

S'approprier le langage

Échanger, s'exprimer

Compétences attendues fin GS	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne.
------------------------------	--

		TPS / PS	MS	GS
EE1	- Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage.			
EE2	- Utiliser le pronom "je" pour parler de soi.			
EE3	- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.			
EE4	- S'exprimer, dire des comptines très simples, chanter devant les autres.			
EE5	- Commencer à prendre sa place dans les échanges collectifs.			
EE6	- Se faire comprendre par le langage pour les besoins de la vie scolaire.			
EE7	- S'exprimer dans un langage mieux structuré en articulant correctement (les syllabes complexes avec enchaînement de consonnes peuvent être encore difficiles à prononcer).			
EE8	- Dire ou chanter une dizaine de comptines, chansons et poèmes, avec une bonne prononciation.			
EE9	- Décrire, questionner, expliquer en situation de jeu, dans les activités des divers domaines.			
EE10	- Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole.			
EE11	- Relater un événement inconnu des autres : -- inventer une histoire sur une suite d'images -- faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et de ses illustrations. -- Dans tous les cas, ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques.			
EE12	- Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation).			
EE13	- Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient "parce que".			
EE14	- Relater un événement inconnu des autres ; -- exposer un projet -- inventer une histoire (à partir de quelques images éventuellement).			
EE15	- Produire un oral compréhensible par autrui.			
EE16	- Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.			
EE17	- Dire comptines, poèmes ou autres textes en adoptant un ton approprié.			
EE18	- Chanter une dizaine de chansons apprises en classe.			

S'approprier le langage**Comprendre**

Compétences attendues fin GS		Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente		
		TPS / PS	MS	GS
C1	- Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë.			
C2	- Écouter en silence un conte ou un poème courts.			
C3	- Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant : répondre à quelques questions très simples sur le texte écouté ; guidé par le maître ou par des images, reformuler quelques éléments de l'histoire écoutée.			
C4	- Observer un livre d'images, ou très illustré, et traduire en mots ses observations.			
C5	- Comprendre les consignes des activités scolaires, au moins en situation de face à face avec l'adulte.			
C6	- Écouter en silence un récit facile, mais plus étoffé que l'année précédente.			
C7	- Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.			
C8	- Comprendre des consignes données de manière collective.			
C9	- Comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin).			
C10	- Comprendre un texte documentaire lu par l'enseignant ; faire des liens avec les questions qui se posaient ou/et avec ce qui a été découvert en classe.			
C11	- Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateurs (ou amusants), faire part de ses impressions et les exprimer par un dessin ou une peinture libre.			

S'approprier le langage

Progresser vers la maîtrise de la langue française

Compétences attendues fin GS	Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question. Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.		
	TPS / PS	MS	GS
PMLF1	- Se saisir d'un nouvel outil linguistique (lexical ou syntaxique) que l'enseignant lui fournit quand il lui manque, en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire.		
PMLF2	- Produire des phrases correctes, même très courtes.		
PMLF3	- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et grandeurs) concernant :		
PMLF4	-- les actes du quotidien (hygiène, habillage, collation, repas, repos),		
PMLF5	-- les activités de la classe (locaux, matériel, matériaux, actions, productions),		
PMLF6	-- les relations avec les autres : salutations (bonjour, au revoir), courtoisie (s'il vous plaît, merci).		
PMLF7	- Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.		
PMLF8	- Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites.		
PMLF9	- Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes.		
PMLF10	- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant		
PMLF11	-- les actes du quotidien, les activités scolaires, les relations avec les autres (salutations, courtoisie, excuses),		
PMLF12	--les récits personnels, le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologique).		
PMLF13	- Produire des phrases complexes, correctement construites.		
PMLF14	- Comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur (le choix du temps étant plus important que la forme exacte du verbe conjugué).		
PMLF15	- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs), concernant		
PMLF16	-- les actes du quotidien et les relations avec les autres, -- les activités et savoirs scolaires et en particulier l'univers de l'écrit,		
PMLF17	-- les récits personnels et le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales),		
PMLF18	-- l'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux autres et aux personnages d'histoires connues.		
PMLF19	- S'intéresser au sens des mots : repérer un mot jamais entendu, essayer de comprendre un mot nouveau en contexte, interroger l'enseignant sur le sens d'un mot.		

Découvrir l'écrit

Se familiariser avec l'écrit

Compétences
attendues fin
GS

- Identifier les principales fonctions de l'écrit
- Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte
- Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes
- Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte

		TPS / PS	MS	GS
FE1	Supports du texte écrit - Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe ; distinguer le livre des autres supports.			
FE2	- Utiliser un livre correctement du point de vue matériel.			
FE3	Initiation orale à la langue écrite - Écouter des histoires racontées ou lues par le maître.			
FE4	Identification de formes écrites - Reconnaître son prénom écrit en majuscules d'imprimerie.			
FE5	- Distinguer les lettres des autres formes graphiques (chiffres ou dessins variés).			
FE6	Supports du texte écrit - Reconnaître des supports d'écrits utilisés couramment en classe plus nombreux que durant l'année précédente.			
FE7	- Dans des situations simples (univers du vécu ou sujets déjà abordés), faire des hypothèses sur le contenu d'un texte au vu de la page de couverture du livre, d'images l'accompagnant.			
FE8	- Établir des liens entre des livres (imagiers / livres comportant texte et images ; livres racontant une histoire / n'en racontant pas).			
FE9	Initiation orale à la langue écrite - Écouter des textes dits ou lus par l'enseignant qui accoutument l'enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque-là.			
FE10	- Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations.			
FE11	- Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte ; essayer d'anticiper sur la suite.			
FE12	- Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers).			
FE13	- Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes.			
FE14	Contribuer à l'écriture d'un texte - Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit (dictée à l'adulte).			
FE15	Identification de formes écrites - Reconnaître son prénom écrit en écriture cursive.			
FE16	- Repérer des similitudes entre mots à l'écrit (lettres, syllabes) parmi les plus familiers (jours de la semaine, prénoms par exemple).			
FE17	- Reconnaître des lettres de l'alphabet.			
FE18	Supports du texte écrit - Reconnaître les types d'écrit rencontrés dans la vie quotidienne (livres, affiches, journaux, revues, enseignes, plaques de rue, affichages électroniques, formulaires...) et avoir une première idée de leur fonction.			
FE19	- Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page.			
FE20	Écoute et compréhension de la langue écrite - Après l'écoute attentive d'un texte lu, accéder à sa pleine compréhension en interrogeant le maître sur le sens inconnu de mots, d'expressions, de constructions de phrase.			
FE21	- Connaître un conte dans différentes versions ; établir des comparaisons précises entre elles.			
FE22	- Donner son avis sur une histoire.			
FE23	Contribuer à l'écriture d'un texte - Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble).			

Découvrir l'écrit**Se préparer à apprendre à lire et à écrire**

Compétences attendues fin GS	Différencier les sons		
	Distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs		
	Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit.		
	Mettre en relation des sons et des lettres		
	Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet		
	Copier en écriture cursive, sous, la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées.		
	Ecrire en écriture cursive son prénom		
	TPS / PS	MS	GS
PALE1	Distinguer les sons de la parole - Jouer avec les formes sonores de la langue :		
PALE2	-- écouter et pratiquer de petites comptines très simples qui favoriseront l'acquisition de la conscience des sons (voyelles en rimes essentiellement),		
PALE3	-- redire sur le modèle de l'enseignant et répéter des formulettes, des mots de trois ou quatre syllabes en articulant et prononçant correctement.		
PALE4	Pour s'acheminer vers le geste de l'écriture : le contrôle des gestes - Imiter des gestes amples dans différentes directions.		
PALE5	Distinguer les sons de la parole - Écouter et pratiquer en les prononçant correctement de petites comptines très simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons (voyelles essentiellement et quelques consonnes sur lesquelles on peut aisément effectuer des jeux sonores).		
PALE6	- Dans un énoncé oral simple, distinguer des mots (des noms d'objets, etc.), pour intégrer l'idée que le mot oral représente une unité de sens.		
PALE7	- Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes.		
PALE8	- Repérer des syllabes identiques dans des mots, trouver des mots qui ont une syllabe finale donnée ; trouver des mots qui riment.		
PALE9	Pour s'acheminer vers le geste de l'écriture : les réalisations graphiques - Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture : cercle, verticale, horizontale, enchaînement de boucles, d'ondulations, sur un plan vertical (tableau), puis horizontal (table).		
PALE10	- Imiter des dessins stylisés exécutés au moyen de ces tracés.		
PALE11	- Écrire son prénom en majuscules d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite.		
PALE12	Distinguer les sons de la parole - Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons, ainsi que des jeux sur les sons et sur les syllabes.		
PALE13	- Distinguer mot et syllabe.		
PALE14	- Dénombrer les syllabes d'un mot ; localiser une syllabe dans un mot (début, fin).		
PALE15	- Distinguer les sons constitutifs du langage, en particulier les voyelles, a, e, i, o, u, é, et quelques consonnes en position initiale (attaque) ou en terminale (rime) dans les mots (f, s, ch, v, z, j). Localiser un son dans un mot (début, fin).		
PALE16	- Discriminer des sons proches (f/v, s/ch, s/z, ch/j).		
PALE17	Aborder le principe alphabétique - Mettre en relation des sons et des lettres : faire correspondre avec exactitude lettre et son pour quelques voyelles et quelques consonnes, quand la forme sonore est bien repérée.		
PALE18	- Reconnaître la plupart des lettres.		
PALE19	Apprendre le geste de l'écriture : l'entraînement graphique, l'écriture - Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.		
PALE20	- Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre en écriture cursive.		

PALE21	- Sous la conduite de l'enseignant, copier en écriture cursive de petits mots simples dont les correspondances entre lettres et sons ont été étudiées : écrire en contrôlant la tenue de l'instrument et la position de la page ; s'entraîner à recopier les mots d'abord écrits avec l'enseignant pour améliorer la qualité de sa production, taille et enchaînement des lettres en particulier.		
PALE22	- Écrire de mémoire son prénom en écriture cursive.		

Devenir élève

Vivre ensemble

Coopérer – devenir autonome

Comprendre ce qu'est l'école

			TPS / PS	MS	GS
VE1	Vivre ensemble	- Respecter les règles de la vie commune			
VE2		- Accepter les règles de la vie collective.			
VE3		- Ranger le matériel de la classe au bon endroit.			
VE4		- Adapter son comportement aux différentes activités de la classe.			
CDA1	Coopérer devenir autonome	- Quitter la personne qui l'accompagne à l'accueil sans difficulté.			
CDA2		- Suivre une matinée d'école sans signes de fatigue.			
CDA3		- Suivre une journée d'école sans signes de fatigue.			
CDA4		- Enfiler ses chaussures, son vêtement.			
CDA5		- Fixer son attention.			
VE5	Vivre ensemble	- Accepter de perdre.			
CDA6	Coopérer devenir autonome	- Mener un travail à son terme.			
CDA7		- S'habiller et fermer son vêtement seul.			
CDA8		- Accepter de faire des activités contraignantes.			
CDA9		- Elaborer et mener un projet à son terme.			
CDA10		- Identifier ses erreurs.			
CDA11		- Corriger ses erreurs avec l'aide de l'adulte.			
CDA12	- Mettre en œuvre des stratégies pour répondre à une situation donnée.				
Compétences attendues fin GS	Vivre ensemble	- Respecter les autres.			
		- Respecter les règles de la vie commune.			
		- Ecouter, aider.			
		- Identifier les adultes et leur rôle.			
	Coopérer devenir autonome	- Coopérer (travailler à plusieurs).			
		- Demander de l'aide.			
		- Eprouver de la confiance en soi.			
		- Contrôler ses émotions.			
		- Dire ce qu'il apprend.			
		- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires.			

Agir et s'exprimer avec son corps

Compétences attendues fin GS			
	TPS / PS	MS	GS
	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés : - Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement. - Se repérer et se déplacer dans l'espace. - Accepter les contraintes collectives - S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement. - Décrire ou représenter un parcours simple. 		
AEC1	- Etre à l'aise dans les actions élémentaires : marcher, courir, sauter, grimper.		
AEC2	- Accepter de prendre des risques.		
AEC3	- Participer à des jeux collectifs.		
AEC4	- Participer à des activités physiques.		
AEC5	- Ecouter et réaliser une consigne collective.		
AEC6	- Accepter les contraintes collectives.		
AEC7	- Agir avec du matériel (ballon, cerceau, foulard, caisse...)		
AEC8	- Participer à des rondes, jeux chantés, danses.		
AEC9	- Agir avec du gros matériel (plinth, poutre, espaliers, banc...)		
AEC10	- Distinguer devant, derrière, au-dessus, au-dessous à l'occasion des activités motrices.		
AEC11	- Maîtriser son corps dans les actions élémentaires.		
AEC12	- Accepter de prendre plus de risques.		
AEC13	- Participer à des jeux d'opposition.		
AEC14	- Développer sa capacité d'adaptation et de coopération dans les jeux à règles.		
AEC15	- S'exprimer sur un rythme musical ou non avec un engin ou non.		
AEC16	- Se repérer et se déplacer dans l'espace.		
AEC17	- Décrire ou représenter un parcours simple.		
AEC18	Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés -- salle de motricité		
AEC19	-- gymnase		
AEC20	-- extérieur		
AEC21	- Accepter de prendre des risques et en mesurant les enjeux.		
AEC22	- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.		
AEC23	- Etre arbitre		
AEC24	- Maîtriser des gestes sur un rythme musical, avec ou sans petit matériel.		
AEC25	- Se repérer et se déplacer dans l'espace.		
AEC26	- Représenter et / ou inventer un parcours simple.		

Découvrir le monde

TPS/PS MS

		TPS/PS	MS
DO1	Découvrir les objets - Trier des objets selon un critère simple (couleurs, forme, taille...)		
DM1	Découvrir la matière - Reconnaître, nommer des matières.		
DV1	Découvrir le vivant - Observer les manifestations de la vie animale et végétale.		
DV2	- Nommer les principales parties du corps humain.		
DV3	- Découvrir et utiliser quelques sens.		
DV4	- Appliquer quelques règles d'hygiènes.		
DFG1	Découvrir les formes et les grandeurs. - Manipuler des objets variés.		
DFG2	- Repérer des propriétés simples : petit, grand, rond, carré.		
AQN1	Approcher les quantités et les nombres . - Connaître la comptine numérique jusqu'à 3.		
AQN2	- Connaître la comptine numérique jusqu'à 5.		
RT1	Se repérer dans le temps. - Utiliser des repères dans la journée.		
RE1	Se repérer dans l'espace - Se situer dans les différents espaces de l'école.		
RE2	- Comprendre le vocabulaire spatial (sur - sous, haut - bas, devant- derrière, avant - après).		
DO2	Découvrir les objets. - Trier et classer des objets selon plusieurs critères.		
DO3	-Trier et classer des objets selon leurs qualités et leurs usages.		
DM2	Découvrir la matière. - Reconnaître, nommer, décrire, ranger et classer des matières selon leurs qualités et leurs usages.		
DV5	Découvrir le vivant - Connaître les manifestations de la vie animale et végétale.		
DV6	- Nommer les principales parties du corps humain.		
DV7	- Distinguer les 5 sens.		
DV8	- Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps des locaux et de l'alimentation.		
DFG3	Découvrir les formes et les grandeurs. - Repérer des propriétés simples d'objets variés : Rond, carré, triangle, rectangle.		
DFG4	- Distinguer quelques critères et comparer des objets (plus petit que...)		
AQN3	Approcher les quantités et les nombres - Connaître la comptine numérique au moins jusqu'à 16.		
AQN4	- Dénombrer une quantité en utilisant la suite des nombres.		
AQN5	- Réaliser une collection ayant le même nombre d'éléments qu'une autre collection.		
AQN6	- Comparer des quantités.		
AQN7	Approcher les quantités et les nombres - Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée.		
RT2	Se repérer dans le temps. - (La journée, la semaine) Situer des événements les uns par rapport aux autres.		
RT3	- Comprendre le vocabulaire du repérage temporel.		
RE3	Se repérer dans l'espace - Se situer dans l'espace.		
RE4	- Comprendre le vocabulaire spatial.		

Découvrir le monde

GS

DO4	Découvrir les objets, découvrir la matière.	- Trier, classer et comparer des objets selon plusieurs critères.	
DO5		- Trier, classer et comparer des objets selon leurs qualités et leurs usages	
DM3		- Reconnaître, nommer décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages	
DV9	Découvrir le vivant.	- Connaître les manifestations de la vie animale et végétale et les relier à des grandes fonctions (croissance, nutrition, locomotion, reproduction).	
DV10		- Nommer les principales parties du corps et leur fonction.	
DV11		- Distinguer les cinq sens et leur fonction.	
DV12		- Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation.	
DV13		- Repérer un danger et le prendre en compte.	
DFG5	Découvrir les formes et les grandeurs.	- Distinguer, comparer et classer des objets selon plusieurs critères (forme, taille, masse, contenance).	
DFG6		- Dessiner un rond, un carré, un triangle.	
DFG7		- Identifier le cercle.	
DFG8		- Utiliser le lexique (cercle, triangle, carré, rectangle)	
AQN8	Approcher les quantités et les nombres.	- Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30.	
AQN9		- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.	
AQN10		- Comparer des quantités et résoudre des problèmes portant sur des quantités.	
AQN11		- Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée.	
AQN12		- Ecrire les chiffres.	
RT4	Se repérer dans le temps.	- utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année.	
RT5		- Situer des événements les uns par rapport aux autres.	
RT6		- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage temporel.	
RE5	Se repérer dans l'espace.	- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.	
RE6		- Se repérer dans l'espace d'une page.	
RE7		- Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace.	

(bleu) Compétences attendues en fin de GS

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Compétences attendues fin GS	Le dessin et les compositions plastiques	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter intentionnellement son geste aux contraintes matérielles. - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation. - réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé. - Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.
	La voix et l'écoute.	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines.. - Écouter un extrait musical ou une production puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.

		TPS / PS	MS	GS
DCP1	Le dessin et les compositions plastiques			
DCP2	- Accepter le contact avec différentes matières.			
DCP3	- Accepter de produire une trace.			
DCP3	- Observer des œuvres du patrimoine.			
VE1	La voix et l'écoute.			
VE2	- Avoir mémorisé des comptines.			
VE2	- Ecouter un extrait musical ou une production.			
DCP3	Le dessin et les compositions plastiques.			
DCP4	- Adapter son geste aux contraintes matérielles.			
DCP4	- Utiliser le dessin comme moyen d'expression.			
DCP5	- Réaliser une composition en plan ou en volume.			
DCP6	- Observer et décrire des œuvres du patrimoine.			
VE3	La voix et l'écoute.			
VE4	- Avoir mémorisé des chants, des comptines.			
VE4	- Ecouter un extrait musical ou une production puis s'exprimer			
DCP7	- Adapter intentionnellement son geste aux contraintes matérielles.			
DCP8	- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.			
DCP9	- réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé.			
DCP 10	- Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.			
VE5	- Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines..			
VE6	- Ecouter un extrait musical ou une production puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.			