



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Eure



Grilles des attendus à la fin du cycle 1

Programme pour la Maternelle

- BO du 26 mars 2015 -

.....

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de l'Eure - DSDEN

24 boulevard Georges Chauvin - CS 22203 - 27022 Evreux CEDEX
02 32 29 64 00 fax 02 32 38 53 76 www.ia27.ac-rouen.fr

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1. L'ORAL	Oser entrer en communication	OR 1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
	Comprendre et apprendre	OR 2.1	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
		OR 2.2	Reformuler pour se faire mieux comprendre.
	Échanger et réfléchir avec les autres	OR 3	Pratiquer divers usages du langage oral :
		OR 3.1	Raconter.
		OR 3.2	Expliquer.
		OR 3.3	Questionner.
		OR 3.4	Proposer des solutions.
		OR 3.5	Discuter un point de vue.
	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'acquisition et le développement de la conscience phonologique</i> • <i>Éveil à la diversité linguistique</i> 	OR 4.1	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
		OR 4.2	Manipuler des syllabes.
		OR 4.3	Discriminer des sons :
		OR 4.3a	Syllabes.
		OR 4.3b	Sons-voyelles.
OR 5.3c		Quelques sons-consonnes hors consonnes occlusives.	

2. L'ÉCRIT

Écouter de l'écrit et comprendre	EC 1.1	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
	EC 1.2	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
Découvrir la fonction de l'écrit	EC 2.a	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
	EC.2 b	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.
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	EC 3a	Participer verbalement à la production d'un écrit.
	EC 3b	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
Découvrir le principe alphabétique	EC 4a	Reconnaître les lettres de l'alphabet.
	EC 4b	Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.
	EC 4c	Copier à l'aide d'un clavier.
Commencer à écrire tout seul <ul style="list-style-type: none">• <i>Un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques</i>• <i>Les essais d'écriture de mots</i>• <i>Les premières productions autonomes d'écrits</i>	EC 5.1	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
	EC 5.2	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

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

.....

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	AECAP 1a	Courir de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
	AECAP 1b	Sauter de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
	AECAP 1c	Lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.	AECAP 2.1	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	AECAP 2.2	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.	AECAP 3.1	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés
	AECAP 3.2	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
Collaborer, coopérer, s'opposer.	AECAP 4	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

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

Les productions plastiques et visuelles	Dessiner	PPV 1.1	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
		PPV 1.2	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
	S'exercer au graphisme décoratif	PPV 2.1	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.
		PPV 2.2	Créer des graphismes nouveaux.
	Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	PPV 3	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
	Observer, comprendre et transformer des images	PPV 4	Décrire une image, (parler d'un extrait musical) et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
L'univers sonore	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	US 1	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
	Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	US 2.1	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
		US 2.2	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
	Affiner son écoute	US 3	(Décrire une image), parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
Le spectacle vivant	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant	SV 1	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations	Construire le nombre pour exprimer les quantités	Nb 1.1	Utiliser les nombres : Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
		Nb 1.2	Étudier les nombres : Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
	Stabiliser la connaissance des petits nombres	Nb 2.1	Utiliser les nombres : Réaliser une collection dont le cardinal est donné
		Nb 2.2a	Utiliser le dénombrement pour : Comparer deux quantités
		Nb 2.2b	Constituer une collection d'une taille donnée
		Nb 2.2c	Réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
		Nb 2.3a	Étudier les nombres : Quantifier des collections jusqu'à dix au moins.
		Nb 2.3b	Les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
		Nb 2.3c	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
	Nb 2.4	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	
	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	Nb 3	Utiliser les nombres : 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.
	Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur		
	Acquérir la suite orale des mots-nombres	Nb 4.1a	Étudier les nombres : Dire la suite des nombres jusqu'à trente.
		Nb 4.1b	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
Écrire les nombres avec les chiffres	Nb 4.2a	Utiliser les nombres : Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	
	Nb 4.2b	Étudier les nombres : Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.	
Dénombrer	Nb 4.3	Étudier les nombres : 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.
--	--	--	--

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		FGS 1a	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
		FGS 1b	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)
		FGS 1c	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
		FGS 2a	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur.
		FGS 2b	Classer ou ranger des objets selon un critère de masse.
		FGS 2c	Classer ou ranger des objets selon un critère de contenance.
		FGS 3	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle :
		FGS 3a	Puzzle
		FGS 3b	Pavage
		FGS 3c	Assemblage de solides
		FGS 4a	Reproduire des formes planes.
		FGS 4b	Dessiner des formes planes.
		FGS 5a	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme.
		FGS 5b	Poursuivre son application.

5. Explorer le monde

.....

Se repérer dans le temps et l'espace			
Le temps	Stabiliser les premiers repères temporels	Temps 1	Situer des évènements vécus les uns par rapport aux autres et
	Introduire les repères sociaux	Temps 2	(en) Les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
	Consolider la notion de chronologie	Temps 3	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.
	Sensibiliser à la notion de durée	Temps 4	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après, ...) dans des récits, descriptions ou explications.
L'espace	Faire l'expérience de l'espace	Esp 1	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
		Esp 2	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
	Représenter l'espace	Esp 3	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
		Esp 4	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
		Esp 5	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.
		Esp 6	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, ...) dans des récits, descriptions ou explications.
	Découvrir différents milieux	Esp 1	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
		Esp 2	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Le vivant	Découvrir le monde du vivant	Viv 1	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
		Viv 2a	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.
		Viv 2b	Connaître les besoins essentiels de quelques végétaux.
		Viv 3a	Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur soi.
		Viv 3b	Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur une représentation.
		Viv 4	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
		Viv 5	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
La matière et les objets	Explorer la matière	Mob 1	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Mob 2	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
		Mob 3 et Viv 5	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
	Utiliser des outils numériques	Num 1	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.