

Ecole
Commune

Liste de compétences adapté aux élèves TSA

Cycle 1

Nom Prénom

Né le _____

Ce livret rassemble les compétences issues du programme scolaire de maternelle de 2015 et il est complété par des compétences inspirées des approches éducatives (PECS, de l'ABA et de TEACCH...) pour permettre aux élèves TSA d'entrer puis d'avancer dans les apprentissages.

Il est à communiquer 2 fois aux parents. Il sert quotidiennement pour planifier des apprentissages, surtout quand les prérequis ne sont pas acquis. Cocher la case de gauche permet d'indiquer ce que l'on souhaite travailler. Concernant les colonnes de droite, au fil des apprentissages programmés pour la période, dès qu'ils sont acquis, c'est à dire qu'il sait la mettre en œuvre de façon autonome et généralisée (l'enfant est capable de...), l'enseignant coche la case PE et l'autre professionnel de la classe (ex : AESH) la case P. Il peut être aussi partagé avec d'autres intervenants s'il y en a. Quand les deux ont validés l'acquisition de la compétence, la case bilan peut être coloriée (une couleur à chaque semestre pour que les parents voient les progrès)

Ce livret est très complet et par conséquent, long car il rassemble des objectifs d'apprentissages pour 3 ou 4 années d'école maternelle, voire élémentaire. La progression des élèves TSA étant souvent dysharmonique, il n'est pas possible de le découper en niveau scolaire annuel, il faut s'appuyer sur l'ensemble du programme de cycle 1 mais aussi sur les compétences préalables à l'entrée en maternelle.

Date	Couleur choisie	Signature des parents
Evaluation initiale		
1° semestre de l'année 1		
2° semestre de l'année 1		
1° semestre de l'année 2		
2° semestre de l'année 2		
1° semestre de l'année 3		
2° semestre de l'année 3		

LES PRE-REQUIS

----- Sensorialité, perception de l'environnement et comportement -----

Compétences	PE	P	Bilan
-------------	----	---	-------

• Sensorialité

Accepter de toucher différentes matières			
Identifier ses stimulations sensorielles (visuelle, olfactive, vestibulaire, vocale, motrice...)			

• Comportement adapté

Gérer les stimuli avec adaptations (ne pas boire l'eau des flaques, pas jouer avec la porte...)			
Gérer les stimuli sans adaptation.			
Gérer la frustration de façon adaptée : gérer la « non disponibilité » des objets.			
Gérer la frustration de façon adaptée : gérer l'attente avec un support visuel.			
Gérer la frustration de façon adaptée : gérer l'attente seul et sans guidance.			
Accepter d'attendre une pause pour s'autostimuler.			
Passer vite à autre chose après une crise.			

• Stabilité motrice

Ne pas fuir de la classe.			
Rester seul à table pour faire des activités appréciées par l'élève.			
Rester à table à côté d'un adulte pour des activités imposées non favorites.			
Rester à table en face d'un adulte pour des activités imposées non favorites.			
Rester en atelier avec d'autres enfants pour faire des activités imposées non favorites.			

• Motivation (Renforceur=objet ou droit qui motive un enfant à appliquer une consigne)

Prend l'agent renforceur connu qu'on lui offre			
Prend l'agent renforceur parmi 2 objets : un renforçant, un non renforçant			
Fait un choix entre 2 agents renforceurs.			
Fait un choix à l'aide d'un tableau de choix.			
Répond au renforcement social (les félicitations, les sourires, les chatouilles...)			
Utilise une variété d'éléments et d'activités comme renforceurs			
Travaille avec une économie de jetons (renforcement intermédiaire)			
Travaille avec un renforcement tangible intermittent (on ne renforce plus chaque bonne réponse)			
Reproduit un comportement pour obtenir de meilleur résultat.			
Prend une initiative.			

• Coopération (tâche renforçante = tâche que l'enfant affectionne et accepte de faire facilement)

Accepte de réaliser une tâche avec un renforceur immédiat.			
Prend un objet commun offert			
Répond rapidement quand on lui donne une consigne.			
Accepte la guidance de l'adulte.			
Accepte de faire une tâche nouvelle non renforçante si on le lui demande.			
Attend de façon appropriée si l'agent renforceur est différé			
Accepte de quitter une activité renforçante pour faire une tâche réclamée.			
Considère que terminer sa tâche est renforçant			
Termine seul la tâche demandée non renforçante.			
Cherche l'approbation une fois la tâche terminée.			

• Contact visuel / Ouverture du canal visuel

Observe et manipule différents objets			
Observe et manipule des objets lumineux/actionne les boutons			

Observe et manipule des livres jeux cartonnés (tactiles, avec rabat, avec marionnette)			
Suit des yeux un objet renforçant lorsque l'adulte le déplace			
Coordonne œil/main pour Réalise une action motrice			
Regarde un objet non renforçant placé dans différentes positions			
Regarde l'adulte lors d'une activité plaisante (jeux sociaux...).			
Regarde l'adulte lorsqu'il s'adresse à moi.			
Regarde l'adulte lors d'une demande.			
Regarder le partenaire lors d'un échange (voiture, ballon, objet caché).			
Regarde les différentes composantes de l'activité avant de l'effectuer.			
Regarde ses pairs.			
Regarde les changements d'expression faciale et de voix			

• **Attention conjointe**

Regarder l'objet lors d'un échange.			
Suivre ce qui est pointé par le doigt (pas d'incitation verbale).			
Suivre le regard (pas d'incitation verbale) vers un objet.			
Partager des sourires avec l'adulte en alternant le regard pendant une activité agréable.			
Alterner le regard entre l'objet et l'adulte (livre,...)			

• • **Discrimination visuelle**

Apparie objet/objet			
Apparie objet/image			
Apparie image/image			
Apparie image/objet			
Apparie plusieurs images du même objet			
Reconnaît une photo de soi parmi d'autres			
Reconnaît plusieurs photos de soi différentes parmi d'autres			

----- Langage-----

Compétences	PE	P	Bilan
-------------	----	---	-------

• **Imitations vocales**

Réagit au son d'une cloche (Montre un signe d'écoute, la trouver dans une pièce...)			
Imite/Reproduit des sons sur demande			
Reproduit des séquences de sons vocaux simples			
Reproduit des séquences de sons simples avec instruments de musique			
Imite des syllabes simples dans des mots			
Imite des combinaisons de sons : ma-ma vs ma-me vs ma-mo, ti-ti vs ti-to...			
Imite des sons courts et longs : mm vs mmmmm...			
Imite des combinaisons de consonne/voyelle/consonne : mom, bus, hop...			
Imite des syllabes complexes : pra, cro			
Imite des combinaisons avec syllabes complexes (C+C+V) : « pra, cro, fla,... »			
Répète des mots simple (bi-syllabiques) : « ga-to, mo-to, ta-xi,... »			
Imite des mots sur un ton élevé vs bas			
Répète un court message à une autre personne : dit à papa "je veux un gâteau"			
Répète des phrases sur demande			

• **Vocalisations spontanées**

Produit des sons avec un tambourin			
Vocalise des sons identifiables			
Vocaliser l'air d'une chanson.			

Produire des onomatopées (animaux, bruits quotidiens,...) et des interjections.			
Dit des mots ou des approximations de mots de façon spontanée			
Dit des phrases de façon spontanée			
Chante des chansons en même temps qu'un autre (enfant ou adulte)			
Chante des chansons seul			

-----**Interactions sociales**-----

Compétences	PE	P	Bilan
Montre des intérêts aux comportements des autres (avec guidance)			
Est assis à côté de l'autre.			
Donne la main et se déplacer.			
Imite spontanément une action.			
Retourne une salutation (à l'oral ou en signe).			
Initie une salutation (à l'oral ou en signe).			
Répond à une sollicitation.			
Demande un jouet.			
Attend son tour lors d'un jeu.			
Joue de façon interactive avec un autre enfant.			
Joue à des jeux de société (jeux de cartes : memory, jeux de plateau...)			
Délivre un court message à l'autre			
Demande des informations			
Utilise les formules de politesse : s'il te plaît, merci			

-----**Capacité d'apprentissage**-----

Compétences	PE	P	Bilan
• Mémoire			
Refait une séquence type construction de cubes en différé (après l'avoir vu et la séquence est défaite)			
Reproduit une séquence ou un arrangement en différé d'un jour à l'autre			
Retrouve une image représentée auparavant (on montre chat, on enlève et on montre 3 images dont chat)			
Répète une phrase de 6-7 syllabes			
Répète une phrase de 10-12 syllabes			
Répète une séquence de 2-3 chiffres			
Répète une séquence de 4 chiffres			
Retenir une consigne simple (avec déplacements ou recherche)			
Comprend une consigne à 2 critères (le petit avion)			
Retient une consigne double (avec déplacement ou recherche)			
Comprend une consigne à 3 critères (le gros canard jaune)			
Joue au memory (indiquer le nombre de pièces).			
Joue au jeu de Kim (indiquer le nombre d'objets).			

• Attention

1'	Maintenir son attention sur une activité non renforçante dans contexte de classe.			
3'	Maintenir son attention sur une activité non renforçante dans contexte de classe.			
10'	Maintenir son attention sur une activité non renforçante dans contexte de classe.			

-----**Autonomie**-----

Compétences	PE	P	Bilan
-------------	----	---	-------

- **Habillage**

	Enlève son manteau			
	Met son manteau			
	Accroche son manteau au porte-manteau			
	Baisse son pantalon			
	Remonte son pantalon			
	Enlève ses chaussures			
	Met ses chaussures			
	Attache ses chaussures (scratch !)			
	Met son pull			
	Boutonne une chemise			
	Déboutonne une chemise			
	Enlève ses chaussettes			
	Met ses chaussettes			
	Ouvre une fermeture éclair			
	Ferme une fermeture éclair			
	Utilise les fermetures éclair sur ses vêtements			
	Ferme les boutons de ses vêtements			
	Utilise les boutons pression			
	Ajuste ses vêtements si besoin			
	Vide/prépare seul son cartable (boite de gouter)			

- **Alimentation**

	Boit à la paille			
	Boit dans un verre			
	Se nourrit avec une cuillère			
	Se nourrit avec une fourchette			
	Accepte de goûter de nouveaux aliments			
	Utilise une serviette de table			
	Verse du liquide dans un verre			
	Tartine avec un couteau			
	Garde la table propre			
	Coupe la nourriture avec un couteau			

- **Propreté**

	Urine aux toilettes			
	Reste sec lorsqu'on l'emmène régulièrement aux toilettes			
	Utilise de façon indépendante les toilettes pour uriner			
	Demande d'utiliser les toilettes s'il en a besoin			
	Reste propre (défécation) quand on l'emmène régulièrement aux toilettes			
	S'essuyer après avoir déféqué			
	Utilise les toilettes sans aide			
	Se lave les mains seul			
	S'essuie les mains			
	Se mouche le nez quand cela est nécessaire			

*

----- **Motricité** -----

Compétences	PE	P	Bilan
--------------------	----	---	-------

● **Gestes moteurs de base**

	Marcher en avant et en arrière.			
	Courir de façon adaptée.			
	Sauter à pieds joints d'une petite hauteur.			
	Faire rouler une balle, une petite voiture, un objet.			
	S'accroupir pour ramasser un objet.			
	Taper avec un objet sur le sol ou sur la table.			
	Shooter dans un ballon.			
	Lâcher un objet dans un contenant.			
	Applaudir.			
	Transférer un objet d'une main à l'autre.			
	Glisser sur les fesses pour descendre du toboggan.			
	Ouvrir une fermeture éclair sur un support.			
	Souffler (pour faire des bulles).			

● **Imitation gestuelles**

	Réalise une imitation motrice utilisant des objets (ex : faire rouler une voiture...)			
	Réalise une imitation motrice de mouvements globaux			
	Imite des mouvements de bras et de mains			
	Imite des mouvements de pieds et de jambes			
	Imite des mouvements moteurs kinésiques ou des mouvements statiques : taper sur la table avec une main ou tenir la table...			
	Imite avec instructions variées : fais pareil, fais comme moi, fais ça...			
	Imite des mouvements fins (ex : lever l'index...) à l'isolé			
	Imite des mouvements fins (ex : lever l'index...) dans une comptine			
	Imite des mouvements de tête			
	Imite des mouvements de bouche et de langue			
	Imite l'action de souffler			
	Imite en respectant la vitesse de réalisation d'une action : vite/lent			
	Réalise une imitation de l'intensité d'une action : fort/doucement			
	Imite une séquence motrice (___ actions)			
	Réalise une imitation du nombre de répétitions d'un mouvement moteur			
	Imite simultanément des mouvements moteurs et des vocalisations			
	Effectuer une imitation motrice de séquences d'actions utilisant des objets			
	Imite des mouvements moteurs d'autres personnes (fais comme Paul...)			
	Imite spontanément les actions des autres			
	Imite en différé			

-----*Devenir élève*-----

Compétences	PE	P	Bilan
-------------	----	---	-------

● **Consignes collectives**

5'			
10'	S'asseoir dans des grands groupes de classe ordinaire de façon adaptée.		
20'			
	Respecter le matériel collectif (ne pas déchirer, casser, lancer,...)		
	Etre attentif aux consignes collectives de l'enseignant.		
	Etre attentif aux enfants du groupe.		
	Suivre des consignes collectives.		

	Suivre des consignes collectives avec discrimination (les enfants au T-shirt rouge se lèvent)			
	Lever la main pour avoir l'attention de l'enseignant.			
	Lever la main pour répondre à une question à l'aide de moyens adaptés.			
	Attendre son tour pour participer ou pour obtenir quelque chose.			
	Apprendre de nouvelles compétences en activité de groupe.			

• **Appropriation des routines de classe**

	Suit les rituels journaliers de la classe.			
	Range un jeu lorsqu'il est terminé.			
	S'assoit et attend de façon appropriée pendant les transitions d'activités.			
	Suit physiquement les changements d'activité (en suivant ses pairs).			
	Fait la queue quand on le lui demande.			
	Réalise 1 tâche en autonomie (aménagement TEACCH et/ou avec contrat).			
	Réalise 2 tâches successives en autonomie (aménagement TEACCH et/ou avec contrat).			
	Réalise 3 tâches successives en autonomie (aménagement TEACCH et/ou avec contrat).			
	Range son matériel lorsque l'activité est finie			
	Apporte son travail à l'enseignant lorsque le travail est fini.			
	Se déplace dans la classe sans courir			

L'oral

oser entrer en communication / Comprendre et apprendre / échanger et réfléchir avec les autres / commencer à réfléchir sur la langue et à Acquiert une conscience phonologique

Compétences à atteindre pour la fin de l'école maternelle			PE
1	- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.		
2	- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.		
3	- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.		
4	- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.		
Compétences			PE P Bilan

----- *Oser entrer en communication* -----

• **Demande**

Fait des demandes en pointant du doigt.			
Demande avec un renforçateur présent : bonbon présent, "qu'est-ce que tu veux?", il dit "bonbon" ...			
Fait des demandes lorsqu'on lui demande "qu'est-ce que tu veux?" sans renforçateur			
Fait des demandes spontanées avec l'élément présent.			
Fait des demandes spontanées avec l'élément non présent.			
Fait des demandes avec contact oculaire.			
Fait des demandes à d'autres pour des actions spécifiques : "aide- moi à ouvrir"...			
Fait des demandes d'éléments manquants nécessaires pour une tâche : ex : il manque la cuillère pour manger			
Fait des demandes avec des mouvements de tête ou en disant oui/non			
Fait des demandes en utilisant des phrases : je peux A du jus			
Demande de d'aide : "aide- moi", "tu peux m'aider", "tourne la page pour que je vois l'image"...			
Acquiert de nouvelles demandes sans entraînement intensif			
Fait des demandes d'attention : "maman", "regarde ce que je fais"...			
Demande aux autres d'arrêter une activité "arrête la musique"...			
Fait des demandes utilisant des adjectifs : "donne-moi le gros lion"...			
Fait des demandes utilisant des prépositions "donne-moi le verre sur la table"...			
Fait des demandes dans le futur : "voir la télé après le repas"			
Fait des demandes d'information utilisant "quoi?" : "qu'est-ce que c'est?" en voyant un élément non connu			
Fait des demandes d'information utilisant "où?" : "où sont mes chaussures?"...			
Fait des demandes d'information utilisant "qui?" : "à qui est le livre?"...			
Fait des demandes utilisant des adverbes : "marche vite", "Parle doucement"...			
Fait des demandes utilisant des pronoms : "je veux ton chapeau"...			
Fait des demandes d'information utilisant "lequel?"			
Fait des demandes d'information utilisant "quand?"			
Fait des demandes d'information utilisant "comment?"			
Fait des demandes d'information utilisant "est-ce que je peux?"			
Fait des demandes d'information utilisant "pourquoi?"			
Fait des demandes spontanées			
Interpelle l'adulte, par les cris ou par les gestes			

- **Commentaire/dénominations**

Nomme les agents renforçateurs			
Nomme les objets communs			
Nomme les personnes communes (maman, papa, amis...)			
Nomme les images d'objets communs			
Nomme les parties du corps			
Nomme les actions en train de se dérouler			
Nomme les images d'actions communes			
Dénomme dans les champs lexicaux suivants			
- Animaux - Aliments - Objets de la maison - Habits			
- Véhicules - Jeux et loisirs - Métiers - Nature			
Acquiert de nouvelles dénominations sans entraînement intensif			
Nomme des éléments utilisant une phrase "c'est un avion", "je vois un chat"...			
Nomme les caractéristiques d'objets : en regardant une image de voiture dit "c'est la porte"...			
Nomme des adjectifs "cette eau est froide", "la voiture est rouge"...			
Nomme les images associées : image de paille et verre, montre la paille et "qu'est-ce qui va avec?"			
Nomme les éléments quand on donne la fonction : images de ciseaux, bus, lampe "avec quoi on coupe?"			
Nomme les éléments quand on donne une caractéristique			
Nomme les éléments quand on donne la classe "avec lequel on s'habille?"...			
Nomme deux éléments ensemble avec une phrase "c'est un avion et un taxi"...			
Nomme deux éléments ensemble avec un verbe "une fille qui pleure"			
Nomme deux éléments ensemble avec un adjectif "balle rouge"			
Nomme des éléments présents en utilisant une phrase comprenant des verbes et des adjectifs : c'est un petit ballon vert			
Répond à la question par oui ou par non : on présente une image de chat "est-ce que c'est un chien?", il dit "non"			
Nomme les fonctions d'un élément : on montre image de verre, "qu'est-ce que tu fais avec un verre», «je bois »			
Nomme la classe d'un objet : "qu'est-ce qu'un T-Shirt?", "un vêtement"			
Nomme la classe de plusieurs éléments : chien, chat, souris, girafe et lion : il dit "animaux"			
Nomme les intrus : quatre images d'aliments et image de voiture : "qu'est-ce qui ne va pas avec les autres ?"			
Identifie des problèmes évidents : feu dans une maison, accident de voiture...			
Nomme des incohérences dans une image			
Nomme des éléments à distance quand d'autres montrent : avion dans le ciel, la lune, nourriture boulangerie			
Nomme les sons communs de l'environnement			
Nomme les prépositions : "où est la balle?", il dit "dans la boîte"			
Nomme les pronoms : "qui saute? ", il dit "toi"			
Nomme les pronoms avec des phrases : "c'est toi qui saute"			
Nomme une scène : "c'est un pique-nique"...			
Nomme des parties spécifiques de scènes : "quel animal est sur une branche?", il dit "le singe"			
Nomme des adverbes : il observe une tortue qui avance, "comment avance la tortue?", "doucement"			
Nomme les émotions des autres : "comment il se sent? triste"			
Décrit des émotions ressenties (et non percevables par les autres)			
Fait des commentaires multiples avec une phrase (+ de 3 éléments) : "je vois un petit canard jaune"			
Fait des commentaires spontanés sans question préalable			

- **Intraverbal**

Complète les mots de chansons.			
Complète les trous en rapport avec des éléments et activités plaisants.			
Complète avec le son des animaux en expressif et réceptif.			
Répond à des questions concernant des infos personnelles (Où habites-tu ? Quel âge as-tu ?....)			
Complète avec des mots décrivant des activités communes dans un contexte précis			
Evoque des associations par complétude (ex : on coupe avec un)			
Trouve l'élément correspondant à la fonction donnée			
Répond à des questions du type "qu'est-ce que" concernant des éléments lorsqu'on donne la fonction			
Répond à des questions du type "où" sur des éléments de la maison ou de la classe			
Répond à des questions du type "où" en fonction des activités de la maison ou de la classe			
Trouve des exemples de mots correspondant à une classe.			
Complète une série (ex : aliments, animaux...)			
Trouve les caractéristiques d'objets			
Trouve des objets lorsqu'on donne des caractéristiques (devinettes)			
Trouve la classe lorsqu'on nomme l'objet			
Trouve des éléments lorsqu'on donne la caractéristique, la fonction et la classe			
Nomme des activités récemment observées en répondant à des questions : Qu'est-ce que tu as vu ? Qui tu as vu ?			
Nomme des personnes récemment observées			
Trouve des éléments lorsqu'on donne un lieu (parc...) avec une question du type "qu'est-ce qu'on fait au parc ? »			
Répond à des questions du type "où" concernant des activités			
Donne des réponses multiples lorsqu'on donne un lieu (qu'achètes-tu dans un supermarché ?)			
Répond à des questions du type "à qui?" ou "qui?"			
Répond à des questions du type "quand"			
Répond à des questions du type "comment"?			
Répond à des questions du type "pourquoi"?			
Répond par "oui" ou "non" (ou signe de la tête) d'une question à propos d'un objet non présent			
Répond à des questions connues mais dont la formulation est différente			
Répond à des questions liées à des évènements courants avec de multiples réponses			
A des conversations spontanées.			
Poser des questions à son interlocuteur.			

- **Syntaxe**

Répond en moyenne avec 5 mots			
Respecte l'ordre des mots dans la phrase			
Utilise des articles			
Utilise des articles contractés			
Conjugué oralement les auxiliaires (être et A)			
Conjugué oralement les verbes au présent.			
Utilise les verbes au passé			
Utilise des possessifs			
Utilise la négation			
Utilise des adverbes de lieu (ici, là...)			
Conjugué les verbes au futur			
Utilise les conjonctions de coordinations (et, ou...)			
Respecte les pluriels irréguliers (cheval, chevaux...)			
Utilise les comparatifs (plus grand que, le plus...)			

Utilise les démonstratifs (ce, ces...)			
Exprime son état émotionnel dans une situation particulière (je suis content que tu viennes...)			

----- **Comprendre et apprendre** -----

<i>Compétences</i>		PE	P	Bilan
Répond à son propre nom				
Suit des consignes simples pour faire une action plaisante.				
Suit des consignes pour regarder un élément renforçant ("regarde"... dans différentes positions)				
Suit des consignes dans des situations routinières ("tu te laves les mains" après WC)				
Suit des consignes pour donner un objet non renforçant ("donne- moi la chaussure")				
Suit des consignes pour faire une simple action motrice (saute, tourne, tape des mains...)				
Suit des consignes pour sélectionner un élément renforçant parmi deux objets.				
Suit des consignes pour sélectionner un élément renforçant parmi deux éléments renforçants.				
Sélectionne une image parmi deux images d'objets communs				
Sélectionne un des six (ou plus) objets sur la table				
Sélectionne un des six (ou plus) images sur la table en référence au champ sémantique travaillé				
Acquiert de nouvelles compétences réceptives sans entraînement intensif				
Suit des consignes variées (touche, montre-moi, trouve-le, où est le, tu vois le...)				
Pointe des parties d'images (image de maison : touche la fenêtre, la porte...)				
Sélectionne les adjectifs : petit/grand, jour/nuit, vieux/jeune...				
Suit les signaux des mains (l'adulte pointe la porte, l'enfant ouvre la porte...)				
Suit une consigne pour aller vers une personne				
Suit une consigne pour donner un élément à une personne ("donne le crayon à maman")				
Suit une consigne pour aller chercher un élément et l'apporter				
Suit une consigne pour aller vers une personne et Fait une action ("serre la main de papa")				
A des réponses spécifiques pour des tâches réceptives : montre le cahier, cache l'image...				
Réalise une action spécifique avec un objet lorsqu'on donne différents objets : écrit, coupe.				
Réalise de multiples actions avec un objet : roule la balle, lance la balle, fait rebondir la balle...				
Réalise une action de faire semblant : montre-moi comment tu ris, tu écris, tu dors...				
Sélectionne une des trois images représentant des actions				
Sélectionne des images associées : on montre un verre, trouve l'image qui va avec.				
Sélectionne par fonction : images de cheval, ciseaux, chaussures : avec laquelle tu coupes ?				
Sélectionne par caractéristique : images de ciseaux, chaussure, cheval : laquelle a une queue ?				
Sélectionne par catégorie : images de ciseaux, manteau, cheval : quel est l'habit ?				
Sélectionne deux objets parmi un large choix d'objets.				
Localise des objets dans une image complexe.				
Identifie les sons communs de l'environnement (loto sonore)				
Sélectionne les exemples d'un élément : on montre un chat, il doit Sélectionne tous les exemples de chat				
Sélectionne un élément avec deux caractéristiques spécifiques : donne- moi la grosse balle rouge...				
Sélectionne plusieurs éléments avec une caractéristique spécifique : donne-moi les objets rouges, ronds...				
Sélectionne plusieurs éléments avec deux caractéristiques spécifiques : donne- moi les objets rouges & ronds				
Sélectionne des éléments selon un ordre précis : montre les chaussures, les verres, et le puzzle...				
Suit des consignes impliquant des prépositions : au-dessus...				
Suit des consignes impliquant des pronoms : ton, mon, son...				
Sélectionne des images représentant des lieux				

Sélectionne des images représentant des émotions : content, surpris, triste...			
Sélectionne l'élément différent ou identique parmi trois objets			
Sélectionne des non-exemples : "donne-moi ce qui ne se mange pas"...			
Sélectionne des images d'interactions sociales : jouent, discutent, travaillent, sont amis...			

----- **Echanger et réfléchir avec les autres** -----

Compétences	PE	P	Bilan
Dit son prénom quand on lui demande			
Dit son âge quand on lui demande			
Parle aux autres enfants			
Parle en petit groupe			
Parle aux adultes			
Parle en regroupement			
Parle en regroupement en restant dans le sujet évoqué			
Décrit les étapes d'une activité journalière (indiquer le nombre d'étapes)			
Décrit des étapes avant et après une activité journalière (que fais-tu avant de manger ?)			
Répond à des questions concernant une histoire entendue.			
Evoque une expérience passée.			

----- **Commencer à réfléchir sur la langue et à acquérir une conscience phonologique** -----

Compétences	PE	P	Bilan
Scande les syllabes			
Compte les syllabes d'un mot			
Localise une syllabe dans un mot			
Discrimine un son-voyelle			
Discrimine quelques sons-consonnes			
Associe des mots qui contiennent le même son			
Associe des mots qui ont la même attaque			
Associe des mots qui riment			
Redit un mot			
Redit les mots du titre d'un livre			
Redit les mots d'une phrase simple			
Dit ou chante une comptine : Mémorise l'air mais pas les paroles			
Dit ou chante une comptine : Mémorise des paroles mais pas l'air			
Dit ou chante une comptine : mime les gestes avec aide de l'adulte			
Dit ou chante une comptine : mime seul les gestes			
Redit les mots d'une phrase complexe			
Récite plusieurs comptines et poésies			

L'écrit

écouter de l'écrit et comprendre / Découvre la fonction de l'écrit / commencer à produire des écrits et en Découvre le fonctionnement / Découvre le principe alphabétique / commencer à écrire tout seul (un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques, les essais d'écriture de mots, les premières productions autonomes d'écrits)

Compétences à atteindre pour la fin de l'école maternelle		PE
5	- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	
6	- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. 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.	
7	- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.	
8	- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).	

9	- Manipuler des syllabes.			
10	- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).			
11	- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copie à l'aide d'un clavier.			
12	- Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.			
13	- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.			
Compétences		PE	P	Bilan

• **Ecouter de l'écrit et comprendre**

Regarde un livre avec un adulte			
Respecte le livre			
Tient le livre dans le bon sens			
Range le livre à sa place			
Partage un livre avec un autre enfant.			
Tourner les pages une à une.			
Choisir un livre.			
Demande qu'on lui lise un livre.			
Ecoute l'histoire d'un livre raconté par l'adulte.			
Ecoute l'histoire d'un livre lu par l'adulte.			

• **Découvrir la fonction de l'écrit**

Nomme et Différencie :			
un album			
un livre documentaire			
un journal			
une affiche			
une liste			
un magazine			
une lettre ou carte postale			
une recette de cuisine			
une fiche de construction			
un calendrier			
une étiquette			

• **Commencer à produire des écrits et à en Découvre le fonctionnement**

Décrit une action à partir d'une image			
Dicte une phrase décrivant une activité vécue			
Dicte une phrase pour écrire une histoire			
Dicte un texte pour un affichage ou une correspondance			

• **Découvrir le principe alphabétique**

Reconnaît son prénom en capitales			
Reconstitue son prénom en capitales			
Reconnaît son prénom en script			
Reconstitue son prénom en script			
Reconnaît son prénom en cursive			
Reconstitue son prénom en cursive			
Identifie les lettres de l'alphabet en capitales			
Nomme les lettres de l'alphabet en capitales			

	Associe les lettres en capitales à leur écriture en script			
	Associe les lettres en capitales à leur écriture en cursive			
	Associe des lettres dans les trois écritures			
	Associe des mots dans les trois écritures			
	Associe des mots dans les trois écritures			
	Associe mot/image			
	Epele des mots de gauche à droite			
	Associe quelques sons à leur graphie			
	Combine des sons			

- **Commencer à écrire tout seul**

Motricité fine	Dévisse le couvercle d'un pot à bulles de savon			
	Suit des yeux le déplacement des bulles de savon (Coordination oculomotrice)			
	Visse-dévisse différents objets (jouets, tube de colle, robinet...)			
	Met de la force dans les doigts : fermer un bouton pression			
	Met de la force dans les doigts : Enfonce des objets dans la pâte à modeler (bâtonnet...)			
	Adapte sa force aux actions de la vie quotidienne (tube de dentifrice)			
	Utilise le pouce et l'index pour saisir un objet (ex: un bonbon)			
	Plante "des clous" dans leur support (jeu de mosaïque avec "clous")			
	Enfile des perles			
	Colle des gommettes			
	Empile 8 cubes			
	Utilise un pinceau			
	Coupe du papier avec des ciseaux			
	Insère des formes dans des encastremets			
	Enfonce le doigt dans la pâte à modeler pour Faire un trou			
	Fait un boudin avec de la pâte à modeler			
	Manipule une marionnette			
	Ouvre correctement un outil scripteur			
	Ferme correctement un outil scripteur			
	Suit une ligne avec son doigt			
Met des pinces à linge sur un support				
Laisse des traces				
Laisse des traces sur différents supports				
Suit une ligne avec son doigt				
Adapté : vers le graphisme	Choisir la main qui tient le crayon			
	Tient l'outil scripteur en poignard			
	Tient l'outil scripteur avec la pince			
	Tient et utilise un outil scripteur de grande taille (gros feutre) et /ou aménagé (ergo)			
	Dessine un soleil, un bonhomme, une fleur avec modèle			
	Colorie à l'intérieur des lignes			
	Colorie en remplissant entièrement la surface			
	Produit une graphie en repassant sur des pointillés			
	Relie deux points entre eux			
	Produit des lignes verticales avec guidance de l'adulte			
Produit des lignes horizontales avec guidance de l'adulte				
Produit des lignes obliques avec guidance de l'adulte				

	Produit des ponts avec guidance de l'adulte			
	Produit des ronds avec guidance de l'adulte			
	Produit des boucles avec guidance de l'adulte			
vers le graphisme	Associe différents graphismes pour dessiner un soleil, un bonhomme, une fleur			
	Colorie à l'intérieur d'une surface délimitée			
	Reproduit des lignes verticales sur un plan vertical / une gde surface horizontale			
	Trace seul des lignes verticales			
	Reproduit des lignes horizontales sur un plan vertical / une gde surface horizontale			
	Trace seul des lignes horizontales			
	Reproduit des obliques sur un plan vertical ou sur une grande surface horizontale			
	Trace seul des lignes obliques			
	Reproduit des ponts sur un plan vertical ou sur une grande surface horizontale			
	Trace seul des ponts			
	Reproduit des ronds sur un plan vertical ou sur une grande surface horizontale			
	Trace seul des ronds			
	Reproduit des boucles sur un plan vertical ou sur une grande surface horizontale			
	Produit des boucles avec guidance de l'adulte			
	Produit sur une petite surface (A4) des ronds, des obliques, des lignes verticales et horizontales			
	vers l'écriture	Ecrit son prénom avec modèle		
Tient correctement un outil scripteur				
Réalise en grand les tracés de base de l'écriture : cercle, verticale, horizontale, enchaînement de boucles, d'ondulations, sur un plan vertical (tableau)				
Réalise en grand les tracés de base de l'écriture : cercle, verticale, horizontale, enchaînement de boucles, d'ondulations, sur un plan horizontal (table).				
Efface au tableau les tracés de base de l'écriture en suivant le sens du tracé				
Repasse avec son doigt les lettres rugueuses majuscules dans le sens de l'écriture				
Repasse les pointillés pour tracer des lettres majuscules				
Ecrit des lettres majuscules en respectant le sens de l'écriture				
L'écriture	Est capable de copier des mots en capitale d'imprimerie avec un modèle proche			
	Est capable de copier des mots en capitale d'imprimerie avec un modèle éloigné			
	Ecrit les chiffres de 1 à 5			
	Ecrit la date en capitale d'imprimerie			
	Écrit en contrôlant la tenue de l'instrument et la position de la page.			
	S'entraîne à recopier les mots d'abord écrits avec l'enseignant pour améliorer la qualité de sa production, taille et enchaînement des lettres en particulier.			
	Écrit de mémoire son prénom en écriture cursive.			
	Ecrit les chiffres de 6 à 10			
	Est capable de représenter un objet.			
	Est capable de représenter un personnage réel ou fictif			
	Est capable de copier des mots en lettres cursives (avec ou sans aide)			
	Repasse avec son doigt les lettres rugueuses cursives dans le sens de l'écriture			
	Repasse les pointillés pour tracer des lettres cursives			
Ecrit des lettres cursives en respectant le sens de l'écriture				
Copie une phrase sur un clavier en respectant les espaces				
Sous la conduite de l'enseignant, copie en écriture cursive de petits mots simples dont les correspondances lettres/sons ont été étudiées.				
Après A appris le son qui est transcrit par une lettre, trace celle-ci en cursive.				
Écriture	Ecrit son prénom en lettres capitales avec modèle			
	Ecrit son prénom en lettres capitales sans modèle			
	Ecrit son prénom en cursive avec modèle			

Ecrit son prénom en cursive sans modèle			
Ecrit son prénom sur un clavier avec modèle			
Ecrit son prénom sur un clavier sans modèle			

AGIR ET S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle		PE
14	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	

Compétences	PE	P	Bilan
-------------	----	---	-------

- Sauter**

	En hauteur			
	En longueur			

- Courir**

	Vite			
	Longtemps			
	En suivant une trajectoire linéaire ou non (contournement d'obstacles ou slalom)			
	En franchissant des obstacles			
	En réagissant à un signal sonore ou verbal			
	Courir en étapes (relais)			

- Lancer**

	Loin			
	Haut			
	En visant une cible			
	Par-dessus			

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle		PE
15	- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	
16	- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	

Compétences	PE	P	Bilan
-------------	----	---	-------

Motricité globale

	Marche avec une démarche appropriée			
	Court de façon adaptée			
	S'agenouille			
	S'accroupit			
	Se tient sur un pied.			
	Monte les escaliers en alternant les pieds.			
	Lance un ballon			
	Donne un coup de pied dans un ballon			
	Attrappe un ballon			
	Pousse une balle vers une cible			
	Applaudit			
	Descend les escaliers en alternant les pieds.			

- Sauter**

	à pieds joints			
	sur un pied			

	loin			
	haut			
	dans ...			
	en contrebas (réception pieds)			
	en arrière			
	par-dessus			

- **Ramper**

	en avant			
	en arrière			

- **Glisser**

	sur les fesses			
	sur le ventre			

- **Grimper**

	sur un plan incliné			
	sur un espalier			
	sur une échelle de corde			
	Sur un mur d'escalade			
	Sur une échelle			

- **S'équilibrer**

	sur des échasses			
	sur un banc			
	sur une poutre sans tomber, quel que soit la technique utilisée			
	sur une poutre en alternant les pieds			

- **Se suspendre**

	sur place			
	en déplacement			

- **Rouler**

	en avant			
	en arrière			
	sur le côté			
	en gardant sa trajectoire			
	en pente			
	à plat			

- **Faire du tricycle**

	Pédale			
	Suit un parcours			

- **Faire de la trottinette**

	Pousse sur les jambes			
	Prend de l'élan			
	S'équilibre			
	Suit un parcours			

- **Faire de la draisienne**

	S'équilibre			
	Suit un parcours			

- **Faire du vélo**

	Pédale			
	S'équilibrer			
	Suit un parcours			

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle		PE
17	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	
18	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	

Compétences	PE	P	Bilan
Accepte de donner la main aux adultes pour faire une ronde			
Accepte de donner la main à ses camarades pour faire une ronde			
Participe aux rondes			
Participe aux jeux dansés			
Participe aux danses			
S'adapte à un rythme			
Danse avec des accessoires			
Reproduit/imiter un mouvement			
Invente un mouvement/un geste			
Enchaîne des mouvements simples			

Collaborer, coopérer, s'opposer

Compétences à atteindre pour la fin de l'école maternelle		PE
19	- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	

Compétences	PE	P	Bilan
Accepte de participer à des jeux de balle			
Accepte de participer à des jeux d'opposition			
Accepte de participer à des jeux de coopération			
Accepte de jouer ensemble			
Respecte les règles			
Accepte de perdre			
Réinvestit ces acquis dans la cour de récréation			

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

- Développer du goût pour les pratiques artistiques
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix
- Productions plastiques et visuelles : Dessiner / s'exercer au graphisme décoratif / Réaliser des compositions plastiques, planes, en volume / observer, comprendre et transformer des images

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle		PE
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les Utilise en adaptant son geste.		
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.		
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.		
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.		

Compétences	PE	P	Bilan
-------------	----	---	-------

• Dessiner

Copie des formes simples			
Copie des formes élaborées			
Copie une forme figurative			
Dessine une forme simple sans modèle			
Copie un bonhomme			
Dessine un bonhomme			
Dessine une forme figurative			
Prend plaisir aux activités			

• S'exercer au graphisme décoratif

Trace un quadrillage			
Trace des points			
Trace des traits			
Trace des cercles dans le sens trigonométrique			
Trace des soleils			
Trace des croix			
Trace des vagues			
Trace des ponts			
Trace des zig-zag			
Trace des spirales			
Trace des boucles vers le haut et vers le bas			
Copie des frises de plusieurs graphiques			
Décorer en utilisant ou en créant des graphismes			

• Réaliser des compositions plastiques planes et en volume

S'essaie aux activités artistiques			
Laisse une trace graphique à l'aide de divers outils (doigts, rouleaux, pinceaux, éponges...).			
Réalise des mélanges de couleurs			
Connait le vocabulaire lié aux outils et aux médiums : craies, peinture, encre, feuille, rouleau, pinceau...			
Connait le vocabulaire lié à l'effet produit : foncé, clair, épais, opaque, transparent...			
Découvre des outils : la main, les outils spécifiques (rouleaux, pinceaux), les outils détournés (éponges, voitures, coton-tige, pomme de terre...)			
Observe les effets produits			
Diversifie les outils			
Applique une technique en imitation			
Accepte de manipuler différentes matières : pâte à sel, argile, peinture, papier mâché, carton,...			
Reproduit un modèle en volume en transformant un matériau			

• Observer, comprendre et transformer des images

Reconnaît des œuvres étudiées.			
Réalise des productions à la manière de...			
Distingue le réel de sa représentation			

• **Développer une attitude artistique**

Reconnaît sa production parmi d'autres			
Réagit en consultant ses productions artistiques archivées dans un classeur ou pochette			
Réagit à l'affichage de ses productions artistiques (dans la classe, dans le couloir)			
Peut combiner des éléments de façon organisée dans un ensemble personnel			
Mobilise son imaginaire dans des situations de recherche et de création			
Prend appui sur son imaginaire			
Différencie l'imaginaire de la réalité			

• **Univers sonores : jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons / explorer des instruments, Utilise les sonorités du corps / affiner son écoute**

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle	PE
- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines / chansons et les interpréter de manière expressive.	
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	

Compétences	PE	P	Bilan
--------------------	----	---	-------

• **Jouer avec la voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**

Ecoute les comptines et regarder les gestes de l'adulte			
Participe aux chants et comptines			
Reproduit les gestes et les jeux de doigts			
Choisit une comptine parmi celles apprises			
Reproduit une partie de chanson			
Chante une chanson complète			
Chante spontanément une chanson			

• **Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps**

Imite un rythme simple avec ses mains			
Imite un rythme élaboré avec les parties du corps			
Découvre et manipule des instruments de musique			
Imite un rythme simple avec des instruments			
Imite un rythme élaboré avec des instruments			
Suit un rythme collectif			
Initie un rythme			

• **Affiner son écoute**

Ecoute des extraits d'œuvres musicales variées			
Reconnaît des extraits d'œuvres étudiés			
Exprime son ressenti			

• **Le spectacle du vivant : pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant**

- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.			
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.			
Compétences	PE	P	Bilan
Accepte de participer à un spectacle			
Respecte une disposition spatiale simple			
Danse à deux			
Danse à plusieurs			
Mémorise un enchaînement d'actions			

EXPLORER LE MONDE

Se repère dans le temps et l'espace : le temps / stabiliser les premiers repères temporels / introduire les repères sociaux / consolider la notion de chronologie / sensibiliser à la notion de durée / l'espace (faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace, découvre différents milieux)

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

PE

Le temps, L'espace

43	- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	
44	- 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.	
45	- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	
46	- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	
47	- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	
48	- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	
49	- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	
50	- 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	
51	- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	

Compétences	PE	P	Bilan
<ul style="list-style-type: none"> Le temps 			
Comprend la fonction du pictogramme dans son emploi du temps			
Utilise le pictogramme pour se repérer dans son emploi du temps			
Met en ordre des images ou des photos qui représentent l'organisation de la journée			
Utilise le time-timer et le sablier accompagné par l'adulte.			
Utilise activement le time-timer et le sablier (en autonomie)			
Se repère dans le temps de la séance			
Récite la comptine de la semaine			
Dit quel jour on est			
<ul style="list-style-type: none"> Ordonne des images séquentielles : 			
3 images			
5 images			
___ images			
Comprend dans le discours les marqueurs de temps (d'abord, après...)			
Utilise des marqueurs temporels (avant, après, ensuite...)			
Donne le nom des mois de l'année			
Identifie les saisons			
<ul style="list-style-type: none"> L'espace 			
Se déplace dans son environnement immédiat.			
Associe des pictogrammes à leurs lieux et à leurs fonctions (rassemblement, arts, récré..)			
Range et récupère ses affaires personnelles au bon endroit (manteau, etc.)			
Se situe dans la classe (connaître les différents coins et leur fonction)			
Apprend à se déplacer : - dans l'espace de l'école.			
Suit un chemin (en EPS ou avec le doigt)			
Recouvre toute la surface d'une feuille			

	Se déplace de gauche à droite sur une feuille			
	Construit un modèle simple en trois dimensions (maison en cube...)			
	Se repère dans des labyrinthes			
	Reproduit un modèle en respectant un emplacement topologique			
	Se déplace avec le groupe sans difficulté dans les différents lieux de l'école			
	Se déplace avec le groupe sans difficulté à l'extérieur de l'école lors de sorties			
	Reproduit un modèle orienté (jeux de topologie)			
• Utilise le vocabulaire spatial				
	Devant /derrière			
	A côté			
	Sur / sous			
	Entre			
	Dans			
	Intérieur / extérieur			
	Loin / près			
	Gauche / droite			
	Suit un parcours représenté par un schéma			
	Repère le haut, le bas et le milieu			
	Se repère dans l'espace du cahier (coller les feuilles dans le bon sens, coller les feuilles droit par rapport à l'espace de la feuille, Plie une feuille correctement)			

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle		PE
Le monde		
52	- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	
53	- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	
54	- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	
55	- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine	
56	- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (Plie, couper, coller, assembler, actionner...).	
57	- Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	
58	- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	
59	- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	

Compétences		PE	P	Bilan
• Découvrir le monde vivant				
	Montre les parties d'une représentation visage ou sur une poupée			
	Montre les parties du visage			
	Nomme les parties du visage			
	Montre quelques parties du corps			
	Montre quelques parties du corps			
	Nomme quelques parties d'une représentation de corps ou sur une poupée			
	Nomme toutes les parties du corps et du visage			
	Différencie un être vivant d'un objet			

• Explorer la matière				
	Expérimente le sable et la pâte à modeler.			
	Travaille avec de l'eau : transvaser, mélanger, remplir...			

Nomme les propriétés de l'eau (passage à l'état solide)			
Nomme les propriétés de la glace et de la neige (passage à l'état liquide)			
Nomme des objets qui flottent et qui coulent			
Travaille avec du sable, de la semoule : transvaser, creuser, chercher des objets enfouis,...			

• **Utiliser, fabriquer, manipuler des objets**

Transfère un objet à la main opposée			
Transvase			
Déchire du papier (journal, crépon...)			
Ouvre des sacs à fermeture à glissière			
Empile des blocs/cubes			
Construit une tour			
Enfile des anneaux sur une tige			
Enlève les couvercles de pots			
Remet les couvercles sur des pots			
Presse un tube de colle			
Connait et respecte les étapes pour coller			
Retire l'emballage (bonbons...)			
Utilise une pince (outil) pour saisir des objets			
Plie une feuille de papier			
Tient correctement les ciseaux			
Découpe sur une ligne			
Découpe des formes			
Reproduit un modèle en volume			
Suit un plan pour Construit un objet			

• **Utiliser des outils numériques**

Allume une tablette			
Eteind une tablette			
Utilise les logiciels d'une tablette			
Utilise un clavier tactile			
Utilise une souris d'ordinateur			
Utilise un clavier			

Construit les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations : construire le nombre pour exprimer les quantités / stabiliser la connaissance des petits nombres / Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position / Construire des premiers

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle		PE
Utiliser les nombres :		
29	- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	
30	- 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.	
31	- 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.	
32	- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	
Etudier les nombres :		
33	- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	
34	- 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.	
35	- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dit combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.	
36	- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	
37	- Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lis les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	

Compétences	PE	P	Bilan
Déplace les éléments d'une boîte à une autre, un à un			
Pointe un à un chaque élément d'une liste d'images			
Fait de la correspondance terme à terme			
Associe à l'identique des collections d'objets à l'aide de la table de tri			
Associe nombre et quantité jusque 3 sur la table de tri			
Réalise des collections de 1 à 5 objets à l'aide de la table de tri			
Reconnait globalement des petites quantités			
• Comparer des quantités			
Un (peu) - beaucoup			
Pareil, autant			
Plus			
Moins			
Plus que			
Moins que			
Autant que			
Associe pointage et récitation de la comptine numérique			
Donne spontanément le nombre d'objets demandés			
• Nommer les chiffres			
de 1 à 3			
de 1 à 5			
de 1 à 10			
de 1 à 30			
Dénombre une petite collection (1 à 3)			
Dénombre une collection de 4 à 10 objets			
Dénombre une collection plus grande (jusqu'à 30 objets)			
Compte des objets donnés (non disposés en ligne droite) jusqu'à			
Représente avec ses doigts la quantité demandée			

Ordonne des collections d'objets (piles de cubes, sacs transparents de jetons...) représentant les premiers nombres de la file numérique.			
Reconnait la quantité indiquée par le dé			
Participe à un jeu utilisant un dé			
Participe à un jeu utilisant 2 dés et surcompter			
Démarre la comptine numérique à 1			
• Réciter la comptine numérique orale jusqu'à			
5			
10			
30			
Repère les nombres qui sont avant ou après			
Dit combien il faut ajouter ou Enlève pour obtenir une quantité (≤ 10)			
Récite la comptine à partir d'un nombre donné et jusqu'à un nombre donné			
Représente avec ses doigts la quantité demandée			
Représente avec ses mains la quantité demandée			
Crée une collection jusqu'à...			
Mémorise une quantité jusqu'à			
Reconnait l'écriture des nombres			
Pointe du doigt les étiquettes des nombres nommés par l'adulte			
Ordonne les étiquettes des nombres à l'aide de la file numérique			
Range des nombres qui se suivent dans l'ordre croissant			
Range des nombres qui se suivent dans l'ordre décroissant			
Range des nombres qui ne se suivent pas dans l'ordre croissant			
Nomme un nombre manquant dans la file numérique			
• Composer et décomposer des nombres :			
jusqu'à 5			
jusqu'à 10			
Utilise la valeur ordinale des nombres			
• Ecrire les nombres en chiffre			
jusqu'à 6			
jusqu'à 10			
jusqu'à			
Qualifie le monde environnant en utilisant les nombres			

• Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle		PE
Formes, grandeurs, suites organisées :		
38	- 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).	
39	- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	
40	- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	
41	- Reproduire, dessiner des formes planes.	
42	- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	

Compétences	PE	P	Bilan
Associe les pièces aux « trous » des boîtes à formes			
Réalise un puzzle à encastrement			
Réalise un puzzle de 2 pièces			
Réalise un puzzle de 4 pièces			
Réalise un puzzle de 6 pièces			

Réalise un puzzle de 9 pièces			
Réalise un puzzle de 12 pièces			
Réalise un puzzle de plus de 12 pièces			
Assemble les formes d'un tangram pour Réalise une figure			
Trie 5 cubes et 5 pions dans des boites séparées			
Apparie des objets selon des propriétés simples et facilement repérables			
Apparie 2 images qui vont ensemble (chaussettes et chaussures par exemple)			
Comprend le fonctionnement de la table de tri : à l'identique avec des objets			
Comprend le fonctionnement de la table de tri: à l'identique avec des images			
Comprend la table de tri avec des images différentes (ex : différentes représentations de vaches, lapins et poules)			
Effectue un tri simple de couleurs (objets identiques, couleurs contrastées)			
Effectue un tri de couleurs d'objets différents			
Effectue un tri simple de taille (objets identiques, couleurs contrastées)			
Effectue un tri de taille d'objets différents			
Effectue un tri simple de formes (objets identiques, couleurs contrastées)			
Effectue un tri de taille de forme			
Trie des éléments selon la fonction			
Trie des éléments selon la caractéristique (éléments qui roulent : voiture...)			
Trie des éléments selon la classe (classe des animaux, classe des véhicules...)			
Trie des éléments selon la sous-classe (animal qui vole/qui nage...)			
Recopie un modèle avec une séquence d'éléments			
Lis un tableau à double entrée.			
Reconnait quelques formes planes (cercle, carré, triangle, rectangle)			
Nomme ces formes			
Classe ces formes			
Construit des formes planes			
Dessine ces formes			
Complète ces formes			
Reconnait quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)			
Réalise un pavage (à partir d'un modèle)			
Assemble des solides (à partir d'un modèle)			
• Compléter un algorithme (taille/couleur/forme...)			
à 2 éléments			
à 3 éléments			
Complexe			
Range des objets en fonction de leur taille			
Utilise les termes « long » et « court »			
Compare et sélectionne des objets « plus longs que », « plus courts que » dans une collection			
Range des objets en fonction de leur masse			
Utilise les termes « lourd » et « léger »			
Compare et sélectionne des objets « plus lourds que », « plus légers que » dans une collection			
Réalise des expériences de transvasement (différents contenants, différents matériaux)			
Associe contenant et objet à contenir (par manipulation puis par estimation)			
Range des objets en fonction de leur contenance			
Utilise les termes « plein » et « vide »			