

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT / COMPÉTENCES DE FIN DE CYCLE		PS	MS	GS	Situation de référence et critères pour l'évaluation en fin de cycle
<b>DOMAINE 1</b> <b>MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE</b>	<b>S'APPROPRIER LE LANGAGE</b>  ÉCHANGER, S'EXPRIMER, COMPRENDRE, PROGRESSER VERS LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE	AL1. Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente			
		AL2. Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action			
		AL3. Formuler en ce faisant comprendre, une description ou une question			
		AL4. Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée			
		AL5. Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer un point de vue			
	<b>DÉCOUVRIR, SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT</b>  DÉCOUVRIR LES SUPPORTS DE L'ÉCRIT, LA LANGUE ÉCRITE, CONTRIBUER À L'ÉCRITURE DE TEXTES	DFE1. Identifier les principales fonctions de l'écrit			
		DFE2. Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte			
		DFE3. Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes			
		DFE4. Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte			
	<b>SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE ET À ÉCRIRE</b>  DISTINGUER LES SONS DE LA PAROLE, ARRORDER LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE, APPRENDRE LES GESTES DE L'ÉCRITURE	PALE1. Différencier les sons			
		PALE2. Distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés			
		PALE3. Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit			
		PALE4. Reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet			
		PALE5. Mettre en relation des sons et des lettres			
PALE6. Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances entre lettres et sons ont été étudiées					
PALE7. Écrire en écriture cursive son prénom					
<b>DOMAINES D'ENSEIGNEMENT / COMPÉTENCES DE FIN DE CYCLE</b>		<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>	<b>Situation de référence et critères pour l'évaluation en fin de cycle</b>
<b>DOMAINE 2</b> <b>DEVENIR ÉLÈVE</b>	<b>VIVRE ENSEMBLE COOPÉRER ET DEVENIR AUTONOME</b>	DE1. Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune			
		DE2. Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide			
		DE3. Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions			
		DE4. Identifier les adultes et leur rôle			
		DE5. Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle			
		DE6. Dire ce qui est appris			
<b>DOMAINE 3</b> <b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>	<b>PRATIQUES ACTIVITÉS PHYSIQUES LIBRES ET GUIDÉES, ACTIVITÉS À RÈGLES, ACTIVITÉS D'EXPRESSION À VISÉE ARTISTIQUE, IMAGE ORIENTÉE DU CORPS</b>	AEC1. Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées			
		AEC2. Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives			
		AEC3. S'exprimer sur un rythme musical ou non, exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement			
		AEC4. Se repérer et se déplacer dans l'espace			
		AEC5. Décrire ou représenter un parcours simple			
<b>DOMAINES D'ENSEIGNEMENT / COMPÉTENCES DE FIN DE CYCLE</b>		<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>	<b>Situation de référence et critères pour l'évaluation en fin de cycle</b>
<b>DOMAINE 4</b> <b>DÉCOUVRIR LE MONDE</b>	<b>LES OBJETS LA MATIÈRE DÉCOUVRIR LE VIVANT</b>	DM1. Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages			
		DM2. Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction			
		DM3. Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction			
		DM4. Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation			
	<b>SE REPÉRER DANS L'ESPACE</b>  <b>SE REPÉRER DANS LE TEMPS</b>	DM5. Repérer un danger et le prendre en compte			
		DM13. Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi			
		DM14. Se repérer dans l'espace d'une page			
	<b>FORMES ET GRANDEURS</b>  <b>APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES</b>	DM6. Utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année			
		DM7. Situer les événements les uns par rapport aux autres			
		DM15. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations entre le temps et l'espace			
		DM8. Dessiner un rond, un carré, un triangle			
		DM9. Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités			
<b>DOMAINE 5</b> <b>PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER</b>	<b>LE DESSIN, LES COMPOSITIONS PLASTIQUES</b>	DM10. Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 (comptine numérique)			
		DM11. Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus			
		DM12. Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée			
		DM13. Adapter son geste aux contraintes matérielles			
	<b>LA VOIX ET L'ÉCOUTE</b>	PSIC2. Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation			
		PSIC3. Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé			
	PSIC4. Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections				
	PSIC5. Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines				
		PSIC6. Écouter un extrait musical ou une production puis d'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions			