

Programmation des attendus de fin de cycle maternelle

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions					
		Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4
<i>L'oral</i>					
I. 1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	Répondre aux sollicitations de manière non verbale.	Oser entrer en communication de manière verbale.	Communiquer par le langage en formulant des phrases correctes et précises.	Communiquer par le langage en se faisant comprendre. Lors d'un échange, respecter les règles de la communication et rester dans le sujet de la conversation.
I. 2	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.	Construire des phrases simples (sujet/verbe). Reformuler pour se faire mieux comprendre.	Construire des phrases simples (sujet/verbe/complément). Reformuler pour se faire mieux comprendre.	Construire des phrases complexes (sujet/verbe/complément, connecteurs logiques). Reformuler pour se faire mieux comprendre.	
I. 3	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	Pratiquer divers usages du langage oral à partir d'une situation vécue avec support.	Pratiquer divers usages du langage oral à partir d'une situation vécue mais sans support.	Pratiquer divers usages du langage oral à partir d'une situation non vécue avec support.	
I. 4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	Etre capable de réciter avec les autres.	Etre capable de réciter seul.	Etre capable de réciter seul de manière expressive.	
I. 5	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).	Apprendre à écouter. (exemple : jeux d'écoute)	Repérer des régularités de langage oral dans les comptines, chants.	Repérer des régularités dans les mots du quotidien. (prénoms, jours de la semaine...)	
I. 6	Manipuler des syllabes.	Scander les syllabes.	Dénombrer les syllabes.	Déplacer, remettre dans l'ordre des syllabes, doubler une syllabe.	
I. 7	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	Localiser les sons.	Identifier et isoler des syllabes.	Percevoir des phonèmes.	
<i>L'écrit</i>					
I. 8	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	Ecouter une histoire illustrée.	Répondre à des questions sur un texte lu illustré.	Restituer la trame d'un texte entendu.	
I. 9	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa	Aller chercher un livre. Manipuler correctement un livre.	Répéter les mots du titre ou une phrase.	Savoir repérer la place d'un mot dans une phrase ou dans un titre.	

	lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.				
I.10	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	Faire une dictée à l'adulte à partir d'une situation vécue.	Faire une dictée à l'adulte à partir d'un support visuel.	Faire une dictée à l'adulte sans support.	
I.11	Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.	Reconnaître les lettres en capitale d'imprimerie (prénom, mots rencontrés). Copier à l'aide d'un clavier.	Faire correspondre les majuscules et les minuscules.	Associer des lettres dans les 3 écritures et connaître leur nom.	
I.12	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.	Maîtriser les tracés continus (point de vigilance sur la reproduction et l'enchaînement des boucles).	Reproduire des modèles par superposition.	Reproduire son prénom avec un modèle à côté.	Ecrire seul son prénom en cursive
I.13	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	Manipuler les syllabes des référentiels de mots de la classe (exemple : les animaux extraordinaires, invention de nouveaux prénoms).	Manipuler des étiquettes syllabes (connues) pour construire des mots (les syllabes peuvent être illustrées dans le cas de mots monosyllabiques : pont, pied = pompier).	Ecrire des mots simples à partir de phonèmes de référence.	

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

		Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4
<i>Découvrir les nombres et leurs utilisations : utiliser les nombres</i>					
IV. 1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	Estimer des quantités : un peu, beaucoup.	Exprimer après manipulation le résultat d'une comparaison avec « autant que, plus que, moins » sur des quantités inférieures à 10.	Exprimer après manipulation le résultat d'une comparaison avec « autant que, plus que, moins » sur des quantités jusqu'à 20.	Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques à partir de collections non déplaçables.
IV. 2	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.	3 éléments	6 éléments	10 éléments	Au delà de 10 éléments
IV. 3	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang	Repérer, placer et verbaliser le rang des éléments en connaissant la position et en respectant le	Repérer, placer et verbaliser le rang des éléments en connaissant la position et en respectant le sens de lecture	Repérer, placer et verbaliser le rang des éléments en connaissant la position et en respectant le	Repérer deux désignations différentes dans une même suite pour un même élément

	ou pour comparer des positions.	sens de lecture jusqu'au troisième.	jusqu'au sixième.	sens de lecture jusqu'au dixième.	(exemple : filles/garçons : troisième place, deuxième fille).
IV. 4	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	Communiquer une quantité de manière non conventionnelle (exemple : avec les doigts).	Communiquer une quantité oralement.	Communiquer une quantité par écrit (conventionnel ou non conventionnel).	
Découvrir les nombres et leurs utilisations : étudier les nombres					
IV.5	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la nature des éléments (exemple : regrouper les boîtes / formes, couleurs/objets de cardinal identique).	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale (exemple : retrouver un même cardinal quelque soit la disposition des éléments : legos à empiler, déplacer).	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale et la nature des éléments (exemple : jeu de cartes).	
IV.6	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.	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.	Avoir compris que tout nombre correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.		
IV.7	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	Quantifier et composer des collections en ajoutant des unités jusqu'à 3.	Quantifier et composer des collections en ajoutant des unités jusqu'à 6. Dire combien il faut ajouter pour obtenir la quantité demandée.	Quantifier et composer des collections jusqu'à 10 au moins. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir la quantité demandée.	
IV.8	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	Décrire un nombre en utilisant une succession d'unités.	Parler d'un tout en associant deux ensembles.	Construire des notions de complément à 5, à 10.	
IV.9	Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	Dire la suite des nombres de 1 à 5. Lire 3 nombres (au choix de 1 à 10).	Dire la suite des nombres de 1 à 10. Lire 5 nombres (au choix de 1 à 10).	Dire la suite des nombres de 1 à 19. Lire 8 nombres (au choix de 1 à 10).	Dire la suite des nombres de 1 à 30. Lire 10 nombres (de 1 à 10).
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées					
IV.10	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. (géométriques ou non)	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle).	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	
IV.11	Classer ou ranger des objets	Classer ou ranger 2 objets	Classer ou ranger des objets	Classer ou ranger des	

	selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.		par rapport à une référence.	objets.	
IV.12	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	Reproduire un assemblage sur un modèle.	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle entaille réelle placé à côté	reproduire un assemblage à partir d'un modèle en taille réduite	
IV.13	Reproduire, dessiner des formes planes.	Utiliser des gabarits pour reproduire les formes géométriques.	Reproduire à main levée des formes simples (cercle, carré, triangle).	Reproduire des formes géométriques à l'aide d'un outil numérique.	
IV.14	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	Identifier et poursuivre un algorithme simple avec un seul critère (couleur ou forme ou taille), ABABAB	Identifier et poursuivre un algorithme simple avec deux critères (couleur+forme ou couleur+taille ou forme+taille) ABABABA	Identifier et poursuivre un algorithme complexe avec deux critères AABAABAAB, ABACABAC	

2 . Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

		Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4
II. 1	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	Courir, sauter, lancer en identifiant le ou les critères de réussite (réaliser une distance sur un parcours rectiligne). Se familiariser avec différents objets à lancer (balles de poids et de textures différents, sacs de grains...).	Enrichir son répertoire moteur en maîtrisant des courses, lancers et sauts plus complexes (lancer à bras cassé, lancer en contre bas, saut à pieds joints, saut sur un pied...).	Enchaîner des actions simples (courses et sauts par exemple). Construire un répertoire moteur de référence et le convoquer en fonction des situations proposées. Faire le choix d'une action en fonction du but à atteindre (course longue ou course rapide, lancer type pétanque pour un lancer en contre-bas).	Se familiariser avec la notion de performance et de contrat moteur:lancer loin, courir vite, sauter loin. Mesurer et conserver sa performance.
II. 2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	Explorer des espaces qui suscitent des actions motrices variées (monter, descendre, se déplacer en quadrupédie...)	Éprouver son corps dans des actions qui nécessitent une perte d'équilibre plus importante (marcher à reculons, tourner, se suspendre puis se laisser tomber...)	Maîtriser sa trajectoire, la trajectoire d'un objet dans l'espace, maîtriser ses actions dans la réalisation de figures gymniques ou acrobatiques.	Effectuer un choix sur le parcours sur lequel on souhaite être évalué (hauteur, étroitesse, rapport au temps, type de déplacement, qualité des appuis solides ou moins solides, rupture d'équilibre...).
II. 3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	Expérimenter différentes façons de se mouvoir. Créer son propre itinéraire dans le milieu proposé.	Se déplacer de différentes façons en tenant compte des contraintes imposées. Réaliser un itinéraire proposé par un camarade.	Construire des premiers éléments d'orientation dans des environnements variés.	Se familiariser avec le milieu aquatique et développer un premier répertoire moteur subaquatique. .
II. 4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec	S'engager dans une séquence d'actions collectives (rondes, jeux	Inventer, reproduire et mémoriser des gestes et des déplacements (support	Présenter une chorégraphie construite collectivement. Développer des	

	d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	traditionnels). Construire des premiers repères temporels et spatiaux.	numérique pour faciliter la mémorisation). Se repérer sur un support musical adapté.	compétences de danseur, chorégraphe et spectateur (travail sur les gestes parasites, donner son avis sur une prestation, en lien avec les critères de réussite).	
II. 5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	Reproduire une phrase dansée, dans un temps décalé puis dans le même temps (jeu du miroir).	Se familiariser avec des repères temporels et spatiaux communs (prendre appui sur des premiers éléments de latéralisation).	Enrichir sa relation à l'autre en faisant appel à des objets (que l'on pourra se transmettre).	Maîtriser des effets produits par les gestes proposés (rapidité d'exécution, souplesse et amplitude du mouvement...).
II.6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	Accepter et tenir mon rôle dans un jeu de coopération. Respecter une règle simple, respecter l'autre.	Participer à un jeu d'opposition en adaptant des réponses motrices aux rôles successifs proposés. Vivre et comprendre différents rôles dans un même jeu (poursuivre ou s'échapper, protéger différentes cibles, transporter ou dérober des objets).	Assimiler et mettre en œuvre les évolutions d'une règle du jeu. Élaborer et mettre en œuvre des stratégies d'équipe pour viser un but ou un effet commun. Définir ou non l'efficacité d'une stratégie.	Jouer dans des espaces de plus en plus interpénétrés. Respecter la règle d'or dans des jeux d'opposition type lutte (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas laisser se faire mal). Développer des premières compétences d'arbitrage.

3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

		Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4
III. 1	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	Adapter son geste à l'outil.	Savoir choisir un outil en fonction du but recherché.	Savoir adapter mon geste à tous les outils rencontrés.	
III. 2	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.	Produire des tracés intentionnels et savoir les nommer.	Savoir dessiner en inventant.	Savoir dessiner en représentant le réel ou un modèle.	
III. 3	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.	Savoir reproduire des graphismes simples.	Réutiliser des graphismes dans une production.	Savoir inventer de nouveaux graphiques.	
III. 4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	Savoir utiliser des techniques simples (déchirer, froisser, coller).	Savoir combiner des techniques plus complexes (plier, empiler, juxtaposer...).	Savoir choisir et combiner des matériaux en réinvestissant des techniques.	
III. 5	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa	Savoir décrire simplement une image.	Savoir décrire une image et trouver des indices pour la	Savoir exprimer son ressenti.	

	compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.		comprendre.		
Univers sonore					
III. 6	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.	Connaître plusieurs comptines et chansons.	Savoir chanter en groupe.	Savoir interpréter des chansons de manière expressive.	
III. 7	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	Savoir imiter des jeux vocaux simples.	Savoir jouer sur les paramètres vocaux.	Savoir proposer une création vocale.	
III. 8	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	Savoir marquer la pulsation avec son corps ou des instruments.	Savoir reproduire un rythme avec son corps ou des instruments.	Savoir inventer un rythme avec son corps ou des instruments.	
III. 9	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	Ecouter un court extrait du début à la fin.	Savoir écouter un extrait en fonction de critères précis.	Savoir écouter un extrait et en faire une analyse simple, exprimer son ressenti.	
Le spectacle vivant					
III. 10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	Savoir faire parler des marionnettes.	Savoir mimer.	Savoir jouer ou improviser sur scène.	

5. Explorer le monde

Se repérer dans le temps et dans l'espace : le temps		Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4
V. 1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	Se repérer dans la matinée avec un support photo.	Se repérer dans la journée (matin, midi, après-midi), sans support.	Connaître et savoir se repérer dans les jours de la semaine.	Connaître et savoir se repérer dans les mois et les saisons.
V. 2	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.	Savoir ordonner une suite de 3 images pour rendre compte d'une situation vécue.	Savoir ordonner une suite de 4 images pour rendre compte d'une situation vécue ou fictive.	Savoir ordonner une suite de 6 images pour rendre compte d'une situation vécue ou fictive.	
V. 3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	Raconter une situation vécue en utilisant des marqueurs temporels avec un support (images ou photos). Exemple : Fiche de construction d'une tortue en pâte à modeler. « Au début, après, à la fin ».	Utiliser des marqueurs temporels pour raconter les différentes étapes d'un album en randonnée. « D'abord, ensuite »	Utiliser des marqueurs temporels pour raconter les différentes étapes d'un album en randonnée. « Puis, pendant »	

Se repérer dans le temps et dans l'espace : l'espace					
V. 4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	Situer des objets par rapport à soi (devant, derrière, à côté, sur, sous).	Situer des objets entre eux (au milieu, entre, devant, derrière, à l'intérieur, dessus, dessous).	Situer des objets par rapport à des objets repères (à gauche, à droite)	
V. 5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	Savoir se mettre en rang.	Savoir se situer par rapport à une personne.	Savoir se situer par rapport à un objet.	
V. 6	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	Suivre un trajet à partir d'une série de photos.	Suivre un trajet à partir d'une série de dessin.	Suivre un trajet à partir d'un dessin codé.	
V. 7	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	Représenter des objets en dessinant librement, pour que mon camarade puisse le reconnaître. <i>Faire le tour des objets.</i>	Utiliser un code réalisé en commun pour représenter des objets. <i>Dessiner des objets.</i>	Utiliser un code réalisé en commun pour représenter un parcours. <i>Schématiser des objets à partir d'un code commun.</i>	
V. 8	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.	Savoir orienter correctement un livre.	Savoir se repérer dans un quadrillage.	Savoir se repérer dans un tableau à double entrée.	Savoir se repérer sur une feuille (en haut, en bas), sur des lignes d'écriture
V. 9	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	Utiliser des marqueurs spatiaux dans des situations vécues	Utiliser des marqueurs spatiaux pour décrire des photos	Utiliser des marqueurs spatiaux à partir d'un récit ou pour donner une explication.	
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière					
V. 10	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	Observer le développement d'un animal ou d'un végétal.	Reconnaître les différentes étapes de développement d'un animal ou d'un végétal (décrire des images).	Remettre, dans l'ordre des représentations des différentes étapes du développement d'un animal ou d'un végétal.	
V. 11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	Savoir différencier le vivant du non vivant.	Connaître les caractéristiques du vivant.	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	
V. 12	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	Reconnaître les principales parties du corps.	Savoir nommer les principales parties du corps.	Reconnaître et savoir nommer les différentes articulations du corps, sur soi ou sur une représentation.	
V. 13	Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	Savoir aller aux toilettes seul(e) et se laver les mains.	Savoir se moucher et jeter son mouchoir à la poubelle/	Connaître les règles d'une alimentation saine et équilibrée.	
V. 14	Prendre en compte les risques de	Connaître les objets	Connaître les comportements	Connaître les produits	

	l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	dangereux.	dangereux.	toxiques.	
V. 15	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	Nommer quelques objets techniques usuels et connaître leur usage.	Utiliser quelques objets et matériaux pour réaliser des actions techniques simples (plier, déchirer, modeler, coller).	Utiliser quelques objets et matériaux pour réaliser des actions techniques plus complexes (assembler, actionner, découper).	
V. 16	Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	Assembler des pièces pour faire une construction libre.	Savoir réaliser une construction simple en reproduisant un modèle réel.	Savoir réaliser une construction plus complexe en suivant une fiche technique.	
V. 17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	Savoir utiliser un appareil photo.	Savoir utiliser un ordinateur.	Savoir utiliser une tablette.	