

S'APPROPRIER LE LANGAGE

<i>Echanger, s'exprimer</i>			
Ce que peut faire l'enfant			
Entre en relation avec autrui par la médiation du langage	Pas encore	Parfois	Souvent
▪ Avec les adultes de la classe			
▪ Avec les autres enfants			
S'exprimer, dire des comptines très simples, chanter devant les autres, dire de mémoire une poésie			
▪ Les comptines			
o Fait la comptine avec ses doigts			
o Dit la comptine avec le groupe			
o Dit la comptine seul			
o Fait la comptine avec ses doigts et dit les paroles en même temps			
▪ Les chants			
o Chante avec le groupe			
o Chante seul devant le groupe			
▪ Les poésies			
o Dit de mémoire une petite poésie avec le groupe			
o Dit de mémoire une petite poésie seul			
Se faire comprendre par le langage pour les besoins de la vie scolaire			
▪ Peut exprimer ses besoins (demander à aller aux toilettes, se laver les mains après un travail salissant, demander à boire)			
▪ Demande de l'aide, des explications dans une situation de travail			
▪ Peut venir en aide à un camarade			
Commencer à prendre sa place dans les échanges collectifs			
▪ Participer aux rituels			
▪ Donner son avis			
o en répondant à une sollicitation verbale			
o spontanément			

Comprendre			
Ce que peut faire l'enfant	Pas encore	Parfois	Souvent
Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Signaler sa présence le matin en accrochant son étiquette de présence sur le tableau d'affichage 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître son groupe de travail 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître son groupe de travail et les camarades qui le composent 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se diriger vers l'atelier auquel il est invité à participer <ul style="list-style-type: none"> o Avec l'adulte 			
<ul style="list-style-type: none"> o Seul, sans l'adulte 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre et ranger le matériel dont on a besoin pour une activité 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre son étiquette prénom pour marquer son passage à un atelier satellite quand il a fini son travail 			
Ecouter en silence un conte ou un poème court			
Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant			
Répondre à des questions très simples sur le texte écouté :			
<ul style="list-style-type: none"> o Restituer le nom d'un personnage 			
<ul style="list-style-type: none"> o Restitue le nom de l'ensemble des personnages 			
<ul style="list-style-type: none"> o Identifie le héros 			
<ul style="list-style-type: none"> o A l'aide des images ou guidé par l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> ▪ reformule un passage de l'histoire 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ identifie le début et la fin de l'histoire 			
<ul style="list-style-type: none"> o Reformule sans aide un passage de l'histoire 			
<ul style="list-style-type: none"> o Reformule l'histoire entière sans aide 			
Observe un livre d'images ou très illustré, et traduire en mots ses observations			
Progresser vers la maîtrise de la langue française			
Se saisir d'un nouvel outil linguistique (lexical ou syntaxique) que l'enseignant lui fournit quand il lui manque, en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire			
Produire des phrases correctes, même très courtes			
<i>Construction des phrases</i>			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilise des mots isolés 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fait des phrases simples 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fait des phrases complexes <ul style="list-style-type: none"> o avec des pronoms relatifs (qui, que, où) 			
<ul style="list-style-type: none"> o avec l'infinitif <ul style="list-style-type: none"> ▪ il va / faut, doit...+ infinif 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ C'est pour + infinitif 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En train de + infinitif 			
<ul style="list-style-type: none"> o Avec des connecteurs 			

▪ Parce que			
▪ Quand			
▪ Pour que			
o Autres structures			
▪ Gérondif (il court en sautant)			
▪ Complétif (il croit que)			
<i>Utilisation des temps</i>			
▪ Utilise le présent			
▪ Utilise le passé composé			
▪ Utilise le futur avec aller (on va sortir)			
▪ Utilise le futur simple (on sortira)			
▪ Fait varier les temps			
<i>Utilisation des pronoms</i>			
▪ Utiliser le pronom « je » pour parler de soi			
▪ Utilise « il, elle »			
▪ Utilise « on »			
▪ Utilise « ils, elles »			
<i>Utilisation de questions indirectes</i>			
▪ Comment... (dis-moi comment tu as fait)			
▪ Ce que... (explique-moi ce que tu veux)			
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et les grandeurs) concernant			
▪ Les actes du quotidien (hygiène, habillage, collation, repas, repos)			
▪ Les activités de la classe : locaux, matériel, matériaux, actions, productions)			
▪ Ses relations avec les autres :			
o salutations : bonjour, au revoir			
o courtoisie : s'il vous plait, merci			

DECOUVRIR L'ECRIT

Se familiariser avec l'écrit			
Supports du texte écrit			
	Pas encore	Parfois	Souvent
▪ Utiliser un coin lecture			
▪ Utiliser correctement un livre du point de vue matériel : tenue à l'endroit, tourner les pages			
▪ Reconnaître des supports d'écrit couramment utilisés en classe ; distinguer le livre des autres supports			
▪ Reconnaître la couverture d'un livre lu			
▪ Reconnaître le même héros dans plusieurs livres			
▪ Reconnaître l'organisation d'un livre (savoir où les trouve le titre, où commence l'histoire...)			
Initiation orale de la langue écrite			
▪ Ecouter des histoires lues ou racontées par l'enseignant			
Identification de formes écrites			
▪ Distinguer les lettres des autres formes graphiques (chiffres ou dessins variés)			
▪ Reconnaître sa photo			
▪ Reconnaître la photo de ses camarades			
▪ Reconnaître son initiale			
▪ Reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie			
▪ Reconnaître le prénom de quelques camarades			
Se prépare à apprendre à lire et à écrire			
Distinguer les sons de la parole			
Jouer avec les formes sonores de la langue			
▪ Reconnaît des sons (voyelles en rimes) dans de petites comptines très simple			
▪ Trouve des mots qui riment avec d'autres (avec des voyelles)			
▪ Redit sur le modèle de l'enseignant et répète des formulettes, de mots de trois ou quatre syllabes, en articulant et en prononçant correctement			
Pour s'acheminer vers le geste d'écriture			
<i>Imiter des gestes amples dans plusieurs directions, qui petit à petit seront restreints dans l'espace</i>			
▪ Adopte une posture d'écrivain : bonne tenue et bonne tenue de l'outil scripteur (prise en pince)			
▪ Laisse une trace avec son corps (outils, surface et matériaux variés) de façon visible (contrôle de la pression sur l'outil => ne déchire pas la feuille)			
▪ Utilise l'espace feuille : couvre, parcourt			
▪ Remplit un grand espace sans dépasser			
▪ Remplit une petite surface sans dépasser			

	Pas encore	Parfois	Souvent
▪ Trace des quadrillages			
▪ Trace des points			
▪ Dessine des arabesques			
▪ Dessine des spirales			
▪ Dessine des obliques			
▪ Dessine des ponts			
▪ Dessine des ronds (sens du tracé)			
▪ Simule l'écriture			
▪ Est capable de limiter son geste (ne décorer que le bord d'un espace)			
▪ Est capable de reproduire des motifs décoratifs simples			

DEVENIR ELEVE

Vivre ensemble			
Ce que peut faire l'enfant	Pas encore	Parfois	Souvent
Vivre ensemble : apprendre les règles de civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale			
▪ Participe à la vie de la classe et aux temps forts : accueil d'un camarade			
▪ Participe aux moments d'échanges entre les enfants et les adultes			
▪ Respecter les règles de civilité de la vie commune			
▪ Ecouter et savoir attendre son tour de parole			
▪ Se conforme aux règles édictées par l'adulte ou à la parole donnée par un enfant			
Coopérer et devenir autonome			
▪ Accepter la séparation avec les parents			
▪ Connaître les adultes de l'école (et leurs fonctions) => fait la différence entre les parents et les enseignants			
▪ Participe à des activités collectives (jeux, rondes, participation à des projets communs)			
▪ Accepte des responsabilités dans la classe			
▪ Savoir prêter des jouets et jouer avec des camarades			
▪ Commence à acquérir des repères objectifs pour évaluer ses réalisations			
▪ Participe au rangement collectif			
▪ S'engage dans une activité en faisant appel à ses propres ressources			
o Choisit son atelier			
o Persévère			
o Va jusqu'au bout			

DECOUVRIR LE MONDE

Découvrir les objets			
Ce que peut faire l'enfant	Pas encore	Parfois	Souvent
Découverte des objets techniques usuels			
▪ L'ordinateur			
▪ Les ustensiles de cuisine			
▪ Les outils de jardinage			
▪ Sait adapter son geste à travers l'utilisation ou la fabrication d'objets techniques : couper, transvaser, visser, dévisser, plier, découper, coller			
▪ Utilise des jeux de constructions : lego, mécano...			
Découvrir la matière			
▪ Apprend les caractéristiques simples de quelques matières et végétaux en les manipulant ou en fabriquant des objets : papier, carton, sable, semoule, farine, eau, pâte à sel, terre...			
▪ Exprime des sensations par rapport aux matières : doux, rugueux, lisse, ...			
▪ Apprend à manipuler des matières : soupeser, transvaser à l'aide d'entonnoirs, de cuillères variées, de pinces à cornichons ou autres ustensiles			
Découvrir le vivant			
▪ Nomme les parties du corps et les cinq sens : caractéristiques essentielles et fonctions			
▪ Applique des règles élémentaires d'hygiène du corps (aller aux toilettes, se laver les mains, se moucher)			
▪ Est capable de nommer et d'expliquer les règles essentielles d'hygiène alimentaire			
▪ Est capable de respecter la vie animale et végétale : peut faire état de ses observations et s'occuper d'un élevage dans la classe			
Découvrir les formes et les grandeurs			
▪ Est capable de repérer des propriétés d'objets grâce à la vue et la manipulation : lourd/léger, petit/grand...			
▪ Compare et classe suivant différents critères : taille, formes, masse, contenance, couleur...			
▪ Sait reconnaître le carré			
▪ Sait reconnaître le cercle			
▪ Sait reconnaître le triangle			
Approcher les quantités et les nombres			
▪ Connaît la comptine numérique jusqu'à 3			
▪ Connaît la comptine numérique jusqu'à 5			
▪ Sait dénombrer par une relation terme à terme (exemple : mettre le couvert pour les 4 enfants de la table)			
Sait construire une collection			
▪ Sait construire une collection de 1 objet			

▪ Sait construire une collection de 2 objets			
▪ Sait construire une collection de 3 objets			
▪ Sait construire une collection de 4 objets			
▪ Sait construire une collection de 5 objets			
Sait reconnaître globalement une petite quantité			
o De 1 objet			
o De 2 objets			
o De 3 objets			
o De 4 objets			
o De 5 objets			
Sait établir une correspondance entre la désignation orale et l'écriture chiffrée			
o Pour 1			
o Pour 2			
o Pour 3			
o Pour 4			
o Pour 5			
Sait établir une correspondance entre l'écriture chiffrée et la quantité, les doigts de la main ou l'écriture du dé			
o Pour 1			
o pour 2			
o pour 3			
o pour 4			
o pour 5			
Sait construire une collection par ajout successif (+1)			
Peut identifier des collections où il y a beaucoup / pas beaucoup			
Peut comparer des petites collections organisées où il y a pareil/pas pareil			
Peut s'initier au jeu mathématique avec un dé de constellations jusqu'à 5 (déplacement sur une piste avec des indications chiffrées)			
Se repérer dans le temps			
Se repère dans la journée grâce à des photos ou des symboles des différents moments de la journée			
Situe une action de la journée par rapport à une autre : maintenant, avant, après			
Sait mettre en ordre chronologique 2 images séquentielles retraçant des événements (histoire vécue par les enfants ou histoire)			
Sait mettre en ordre chronologique 3 images séquentielles retraçant des événements (histoire vécue par les enfants ou histoire)			
Sait mettre en ordre chronologique 4 images séquentielles retraçant des événements (histoire vécue par les enfants ou histoire)			
Sait repérer le jour de son anniversaire dans un temps proche (dans la semaine)			
Sait repérer les jours d'école grâce à un calendrier confectionné en classe			
Se repérer dans l'espace			
Sait se déplacer dans l'école et dans son environnement immédiat			
Sait prendre des repères dans le parc de l'école			

Sait se repérer dans les cours de récréation			
Sait faire un puzzle de 4 pièces			
Sait faire un puzzle de 6 pièces			
Sait faire un puzzle de 12 pièces			
Sait faire un puzzle de plus de 12 pièces			
Sait situer des objets par rapport à soi en utilisant un vocabulaire de repérage spatial : devant/derrière, en haut/en bas, dehors (à l'extérieur)/dedans (à l'intérieur), sur/sous, loin/près			
Sait se repérer dans une page (en lien avec le graphisme et la motricité)			

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER

Le dessin et les compositions plastiques			
Ce que peut faire l'enfant	Pas encore	Parfois	Souvent
Utilise différents outils, supports et procédés pour dessiner			
Construit, fabrique des objets un utilisant différentes techniques			
▪ découpage			
▪ peinture			
▪ collage			
▪ modelage			
▪ déchirage, froisser			
La voix et l'écoute			
▪ utilise sa voix pour chanter, dire des comptines			
▪ joue avec sa voix en évoquant des émotions			
▪ fait varier le timbre de sa voix, l'intensité, la hauteur			
▪ utilise des objets, des instruments, pour reproduire des sons			
▪ écoute des œuvres musicales variées			

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

Compétences spécifiques liées aux différentes activités			
Ce que peut faire l'enfant	Pas encore	Parfois	Souvent
Réaliser une action que l'on peut mesurer			
<ul style="list-style-type: none"> courir, sauter, lancer de différentes façons (par exemple : courir vite, sauter loin avec ou sans élan). 			
<ul style="list-style-type: none"> courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés (par exemple : lancer loin différents objets) 			
<ul style="list-style-type: none"> courir, sauter, lancer pour « battre son record » (en temps, en distance). 			
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements			
<ul style="list-style-type: none"> se déplacer dans des formes inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser...). 			
<ul style="list-style-type: none"> se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...). 			
<ul style="list-style-type: none"> se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers) 			
<ul style="list-style-type: none"> se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable...). 			
<ul style="list-style-type: none"> Savoir prêter des jouets et jouer avec des camarades 			
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement			
<ul style="list-style-type: none"> s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...) 			
<ul style="list-style-type: none"> coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver. 			
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive			
<ul style="list-style-type: none"> exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments des états. 			
<ul style="list-style-type: none"> communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. 			
<ul style="list-style-type: none"> s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel. 			
Compétences transversales et connaissances			
<ul style="list-style-type: none"> s'engager dans l'action : oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions. 			
<ul style="list-style-type: none"> faire un projet d'action à court terme. 			
<ul style="list-style-type: none"> identifier et apprécier les effets de l'activité : prendre des indices simples, prendre des repères dans l'espace et le temps, constater ses progrès. 			
<ul style="list-style-type: none"> se conduire dans le groupe en fonction des règles : participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer. 			