

Dom 1			Attendus en fin de maternelle	PS	MS	GS	
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	L'oral	Oser entrer en communication	ML1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.			
			ML2a	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.		Sujet verbe COD	Sujet verbe compléments, adjectifs
			ML2b	Reformuler pour se faire mieux comprendre.			Reformuler seul
		Echanger et réfléchir avec les autres	ML3	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	Raconter, décrire, évoquer	+ expliquer, questionner	+ s'interroger, formuler des hypothèses, proposer des solutions, discuter, débattre
		Comprendre et apprendre	ML4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	Petites comptines et jeux de doigts	+ Chansons Poésies	+ de manière expressive
		Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	ML5	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).	Travail sur les rimes à partir de comptines	Rimes	+ Syllabes d'attaque
	ML6		Manipuler des syllabes.		Dénombrer	+ Repérer place des syllabes, des sons dans les mots, reconstituer des mots	
	ML6		Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).		Sons voyelles	+ Sons consonnes	
	ML8		Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.				
	L'écrit	Découvrir la fonction de l'écrit	ML9a	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.			
ML9b			Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.	Répéter les mots d'une phrase ou un titre	Reconstitution d'un titre ou d'une phrase d'après modèle.	+ Segmentation des mots dans la phrase et leur place	
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement		ML10a	Participer verbalement à la production d'un écrit.	Cahier de vie	Cahier de vie	Cahier de vie Dictée à l'adulte	
		ML10b	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.			Emploi du « nous »	

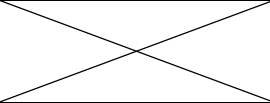
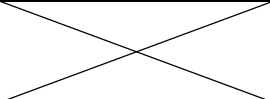
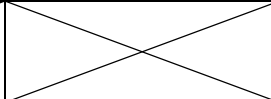



Dom 2		Attendus en fin de maternelle	PS	MS	GS
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE</b>	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	AP1 Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.			
	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	AP2 Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.			
	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP3 Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.			
		AP4 Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.			
	Collaborer, coopérer, s'opposer	AP5 Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.			
		AP6 Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.			

Dom 3	Attendus en fin de maternelle			PS	MS	GS
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES</b>	<b>Les productions plastiques et visuelles</b>	Dessiner	AA1 Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.			
		S'exercer au graphisme décoratif	AA2a Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.			
			AA2b Créer des graphismes nouveaux.			
		Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	AA3 Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.			
			AA4 Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.			
		Observer, comprendre et transformer des images	AA5 Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.			
	<b>Les univers sonores</b>	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	AA6 Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.			
		Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	AA7 Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.			
		Affiner son écoute	AA8a Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples			
			AA8b Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples			
<b>Le spectacle vivant</b>	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	AA9 Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.				
		AA10 Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes avec son corps, sa voix ou des objets sonores.				

Dom 4			Attendus en fin de maternelle	PS	MS	GS
<b>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE</b>	<b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b>	Utiliser les nombres	OSP1 Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	Peu beaucoup	Plus Moins Autant Jusqu'à 6	Plus Moins Autant Jusqu'à 10
			OSP2 Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.	Jusqu'à 3	Jusqu'à 6	Jusqu'à 10
			OSP3 Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.			
			OSP4 Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	Ecrire jusqu'à 3	Ecrire jusqu'à 6	Ecrire jusqu'à 10
		Étudier les nombres	OSP5 Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.			
			OSP6 Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.			
			OSP7a Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.	Jusqu'à 3	Jusqu'à 6 Complément à 5	Jusqu'à 10 Complément à 10
			OSP7b Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	3	6	10
			OSP8 Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	3	6	10
			OSP9 Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	10	19	30
OSP10 Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	3	6	10			

<p>Explorer des formes des suites organisées</p>	OSP11	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.	Tri	Tri Tableau double entrée (9 cases)	Consolidation Tableau double entrée (16 cases)
	OSP12a	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)	Cercle Carré Triangle	Cercle Carré Triangle Rectangle	Caractéristiques cercle, carré, triangle, rectangle
	OSP12b	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	X	Cube Boule	Cube Pyramide Boule Cylindre
	OSP13	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	Longueur 3	Longueur 4 Masse 2	Longueur 6-8 Masse 3-4 Contenance 3-4
	OSP14	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	Encastremets Puzzles 6	Puzzles 24	Puzzles 30
	OSP15	Reproduire, dessiner des formes planes.	Cercle Carré triangle	Cercle Carré Triangle	Cercle Carré Triangle Rectangle
	OSP16	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	Binaire	Ternaire Trouver la séquence Compléter l'algorithme	Ternaire Quatenaire Trouver la séquence Compléter l'algorithme

Dom 5				Attendus en fin de maternelle	PS	MS	GS
<b>EXPLORER LE MONDE</b>	<b>Se repérer dans le temps et l'espace</b>	Stabiliser les 1ers repères temporels, introduire les repères sociaux	EM1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	Déroulement de la journée (matin, midi, après-midi)	+ Déroulement de la semaine	+ Déroulement de l'année (mois, saisons)
		Sensibiliser à la notion de durée	(EM*)	Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps	Sablier minuteur	Sablier minuteur	+ Horloge Chronomètre
		Consolider la notion de chronologie	EM2	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.	3-4 images séquentielles	4-5 images séquentielles + simultanéité	7-8 images séquentielles + simultanéité
			EM3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	avant après	pendant	puis ensuite
		Faire l'expérience de l'espace	EM4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	devant derrière sur sous	+ entre dedans dehors à côté	+ à droite/gauche au milieu au-dessus au-dessous à l'intérieur à l'extérieur
			EM5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	devant derrière sur sous	+ entre dedans dehors à côté	+ à droite/gauche au milieu au-dessus au-dessous à l'intérieur à l'extérieur
			EM6	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	devant derrière sur sous	+ entre dedans dehors à côté	+ à droite/gauche au milieu au-dessus au-dessous à l'intérieur à l'extérieur
			EM7	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).		Sous forme de dessin ou de photos	Sous forme de codage, de carte
Représenter l'espace	EM8	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).			Plan, carte		

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière		EM9	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.	Utiliser un livre	Autre support d'écrit	Feuille de papier	
	Découvrir différents milieux	(EM**)	Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)			Tour du monde	
	Découvrir le monde du vivant	EM10	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image				
		EM11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux			Démarche d'investigation	
		EM12	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	Tête bras jambes pied main ventre doigt yeux cheveux nez bouche oreille	+ articulations	+ intérieur du corps + fonctionnement du corps	
		EM13	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	se moucher + propreté, passage toilettes lavage mains	Hygiène alimentaire + sommeil	+ Hygiène dentaire	
		EM14	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	Objets dangereux	+ Produits toxiques	+ Sécurité routière	
		Explorer la matière	(EM***)	Agir sur les matières, les matériaux naturels ou fabriqués par l'homme.			
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	EM15	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).				
		EM16	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	Construction libre	Construction à partir d'instructions de montage ou de plans	Construction à partir d'instructions de montage ou de plans	
	Utiliser des outils numériques	EM17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.		ordinateur	appareil photo ordinateur	