Dom 1				Attendus en fin de maternelle	TPS/P	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.	Communication non verbale	Communication verbale	Communication verbale élaborée
			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).	<	<	Repérer la syllabe d'attaque et rime
			ML6	Manipuler des syllabes.	Frapper les 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).		Quelques sons	Repérer un son dans un mot
	L'écrit	Ecouter de l'écrit et comprendre	ML8	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	Avec support	<	Sans support
		Découvrir la fonction de l'écrit	ML9a	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.	Investir le coin BCD	Utiliser un livre correctement	Faire des hypothèses sur un 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	+ 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.	<	Raconter un événement de classe	Dictée à l'adulte
			ML10b	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.			Correction de la dictée à l'adulte

		Découvrir le principe alphabétique	ML11a	Reconnaître les lettres de l'alphabet.	Initiale du prénom	Lettres du prénom + voyelles	Lettres de l'alphabet
			ML11b	Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	Capitales	Bain visuel sur les 3 graphies + manipulation capitale/script	Bain visuel + manipulation capitale/script/ cursive
			ML11c	Copier à l'aide d'un clavier.		Mots	Phrases
		Commencer à écrire tout seul	ML12a	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	< Ecrire quelques lettres de son prénom en capitales	Prénom en capitales sans modèle +quelques mots avec modèle	Prénom en cursive sans modèle + mots en dirigé
			ML12b	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.			Dictées de mots simples + écriture inventée

Dom 2			Attendus en fin de maternelle	TPS/PS	MS	GS
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE	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.	Découvrir des actions Vivre l'action	Rechercher le geste efficace	Exécuter une action pour atteindre une performance
	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.	Surmonter son appréhension face à l'obstacle	Enchaîner des actions simples avec fluidité	Enchaîner des actions complexes avec fluidité
		AP3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	Evoluer sur un parcours	Enchaîner des actions simples pour évoluer sur un parcours simple	Nager, patiner Enchaîner des actions complexes pour évoluer sur un parcours complexe
	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	Accepter d'évoluer à plusieurs	Evoluer en respectant une chorégraphie et en imitant l'adulte	Evoluer en rythme sur une chorégraphie mémorisée
		AP5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	Danser des rondes ou jeux chantés simples	Danser des des rondes ou jeux chantés complexes	Danser des rondes ou jeux chantés complexes de façon autonome
	Collaborer, coopérer, s'opposer	AP6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	Suivre la règle d'un jeu	Accepter de coopérer	Elaborer des stratégies

Dom 3				Attendus en fin de maternelle	TPS/PS	MS	GS
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES	Les productions plastiques et visuelles	Dessiner	AA1	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Dessiner librement	Dessiner en respectant une consigne	Dessiner sans modèle
		S'exercer au graphisme décoratif	AA2a	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.	Rond, tourbillon, Trait vertical, horizontal, croix soleil, carré point quadrillage	Vague, boucle, créneaux, zig-zag	Ponts à l'endroit, à l'envers, étoiles, spirale simple double, boucle double
			AA2b	Créer des graphismes nouveaux.	Réinvestir librement les graphismes		
		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.	Découvrir	Adapter le geste	Associer le geste et l'outil
			AA4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	<<	<<	Lister les matériaux à utiliser ainsi que les techniques possibles
		Observer, comprendre et transformer des images	AA5	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	Sujet Emotion Couleur	Technique utilisée Type d'œuvre	Ressenti

	Les univers sonores	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.	À gestes	Plusieurs couplets	Canon
		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.	Grave aiguë Fort doucement	Passer de grave à aiguë, de fort à faible	Jouer avec les timbres
		Affiner son écoute	AA8a	Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples	2 temps	4 temps	6 temps
			AA8b	Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples	2 temps	4 temps	6 temps
			AA9	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	Découvrir des musiques variées	Nommer 1 œuvre musicale	Nommer 2 œuvres musicales
	Le spectacle vivant	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	AA10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	Préparation de spectacle		

Dom 4				Attendus en fin de maternelle	PS	MS	GS
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCUTRER SA PENSEE	Découvrir les nombres et leurs utilisations	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.	Jusqu'à 3	Jusqu'à 6	Jusqu'à 10
				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.	Premier dernier	Premier deuxième dernier	Premier, … cinquième
			OSP4	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	Reconnaître jusqu'à 3	Reconnaître jusqu'à 6	Reconnaître 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.	<	<	Jusqu'à 5
			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.	<	Jusqu'à 6	Jusqu'à 10
			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	5	10
			OSP8	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	3	5	10
			OSP9	Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	5	10	30
			OSP10	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	<3	6	10

	Explorer des formes des grandeurs des suites organisées		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	Cercle Carré Triangle	Cercle, carré, triangle, rectangle
			OSP12b	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).		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).	Encastrements Puzzles 6	Puzzles 20	Puzzles 30
			OSP15	Reproduire, dessiner des formes planes.	Cercle Carré	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 Quaternaire Trouver la séquence Compléter l'algorithme

Dom 5				Attendus en fin de maternelle			
EXPLORER LE MONDE	Se repérer dans le temps et l'espace	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 matinée	+ Déroulement de la journée	+ Déroulement de La semain e
		Sensibiliser à la notion de durée	(EM*)	Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps		Minuteur	+ Horloge Chronomètre
		Consolider la notion de chronologie	EM2	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pou r 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	Et 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).			Maquette

			EM9	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, u n 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)	Ferme	Forêt- Montagne	Pays lointains
	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	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	Observation d'un animal	Observation d'un végétal	Développement de l'être humain
			EM11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux	Besoins d'un animal	Besoins d'un végétal	Besoins de l'être humain
			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 : poignées, chevilles, genou	< intérieur du corps + articulations : cou, épaule, cuisse
			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 familier 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...).	Coller	Couper	Plier
			EM16	Réaliser des constructions; construire des maquettes simples e n fonction de plans ou d'instructions de montage.	Construction libre	Construction à partir de photos	Construction à partir de plans
		Utiliser des outils numériques	EM17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.		ordinateur	appareil photo ordinateur