son écoute

Les activités d'écoute visent prioritairement à développer la sensibilité et la discrimination auditive. Elles sont constitutives des séances consacrées au chant et aux productions sonores. Elles posent aussi les bases de premières références culturelles et favorisent le développement de l'imaginaire.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- proposer des activités d'écoute de plus en plus variées qui peuvent faire l'objet de temps spécifiques ritualisés ;
- donner des consignes pour orienter l'attention des élèves de façon à ce qu'ils apprennent à écouter de plus en plus finement ;
- faire découvrir des œuvres musicales, notamment patrimoniales.

- À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Traduire la musique entendue en mouvements. – Développer une posture d'écoute.	– Se déplacer librement à l'écoute du « Coucou au fond des bois », du <i>Carnaval des animaux</i> de Camille Saint-Saëns. – Reconnaître, à l'écoute seulement, les sons du quotidien de l'école (une porte qui claque, un trousseau de clés, des pas dans le couloir, etc.).

- À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Traduire la musique entendue en mouvements et en mots. – Exprimer ses émotions après l'écoute d'un extrait musical. – Découvrir au moins deux œuvres musicales patrimoniales.	– Se déplacer en imitant la démarche de l'animal à partir de « L'éléphant » du <i>Carnaval des animaux</i> de Camille de Saint-Saëns, puis décrire oralement ses mouvements. – Partager son ressenti en groupe, après avoir écouté des extraits d'<i>Émilie jolie</i> de Philippe Chatel et de <i>La Flûte enchantée</i> de Mozart. – Après plusieurs écoutes successives d'extraits de <i>Pierre et le loup</i> de Serge Prokofiev ou de <i>Piccolo</i>,

Saxo et compagnie d'André Popp, associer un instrument entendu à un personnage de l'histoire.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Traduire la musique entendue en dessin. - Écouter une œuvre musicale patrimoniale pour repérer des éléments musicaux significatifs. - Connaître au moins trois œuvres musicales patrimoniales.	- Dessiner des sons joués par le professeur dissimulé derrière un panneau (un point pour un coup de tambour, des traits pour un triangle, une ligne courbe pour une flûte à coulisse, etc.). - Après plusieurs écoutes d'un extrait musical, décrire le rythme (lent, rapide), reproduire un motif mélodique en chantant, identifier les voix, les nuances, etc. - Écouter des contes musicaux, des opéras, des musiques du monde appartenant à différents styles, cultures et époques pour décrire les voix, identifier les instruments, etc.

Le spectacle vivant

Parmi les activités artistiques relevant du spectacle vivant, le théâtre, les marionnettes et le mime sont caractérisées par la mise en jeu du corps et suscitent chez le jeune élève de nouvelles sensations et émotions. Une pratique adaptée de ces activités stimule son imagination et lui permet d'explorer une expression sensible et poétique du mouvement. Elle favorise l'ouverture de son regard sur les modes d'expression des autres élèves et sur la manière dont ceux-ci traduisent différemment leur ressenti. Le spectacle vivant est en lien étroit avec le domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques » qui intègre notamment la danse et les arts du cirque. L'activité dramatique peut naître de l'envie de jouer, de la découverte d'un spectacle ou de situations à dimension artistique proposées par le professeur. Les premiers spectacles auxquels les élèves assistent leur permettent de découvrir le rôle de l'acteur qui incarne un personnage et la relation entre le public et la scène. Le professeur encourage les élèves à imiter, inventer et collaborer. Il les initie à l'espace scénique et au rôle de spectateur. La découverte des lieux, métiers et codes du théâtre, les aide à apprécier les spectacles et à comprendre leurs apports.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- garder la mémoire des étapes des séances ou du spectacle partagé en engageant une réflexion en équipe, sur les outils adéquats (carnet, boîte du spectateur, etc.) ;
- repérer tous les espaces disponibles de l'école afin d'identifier ceux qui peuvent devenir un espace scénique.

Pratiquer

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Découvrir différentes façons d'exprimer ses émotions par le corps. - Découvrir des rôles simples. - Découvrir le jeu dans une mise en scène collective.	Reproduire des gestes ou des mimiques proposés par le professeur puis par des camarades pour exprimer la joie, la tristesse, etc.

	– Jouer les personnages d’une histoire racontée et lue en classe. – Jouer librement avec des foulards, des cerceaux, des briques en mousse puis imiter un camarade désigné par le professeur.
--	--

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d’apprentissage	Exemples de réussite
– Se familiariser avec l’expression des émotions par le corps et la voix. – Se familiariser avec des rôles simples. – Se familiariser avec le jeu dans une mise en scène collective.	– Exprimer de différentes manières la colère, en référence à une histoire racontée ou à des illustrations présentées par le professeur. – Faire semblant d’être un animal ou un personnage en lien avec la littérature, les contes et les comptines du répertoire de la classe. – Jouer ensemble en détournant l’usage habituel des objets : le cerceau devient la maison, le foulard la queue du loup, etc.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d’apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer des enchaînement d’émotions par le corps et la voix. – Explorer des rôles simples. – Explorer le jeu dans une mise en scène collective.	– Passer du rire à la peur ou à la surprise en répondant aux consignes du professeur ou d’un camarade, avec ou sans référence à un support travaillé. – Jouer avec des marionnettes à gaine ou à doigts et les faire parler en suivant le fil d’une histoire courte et bien connue. – Commencer à jouer des personnages simples ou archétypaux en utilisant son corps et sa voix (le loup, la sorcière, l’ogre, etc.) – Jouer ensemble les personnages d’une histoire en improvisant et en utilisant des objets en tant qu’éléments du décor : une chaise devient un refuge, un tapis devient une rivière, etc.

Fréquenter et devenir spectateur

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d’apprentissage	Exemples de réussite
– Découvrir des œuvres adaptées. – Découvrir l’espace scénique.	– Écouter de premières histoires théâtralisées très courtes et adaptées (théâtre pour les tout-petits, théâtre de marionnettes, etc.). – Assister à une représentation de danse contemporaine d’une durée adaptée au sein de l’école.

- À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Se familiariser avec l'espace scénique. – Se familiariser avec des œuvres adaptées. – Rencontrer des artistes.	– Après avoir assisté à une représentation, évoquer les personnages, les lieux, les décors, les costumes, etc. – Dire ce que l'on a aimé ou pas dans un spectacle, ce qui a fait peur ou fait rire, et écouter ce que disent les camarades. – Participer à des interventions menées par des comédiens, clowns, jongleurs, danseurs, mimes, etc.

- À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer l'espace scénique. – Explorer des œuvres adaptées. – Rencontrer des artistes et des professionnels.	– Jouer dans un espace scénique devant des camarades spectateurs en utilisant les coulisses. – Être spectateur de différents genres théâtraux : le mime, le théâtre d'ombres, le théâtre d'objets, les contes théâtralisés ou divers types de marionnettes (marottes, marionnettes empoignées, à tringles, sur table, etc.). – Visiter le théâtre et échanger avec les professionnels et les artistes sur leur métier, à l'occasion d'un spectacle.



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Conseil supérieur
des programmes

Programme d'enseignement pour l'acquisition des premiers outils mathématiques de l'école maternelle (cycle 1)

Le programme d’enseignement pour l’acquisition des premiers outils mathématiques de l’école maternelle (cycle 1) a été publié au *Bulletin officiel de l’Éducation nationale* n°41 du 31 octobre 2024.



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Conseil supérieur
des programmes

Projet de programme « Se repérer dans le temps et l'espace » de l'école maternelle (cycle 1)

Mai 2025

Sommaire

Principes	36
Se repérer dans le temps	36
Acquérir les premiers repères temporels	36
• À aborder avant 4 ans	36
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	37
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	37
S'approprier la notion de chronologie	37
• À aborder avant 4 ans	37
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	38
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	38
Construire la notion de durée	38
• À aborder avant 4 ans	38
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	39
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	39
Se repérer dans l'espace	39
Faire l'expérience de l'espace	40
• À aborder avant 4 ans	40
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	40
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	41
Représenter l'espace	42
• À aborder avant 4 ans	42
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	42
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	42
Découvrir l'environnement proche	43
• À aborder avant 4 ans	43
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	43
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	43

Principes

À l'école maternelle, les élèves construisent progressivement une représentation de l'espace et du temps qui va au-delà du simple vécu immédiat. Grâce aux interactions entre le langage et le corps, l'élève peut passer du temps et de l'espace vécus au temps et à l'espace représentés et construits.

Se repérer dans le temps

L'un des objectifs de l'école maternelle est de permettre à l'élève de s'approprier et de comprendre les représentations sociales du temps, la notion de chronologie et la notion de durée. L'élève utilise progressivement des outils de représentation du temps afin de situer des événements les uns par rapport aux autres, dans un temps de plus en plus long. Il se montre peu à peu capable de restituer la chronologie d'une histoire simple ou d'un événement qu'il a vécu en mobilisant des compétences lexicales spécifiques, notamment celles nécessaires à l'évocation de l'antériorité, de la simultanéité et de la postériorité.

Cet enseignement s'inscrit dans une dynamique transversale des apprentissages. Il peut s'appuyer sur la littérature de jeunesse qui, par les thématiques abordées ou par le travail autour de la chronologie d'une histoire, donne aux élèves des clefs de compréhension du temps. La notion de durée est travaillée en lien avec les autres domaines d'apprentissage (activités scientifiques, musicales, physiques).

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- permettre à l'élève de construire la notion de chronologie et la compréhension du temps long d'une histoire par l'enrichissement du lexique (corpus de mots adaptés) et en développant des compétences syntaxiques, notamment par la reformulation des propos de l'élève ou en l'invitant à le faire ;
- permettre à l'élève de mobiliser progressivement, par des activités ritualisées, des repères conventionnels et sociaux utiles à la vie de la classe. Ces activités évoluent en fonction de l'âge et des compétences des élèves : organisation de la journée avant quatre ans, de la semaine à partir de quatre ans et de l'année à partir de cinq ans.

Acquérir les premiers repères temporels

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Identifier les principaux moments d'une journée. – Connaître quelques marqueurs temporels. – Aborder la notion de saison à partir de quelques faits observables.	– Se situer sur la frise du déroulé des actions de la journée. – Différencier le matin et le soir, le jour et la nuit : « Le matin, je me lève de bonne heure pour aller à l'école ». – Comprendre et utiliser le vocabulaire associé : <i>encore, avant, après, maintenant, tout à l'heure, tout de suite</i>, etc. – Repérer les transformations de la nature par l'observation de l'environnement en fonction du contexte local (végétation, climat, etc.).

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Énoncer le moment de la journée où l'on se situe. - Établir des jours qui servent de repères dans la semaine. - Savoir que la semaine est une suite de sept jours. - Employer le présent, le futur, le passé composé et commencer à employer l'imparfait pour évoquer des événements et les resituer dans le temps. - Approfondir la notion de saison par des observations sur la végétation et le climat.	- Reconnaître le matin, le midi, l'après-midi, le soir, la nuit et le jour et employer les mots à bon escient. - Situer une activité dans la semaine en la plaçant avant ou après le jour qui sert de repère : fin de semaine, mercredi, un jour avec une activité particulière. - Nommer les jours de la semaine. - Situer les événements dans le temps de la semaine en utilisant les mots <i>aujourd'hui</i>, <i>demain</i>, <i>hier</i>. - Utiliser progressivement les temps verbaux à bon escient : « Demain, je partirai en vacances. » ; « Hier, je suis allé jouer au parc. » ; « Quand j'étais petit, j'avais une tétine, mais maintenant je n'en ai plus besoin. » - Nommer l'hiver, l'été et identifier leurs principales caractéristiques en fonction du contexte local (végétation, climat, températures, etc.).

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Situer un événement dans la semaine. - Continuer à s'approprier les temps conjugués et les jours pour situer les événements dans la semaine. - Utiliser le futur simple et le futur antérieur pour situer une action ou un événement qui va se produire. - Énoncer la date. - Utiliser des mois qui servent de repères pour se situer dans l'année. - Nommer la plupart des mois de l'année. - Connaître les saisons.	- Rappeler qu'on est allé « il y a trois jours » ou qu'on ira « dans trois jours » à tel endroit. - Dire : « Aujourd'hui, nous sommes lundi. », « Hier, c'était dimanche, j'étais à la maison. », « Demain, ce sera mardi, nous irons à la piscine. ». « J'aurai bientôt fini mon dessin. » - Utiliser les outils de la classe pour composer la date (jour et mois) au tableau et l'énoncer. - Associer certains mois de l'année à un événement marquant (anniversaires, fêtes, vacances). - Énoncer la plupart des mois de l'année dans l'ordre ou le désordre. - Nommer les saisons et citer quelques-unes de leurs caractéristiques selon le contexte local.

S'approprier la notion de chronologie

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Situer des moments de la journée les uns par rapport aux autres en utilisant le présent, le passé composé, le présent à valeur de futur proche. - Ordonner entre eux des moments rituels vécus.	- Nommer l'activité qui précède et identifier celle qui va suivre. - Produire à l'oral des phrases simples pour restituer des moments rituels vécus : « On va à la cantine, après on va dormir, et après, on revient dans la classe ».

– Comprendre et restituer le déroulement d'événements quotidiens au sein d'une histoire simple. – Se projeter dans l'action que l'on choisit d'effectuer. – Commencer à planifier deux activités.	– Restituer le déroulement d'actions quotidiennes au sein d'une histoire simple, à partir d'albums, en s'appuyant sur le lexique adapté (<i>le bain, le coucher, etc.</i>). – Dire quelle action, quelle tâche on va réaliser dans un futur très proche : « Je vais dans la bibliothèque pour regarder un livre », « Je veux aller à l'atelier peinture pour étaler la peinture ». – Choisir le jeu qui sera utilisé ensuite en autonomie, avant de réaliser le travail proposé par le professeur.
---	--

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Restituer la chronologie des actions majeures d'une histoire simple. – Relater et expliquer une action, une procédure en utilisant des connecteurs afin de se situer dans le temps.	– Restituer le début d'une histoire à structure répétitive, relater au moins un élément de l'action et raconter comment l'histoire se termine. – Utiliser les termes : <i>au début, ensuite et pour finir, quand, en même temps, il y a longtemps, etc.</i>

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Repérer les différentes étapes d'un processus ou d'un événement vécu et les ordonner. – Repérer l'antériorité d'une action par rapport à une autre dans un scénario, en utilisant un système à trois temps : imparfait, plus-que-parfait, imparfait du verbe « aller » à valeur de futur proche dans le passé. – Ordonner des événements passés les uns par rapport aux autres, dans l'année scolaire. – Relater des événements passés ou à venir qui indiquent la succession, l'antériorité, la postériorité et la simultanéité.	– Établir la liste des différentes étapes d'une construction ou d'une fabrication en utilisant les mots : <i>d'abord, ensuite, puis, après, enfin, à la fin.</i> – Reconstruire oralement la structure d'une histoire : « Le Petit Poucet marchait derrière ses parents dans la forêt, il avait pris des petits cailloux avant de partir pour les semer. Il allait pouvoir ainsi retrouver son chemin. » – Évoquer la succession des événements importants pour la classe les uns par rapport aux autres : « En novembre, on est allé à la ferme et l'anniversaire de Camille c'était après les vacances de Noël. » – Participer à l'invention d'une histoire en utilisant les temps du présent, du passé et du futur ainsi que les termes : <i>avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, soudain, immédiatement, de temps en temps, tôt, tard, autrefois, aussitôt, etc.</i>

Construire la notion de durée

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Attendre avant d'obtenir ce que l'on souhaite. – Repérer le début et la fin d'une activité. – Connaître quelques mots qui font référence à la durée.	– Attendre son tour pour jouer, attendre que les camarades soient servis avant de manger un biscuit. – Comprendre le code défini par le professeur pour débiter et terminer une activité (le son de la

	clochette, frapper dans les mains, une consigne orale). Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique : <i>attendre, longtemps, déjà</i>, etc. « Je suis déjà allé en salle de motricité », « La Belle au Bois dormant dort longtemps », etc.
--	---

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Percevoir que certaines durées sont stables. - Enrichir le répertoire de mots qui font référence à la durée.	- Découvrir la fonction et l'utilisation du sablier ou du minuteur. - Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique : <i>pendant, depuis, court, long</i>, etc.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Commencer à utiliser les repères donnés par le professeur pour organiser son activité dans un temps imparti. - Comparer des durées. - Comprendre progressivement qu'il existe un temps long, un passé très éloigné, des événements antérieurs à notre propre vie.	- Planifier une activité en utilisant une horloge : « Quand la grande aiguille sera sur le 6, il faudra avoir fini son travail. » - Identifier quel extrait musical est le plus court, le plus long. - Identifier l'équipe qui a mis le moins de temps pour faire passer le ballon du premier au dernier membre de la colonne à l'aide d'un chronomètre (jeu <i>La chenille</i>). - Dire que certains événements se sont passés, <i>il y a très longtemps, avant même notre naissance</i>.

Se repérer dans l'espace

L'objectif de l'école maternelle est de permettre à l'élève de faire l'expérience de l'espace, de le représenter et de découvrir l'environnement proche. Comprendre l'espace lui permet de se repérer dans des lieux connus, avant de découvrir progressivement des espaces moins familiers et plus lointains. Par l'enrichissement d'un lexique spécifique, l'élève perçoit les relations qu'il entretient avec l'espace et que les espaces entretiennent entre eux. Cet enseignement s'inscrit dans la dynamique transversale des apprentissages en lien avec les activités physiques ou scientifiques, le langage oral et écrit, les formes et les grandeurs en mathématiques et les arts visuels et sonores.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- permettre à l'élève de faire l'expérience de l'espace dans des situations variées et régulières ;
- favoriser une représentation de l'espace par l'enrichissement du lexique (corpus de mots adaptés) et le développement de compétences syntaxiques, notamment par la reformulation des propos de l'élève ou en l'invitant à le faire ;
- permettre à l'élève de comprendre que l'espace peut se représenter ;
- construire une progression pédagogique à partir de l'espace proche vers des espaces plus lointains et inconnus.

Faire l'expérience de l'espace

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Réaliser des constructions simples à partir de pièces solides ou de formes planes. – Orienter un objet ou une forme. – Manipuler des objets volumineux. – Orienter un livre ou un autre support d'écrit. – Réaliser un trajet, un parcours simple dans l'école. – Expérimenter les effets sensoriels de la proximité et de l'éloignement. – Acquérir les premiers marqueurs qui permettent de se repérer dans l'espace.	– Jouer avec un jeu de construction librement ou pour reproduire un modèle déjà construit avec trois ou quatre pièces. – Choisir et orienter une pièce pour l'insérer dans un puzzle à encastrement. – Manipuler des cartons, des blocs de mousse, des tapis pour explorer librement des positions variées. – Feuilletter un album du début à la fin en l'orientant face à soi. – Se déplacer dans la classe ou dans l'école avec un adulte pour déposer un objet dans un lieu proposé (cantine, dortoirs, toilettes, cour, les autres classes, etc.). – Constater la variation de la perception de la taille d'un objet ou de l'intensité d'un son en fonction de la distance par rapport à soi. – Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique : Verbes : <i>marcher, monter, descendre, grimper, recouvrir, avancer, reculer, remplir, vider, éloigner, rapprocher</i>, etc. Adverbes ou locutions adverbiales, prépositions, adjectifs : <i>ici, là-bas, grand, petit, au-dessus, en dessous, dans, dedans, dehors, à côté, au loin, tout près, devant, derrière, autour, l'un derrière l'autre</i>, etc.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Réaliser des constructions de pièces solides ou de formes planes à partir d'une contrainte. – Situer des objets entre eux. – Situer des objets par rapport à soi, différencier la proximité de l'éloignement. – Orienter et utiliser correctement une feuille de papier. – Se situer par rapport aux autres. – Employer les marqueurs spatiaux précédemment acquis et en acquérir de nouveaux.	– Composer des motifs simples avec des formes en bois et les reproduire sur une feuille (taille et forme diverses). – Déterminer l'effet d'un déplacement, d'une position sur un jeu de plateau (jeu <i>Les petits chevaux</i>). – Observer les différentes tailles d'un objet selon sa position dans l'espace en utilisant des photographies et identifier celle représentant l'objet le plus éloigné du photographe. – Tracer des lettres, écrire des mots dans un espace donné. – Dans un espace scénique, se déplacer en tenant compte de la position des autres élèves afin de ne pas les toucher. – Comprendre et utiliser dans des récits, des descriptions ou des explications :

	Noms : le côté, le lieu, l'espace, la marche, la montée, le parcours, la descente, le tournant, le trajet, la ronde, la file, le contour, etc. Verbes : tourner, se diriger, espacer, serrer, s'approcher, s'éloigner, traverser, etc. Adverbes ou locutions adverbiales, prépositions, adjectifs : Au milieu, à droite, à gauche, d'un côté, de l'autre, entre, plus haut, plus bas, au fond, à l'intérieur, à l'extérieur, immense, minuscule, etc.
--	---

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Réaliser des assemblages complexes. – Situer des objets dans un ensemble ordonné. – Situer des objets par rapport à soi, construire une image orientée de son corps. – Réaliser un trajet, un parcours dans un environnement connu. – Utiliser une page en respectant les normes d'écriture. – Situer quelques espaces géographiques sur un globe ou un planisphère. – Enrichir le lexique relatif à l'espace de mots plus complexes ou désignant un espace plus éloigné.	– Reproduire des puzzles, des pavages, des tangrams etc. – Réaliser, avec une intention, une construction libre en trois dimensions à partir de solides choisis. – Décrire la place d'un objet parmi d'autres dans un rang ou dans une composition. – Distinguer la gauche de la droite dans ses déplacements. – Décrire la place occupée par un camarade dans la classe : « Elle est assise en face moi et à côté de la bibliothèque. » – Réaliser le trajet demandé à partir de sa représentation (dessin ou codage), dans l'école ou dans la cour. – Copier une phrase de gauche à droite, avec retour à la ligne. – Nommer un ou deux continents et quelques pays dans le cadre de la découverte de l'utilisation d'un globe ou d'un planisphère. – Faire la différence entre la mer et la terre. – Comprendre et utiliser dans des récits, des descriptions ou des explications : Noms : le quartier, la place, une ruelle, un sentier, un passage, le centre, un pays, un continent, un océan, la montagne, la frontière, la limite, le globe, etc. Verbes : superposer, alterner, décaler, espacer, circuler, parcourir, déambuler, cheminer, etc. Adverbes ou locutions adverbiales, prépositions, adjectifs : au loin, au centre, au premier plan, en continu, en pointillé, lointain, etc.

Représenter l'espace

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Reproduire un parcours simple. - Restituer un déplacement à l'aide de représentations diverses.	- Déplacer une figurine sur une maquette pour représenter le parcours réalisé en séance d'activité physique. - Décrire un parcours simple en rangeant dans l'ordre chronologique trois ou quatre photographies des lieux dans lesquels il faut passer pour rejoindre la cour de l'école.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Représenter un espace connu. - Restituer oralement un déplacement à partir d'une représentation. - Représenter un déplacement. - Composer et représenter divers éléments.	- Représenter par une maquette l'espace de la classe, de la cour de l'école ou son environnement proche à partir de briques, de rouleaux, de boîtes, etc. - Représenter en volume les lieux visités par un personnage dans un récit. - Décrire le parcours réalisé lors d'une séance d'activité physique en utilisant des repères et des marqueurs spatiaux et le dessiner. - À partir de trois ou quatre éléments (bâtonnets, jetons, etc.), composer le plus de motifs différents dans des espaces variés, puis les dessiner.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Reproduire un parcours sur une représentation plane. - Représenter l'environnement proche. - Restituer oralement un déplacement mémorisé. - Représenter un déplacement. - Représenter la proximité ou l'éloignement d'un sujet. - Représenter divers éléments sur un plan.	- Déplacer une figurine sur un plan de l'école en respectant un parcours mémorisé. - Produire des représentations des différents espaces et paysages aux abords de l'école (photographies, textes et dessins). - Expliquer le trajet de l'entrée de l'école à la salle de classe en utilisant des repères et les marqueurs spatiaux adaptés (<i>« je traverse le hall, je monte l'escalier, je tourne à droite dans le couloir puis j'entre dans la classe »</i>). - Coder à l'aide de flèches le déplacement effectué par un objet mobile sur un tableau à cases. - Dessiner en variant la taille des éléments représentés selon leur éloignement. - Dessiner le plan de la classe ou de la cour lors d'une activité collective.

Découvrir l'environnement proche

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer les différents lieux de l'école et leur associer des éléments caractéristiques observés.	– Récolter des petits objets caractéristiques pour les associer au jardin de l'école, à la cour de récréation et les exposer dans la classe (fleurs, feuilles, cailloux, etc.). – Choisir dans les différents espaces de l'école des éléments caractéristiques que le professeur photographie et affiche dans la classe.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Caractériser l'environnement extérieur proche de l'école. – Découvrir des espaces moins familiers.	– Identifier les principaux éléments qui caractérisent les lieux explorés lors d'une sortie aux abords de l'école (la croix de la pharmacie, les feux tricolores, les passages piétons, les numéros des maisons, etc.). – Explorer la forêt et l'étang ou le centre-ville, lors d'une sortie scolaire et identifier avec le professeur des éléments caractéristiques de cet environnement (flore, faune, habitat, commerces, etc.).

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Reconnaître les espaces proches de l'école et leurs usages. – Reconnaître des espaces moins familiers. – Observer l'habitat proche de l'école.	– Identifier et nommer, dans le cadre de la réalisation d'une maquette ou du plan du quartier ou du village, les principaux bâtiments publics (mairie, hôpital, etc.), des commerces et des espaces culturels ou de loisirs (piscine, stade, bibliothèque, musée, etc.). – Compléter les caractéristiques observées d'espaces moins familiers comme la ville, la campagne, la mer, la montagne, par la consultation d'ouvrages documentaires. – Pendant un déplacement dans le quartier ou le village avec la classe, distinguer diverses constructions présentes dans l'environnement proche et leurs éléments architecturaux (murs, cheminées, escaliers, fenêtres, toit, tour, etc.).



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Conseil supérieur
des programmes

Projet de programme « Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets » de l'école maternelle (cycle 1)

Mai 2025

Sommaire

Principes	46
Découvrir le monde du vivant	46
Découvrir les animaux et les végétaux	47
• À aborder avant 4 ans	47
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	47
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	47
Découvrir le corps humain et la santé	48
• À aborder avant 4 ans	48
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	48
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	48
Découvrir le monde de la matière et des objets	49
Découvrir les objets et les matériaux	49
• À aborder avant 4 ans	49
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	50
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	50
Découvrir les états de la matière et les mélanges	50
• À aborder avant 4 ans	50
• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	51
• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	51

Principes

Avant leur entrée à l'école maternelle, les élèves se sont déjà familiarisés avec des objets, des êtres vivants et des phénomènes naturels. Les élèves vont dépasser peu à peu leurs représentations spontanées pour développer des conceptions plus élaborées grâce à la manipulation, l'observation et aux activités langagières qui les accompagnent.

Guidés par le professeur, ils apprennent à confronter leurs idées, à formuler ce qu'ils ont compris en employant un lexique précis et varié. Ils construisent des relations entre les phénomènes observés, envisagent des conséquences et identifient des caractéristiques susceptibles d'être catégorisées. La description des actions (« ce que je fais ») et des résultats (« ce qui se passe »), en employant des tournures syntaxiques appropriées, facilite la mise en relation des causes et des effets. L'observation, en tant que démarche active de recherche d'informations, et la capacité à en rendre compte, se construisent progressivement.

Les différents domaines travaillés à l'école maternelle gagnent à être mis en lien afin de donner du sens et de la cohérence aux apprentissages : la mise en place d'un jardin permet de travailler à la fois le domaine du vivant et celui des objets, ainsi que l'espace et le temps (suivi de la croissance des plantations, observation de la métamorphose des têtards en grenouilles, etc.). De même, les activités physiques s'articulent avec la découverte des parties du corps et des notions d'équilibre. Les situations proposées constituent des occasions privilégiées de solliciter quelques notions mathématiques : comparer des objets selon leur longueur, leur masse, dénombrer une collection d'objets, comparer des quantités, utiliser le nombre pour résoudre des problèmes, etc.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- aménager un « espace sciences », en complément des espaces de jeux symboliques traditionnels ;
- s'appuyer sur la curiosité naturelle des élèves en les invitant à tous participer (filles et garçons) ;
- privilégier l'utilisation d'ouvrages documentaires comme ressources scientifiques afin de valider ou compléter des résultats d'observation ou de manipulation ;
- permettre aux élèves de construire des traces écrites qui témoignent des idées et actions individuelles de chacun et du travail collectif de la classe ;
- alterner les temps d'exploration libre avec des temps dirigés afin que les élèves qui ont besoin de répéter pour constater des régularités, s'approprient les supports d'apprentissage.

Découvrir le monde du vivant

À l'école maternelle, l'objectif d'apprentissage est d'observer et de caractériser les étapes du cycle de vie de plantes et d'animaux pour s'approprier progressivement les notions de reproduction, de développement, de nutrition. Les élèves commencent à adopter une attitude responsable vis-à-vis de leur environnement. Ils identifient, nomment et regroupent des animaux en fonction de leurs caractéristiques, de leurs modes de déplacement et de leurs milieux de vie. Ils apprennent également à identifier, nommer les différentes parties du corps et à mieux le connaître. Les élèves comprennent progressivement que leur corps leur appartient, qu'ils doivent en prendre soin pour se maintenir en forme et favoriser leur bien-être. Cette éducation à la santé vise l'acquisition de premiers savoirs et savoir-faire pour préparer les élèves à prendre soin d'eux-mêmes et des autres. Elle intègre une première approche des questions nutritionnelles qui peut être liée à une éducation au goût.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- permettre aux élèves d'accéder à la compréhension des notions visées à travers des activités de manipulation et d'observation du réel ou à défaut de substituts (photographies, vidéos) ;

- intégrer les végétaux dans l'étude du vivant ;
- permettre aux élèves d'étudier des plantes qui ont un cycle de vie court et que l'on peut trouver localement.

Découvrir les animaux et les végétaux

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Repérer et nommer les caractéristiques morphologiques générales des plantes et des animaux observés avec la classe. – Reconnaître et nommer le mâle et la femelle, le jeune et l'adulte pour plusieurs espèces animales. – Prodiger des soins nécessaires aux élevages et aux cultures.	– Identifier et nommer les caractéristiques des animaux et des plantes, notamment : • tête, bouche, bec, yeux, pattes, nageoires, ailes, plumes, poils et écailles ; • racine, tige, feuille, fleur, tronc et branche. – Associer des photographies représentant le petit et l'adulte d'une même espèce animale. – Utiliser le lexique adapté : le chevreau, la chèvre et le bouc, le chiot, la chienne et le chien, etc. – Assurer l'arrosage de plantations, en quantité adaptée et régulière, à l'invitation du professeur.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Reconnaître une ou plusieurs étapes d'un cycle de vie à partir de l'observation d'animaux et de plantes. – Identifier et décrire les besoins essentiels de quelques animaux et de végétaux à partir d'observations d'élevage, de cultures de plantes, et des soins prodigués. – Observer et nommer le mode de déplacement de quelques animaux. – Respecter la vie sous toutes ses formes.	– Constater et décrire des changements liés à la croissance d'une plante à partir d'un suivi d'observation (photographies régulières). – Citer plusieurs espèces d'animaux qui pondent des œufs et d'autres espèces qui portent leur petit. – Connaître les préférences alimentaires des animaux élevés ou étudiés en classe. – Savoir dire si un animal vole, marche, rampe, saute, grimpe, court ou nage. – Ne pas écraser les petits animaux de la cour de l'école afin de les préserver.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Identifier des éléments morphologiques spécifiques à une espèce végétale ou animale. – Reconnaître les étapes de la vie d'un animal ou d'une plante. – Décrire les besoins essentiels de quelques animaux ou de végétaux. – Contribuer à une action collective favorable à la préservation de la biodiversité dans un milieu proche de l'école.	– Légender avec l'aide de l'adulte, un dessin ou une photographie d'un animal ou d'une plante. – Classer des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles, etc.) – Associer à chaque mode de déplacement des éléments anatomiques spécifiques (ailes, griffes, pattes, nageoires, etc.). – Nommer et ordonner les étapes du cycle de vie d'une plante ou d'un animal observées avec la classe (naissance, éclosion, germination – larve, nymphe, métamorphose, etc.).

	– Réaliser une affiche ou un carnet de voyage pour réinvestir les connaissances lexicales acquises (étapes de la vie, morphologie, locomotion, alimentation, milieu de vie), après une sortie (visite d'une ferme, sortie « nature » etc.). – Participer avec la classe à la mise en place d'un potager dans l'école ou dans un jardin collectif.
--	--

Découvrir le corps humain et la santé

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Nommer et représenter quelques parties du corps humain. – Découvrir les sens utilisés lors d'expériences sensorielles variées. – Respecter quelques règles d'hygiène de vie, à l'invitation de l'adulte.	– Désigner différentes parties du corps de la poupée pendant l'activité de rangement de ses vêtements dans le coin d'imitation. – Évoluer dans la représentation du corps humain, vers un dessin plus représentatif. – Identifier parmi d'autres un objet connu et caché dans un sac ou dans une boîte par le toucher. – Demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques. – Se laver les mains après le passage aux toilettes, avant et après les repas, se moucher, etc. avec l'aide de l'adulte.

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Connaître les parties du corps humain. – Identifier et nommer des organes sensoriels et les modalités de perception associées. – Observer des changements liés à sa croissance. – Connaître quelques règles d'hygiène corporelle et de propreté.	– Placer les pièces d'un puzzle représentant le corps humain en nommant les <i>bras</i>, les <i>mains</i>, les <i>jambes</i>, la <i>tête</i>, le <i>cou</i>, le <i>tronc</i>, etc. – Associer les yeux et la vue, le nez et l'odorat, la langue et le goût, la peau et le toucher, l'oreille et l'audition. – Constater des changements physiques liées à sa croissance en s'appuyant sur des éléments concrets (vêtements, chaussures, photographies fournies par la famille, toise personnelle). – Réaliser en autonomie les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle (se laver les mains, se moucher, etc.).

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Identifier et nommer quelques articulations et la segmentation des membres. – Se représenter avec un corps articulé en mouvement.	– Situer sur soi et nommer la <i>cheville</i>, le <i>genou</i>, le <i>coude</i>, la <i>hanche</i>, l'<i>épaule</i>, la <i>cuisse</i>, la <i>jambe</i>, le <i>pied</i>, le <i>bras</i>, l'<i>avant-bras</i>, le <i>poignet</i>, la <i>main</i>, etc.

– Connaître quelques étapes de la vie d'un enfant jusqu'à six ans.	– Réaliser un dessin de plus en plus réaliste d'un personnage en train de courir ou de sauter à l'appui d'un mannequin articulé en bois. – Classer et commenter quatre photographies fournies par sa famille, montrant les caractéristiques de son développement physique.
--	---

Découvrir le monde de la matière et des objets

Les élèves commencent à appréhender le concept de matière par des activités de manipulation et d'observation. Transporter de l'eau, des grains, des objets, effectuer des transvasements, permet de ressentir le caractère pesant de la matière et de commencer à distinguer certaines caractéristiques de ses états liquide et solide. Les activités de mélanges permettent une première approche de la conservation de la matière.

Les élèves utilisent des objets techniques variés et passent d'une exploration libre à une utilisation maîtrisée qui développe des habiletés motrices spécifiques. Ils apprennent à nommer les objets, les éléments et matériaux qui les constituent et découvrent leurs fonctions.

Les fabrications et constructions contribuent à cette première découverte du monde technique. Les projets nécessitent d'utiliser des outils et des matériaux adaptés et d'effectuer des actions techniques spécifiques. Les jeux de construction leur permettent de découvrir divers modes d'assemblage. Pour atteindre l'objectif qui leur est fixé ou celui qu'ils se donnent, les élèves apprennent à intégrer progressivement la chronologie des tâches requises et à ordonner une suite d'actions. Les problèmes rencontrés au cours de la fabrication amènent les élèves à prendre conscience du décalage entre l'objet imaginé et sa réalisation.

Points de vigilance

Le professeur veille à :

- accompagner les phases exploratoires de questionnements et d'une mise en mots ;
- mettre en place un premier contact avec un matériau à mains nues afin de favoriser la découverte sensorielle et développer la motricité fine. Les outils, ustensiles ou instruments sont proposés dans un deuxième temps ;
- adapter la difficulté et la précision des tâches proposées au développement moteur des élèves. Les jeux de construction sont choisis en fonction du type d'assemblage et de la taille des pièces ;
- proposer des situations qui permettent aux élèves de prendre conscience de l'existence de l'air même s'ils ne le voient pas.

Découvrir les objets et les matériaux

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Reconnaître et comparer des matériaux usuels à partir de perceptions sensorielles. – Repérer des transformations de matériaux sous l'effet d'actions mécaniques avec les mains ou avec des outils. – Utiliser des objets, connaître leur nom et leur fonction. – Réaliser une construction, fabriquer un objet librement ou par un guidage pas à pas.	– Identifier et nommer parmi une collection d'objets, ceux qui sont constitués de papier, de carton, de plastique, de métal, etc. – Trier et classer des échantillons de matériaux selon qu'ils sont doux, mous, lisses, froids etc. – Modeler de la pâte à sel, déchirer et froisser du papier, découper de la pâte à modeler, presser des grains de raisin et filtrer pour faire du jus, etc.

	– Mélanger avec une spatule, découper avec des ciseaux adaptés, remonter la fermeture éclair de son manteau, faire un trou avec une pelle dans la jardinière, verser de l'eau dans les gobelets, etc. – Construire une tour la plus haute possible avec des planchettes en bois. – Fabriquer un personnage articulé à l'aide d'attaches parisiennes.
--	--

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Différencier des matériaux en fonction de leurs propriétés et différencier un objet du matériau qui le constitue. – Désigner et utiliser des outils ou des objets adaptés à une situation et à une action technique. – Réaliser une construction, fabriquer un objet à partir d'un modèle. – Reproduire quelques gestes respectueux de l'environnement montrés par l'adulte.	– Classer des objets ou des échantillons de matériaux à partir de tests de leurs propriétés (magnétisme, perméabilité, opacité, transparence etc.) : « La cuillère en fer ou en acier est attirée par l'aimant mais pas la cuillère en bois. ». – Choisir parmi l'emporte-pièce, les ciseaux ou un couteau en bois, ce qui convient le mieux pour réaliser des sablés identiques pendant l'atelier cuisine. – Construire un moulinet à vent en respectant les trois étapes de réalisation photographiées ou dessinées. – Trier et jeter les déchets dans la poubelle appropriée.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Associer une solution technique à une fonction technique. – Fabriquer un objet en réponse à un besoin en exploitant des propriétés de matériaux ou des phénomènes physiques (équilibre, flottabilité, magnétisme, perméabilité, opacité ou transparence) – Construire, fabriquer, réaliser en suivant une recette ou une fiche technique. – Identifier et prévenir les risques liés à certains objets ou certaines activités.	– Identifier et comprendre que la poignée de l'arrosoir sert à le transporter, que le réservoir sert à contenir l'eau et que la pomme sert à mieux répartir l'eau. – Construire un objet qui flotte avec un matériau unique ; fabriquer le support d'un labyrinthe pour pouvoir déplacer un objet en fer ou en acier à l'aide d'un aimant placé en-dessous. – Rassembler les éléments nécessaires et respecter la chronologie des étapes pour réaliser une soupe froide. – Être prudent quand il y a de l'eau ou de la glace par terre pour ne pas chuter ou glisser ; tenir les outils correctement pour ne pas se pincer ou se couper.

Découvrir les états de la matière et les mélanges

• À aborder avant 4 ans

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer quelques caractéristiques des solides et des liquides.	– Choisir une méthode adaptée, avec et sans ustensiles, pour transporter des liquides et des

– Constater les effets d'un déplacement d'air sur des objets ou sur soi-même. – Explorer et observer les effets des transformations physiques de la matière par le mélange ou la fusion. – Respecter les règles de sécurité pendant les activités.	- solides (« L'eau passe à travers le filtre à café, mais pas le gros sel ou le sable. ») – « Je sens l'air sur ma joue quand on agite un éventail », « Quand il y a du vent, les feuilles volent dans la cour et le moulinet tourne vite. ». – Fabriquer de la pâte à sel, du sirop à l'eau, mélanger du riz et des lentilles, du sable et de l'eau, manipuler des glaçons et observer les effets produits. – Participer aux activités sans mettre dans la bouche les petits objets, la pâte à modeler, les perles, etc.
--	--

• À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Comprendre la condition favorable à la fusion de la glace. – Mettre en évidence la présence d'air en le mettant en mouvement. – Distinguer les mélanges homogènes des mélanges hétérogènes (sans les nommer).	– Rechercher ensemble différentes manières de faire fondre des glaçons, les tester et garder trace des observations. – Faire bouger une plume en produisant du vent avec son corps (souffler doucement, agiter la main) et avec des objets (feuille cartonnée, pompe à vélo, petit ventilateur, etc.) – Observer que certains solides, comme le sel, se dissolvent dans l'eau, tandis que d'autres, comme le riz ou les morceaux d'écorce, ne se dissolvent pas.

• À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Comprendre que l'eau peut changer d'état. – Identifier la présence de l'air quand il est perceptible par les sens. – Distinguer, parmi quelques solides, ceux qui peuvent se dissoudre dans l'eau. – Commencer à agir de manière autonome pour le respect de l'environnement. – Prendre en compte les risques de l'environnement familial.	– Observer et commenter des photographies représentant différents états de l'eau (pluie, flaque, mer, glacier, neige, givre etc.). – Observer le mouvement du ballon de baudruche lorsqu'on le lâche après l'avoir rempli d'air avec un gonfleur. – Mélanger de l'eau à différents solides (cacao, sel, sable, etc.) et noter les effets obtenus dans un tableau à double entrée. – Éteindre la lumière en sortant d'une salle vide ; fermer correctement le robinet après utilisation ; éviter le gaspillage de papier, etc. – Reconnaître les pictogrammes présents sur les contenants pour identifier certains produits toxiques ou dangereux. – Alerter un adulte en cas de danger pour soi ou pour un camarade.