

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

► Le langage au cœur des apprentissages

COMPETENCES DE COMMUNICATION	COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ACTION
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la 1^{ère} année de scolarité (à 3 ou 4 ans). - Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la 1^{ère} réponse. - Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange. 	<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les consignes ordinaires de la classe. - Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier...) - Prêter sa voix à une marionnette.

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'EVOCATION	COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappeler, en se faisant comprendre, un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident...) - Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire. - Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner. - Raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations. - Inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture. - Dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de chansons et de poésies. 	<p>Fonctions de l'écrit : être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir à quoi servent un panneau urbain, une affiche, un journal, un livre, un cahier, un écran d'ordinateur... (c'est à dire donner des exemples de textes pouvant être trouvés sur l'un d'entre eux). <p>Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature : être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dictier individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés. - Dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer une amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre 2 phrases, restauration de l'homogénéité temporelle...) - Reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant. - Evoquer, à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté

	<p>par le maître.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe. <p><u>Découverte des réalités sonores du langage : être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rythmer un texte en scandant les syllabes orales. - Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin d'énoncé, en début d'énoncé, en milieu d'énoncé). - Produire des assonances ou des rimes. <p><u>Activités graphiques et écriture : être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives. - Copier des mots en capitales d'imprimerie, en cursives, avec ou sans l'aide de l'enseignant. - Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder. - Représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs. - En fin d'école maternelle, copier une ligne de texte en écriture cursive en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés. <p><u>Découverte du principe alphabétique : être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dès la fin de la 1^{ère} année passée à l'école maternelle (à 3 ou 4 ans), reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie. - Pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte. - Connaître le nom des lettres de l'alphabet. - Proposer une lecture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés dans la classe.
--	---

► Vivre ensemble

Etre capable de :

- Jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective.
- Identifier et connaître les fonctions et le rôle des différents adultes de l'école.
- Respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)

► Agir et s'exprimer avec son corps

La plupart des compétences relatives aux activités corporelles sont étroitement liées aux situations dans lesquelles elles se construisent et s'expriment en termes de niveau à atteindre. Ces compétences sont de nature identique dans les trois cycles, mais se situent à des niveaux de maîtrise différents, et dans différentes activités.

Compétences spécifiques aux différentes activités

Les différentes activités physiques font vivre aux enfants de l'école maternelle des « expériences corporelles » particulières. Les intentions poursuivies, les sensations et les émotions éprouvées sont différentes selon les types de milieux et d'espaces dans lesquelles elles sont rencontrées (incertitude ou non, interaction des autres ou non). Il ne s'agit pas de proposer une copie des pratiques sportives « de club », connues par les enfants, mais de traiter ces activités pour qu'elles soient adaptées aux enfants de cet âge, et d'en construire le sens avec eux.

Par la pratique de ces activités physiques variées, les enfants peuvent construire 4 types de compétences spécifiques, significatives de ces expériences corporelles, élaborant ainsi un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires.

Parce qu'elles sont complémentaires, chacune de ces 4 compétences doit être vécue par l'enfant chaque année, dans des modules de différentes activités, sur plusieurs séances (5 à 6 au minimum). Au cours d'une semaine, et pendant au moins un demi trimestre, 2 ou 3 compétences spécifiques peuvent être programmées à travers des activités différentes.

Réaliser une action que l'on peut mesurer :		
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer de différentes façons (par exemple : courir vite, sauter loin, avec ou sans élan...) - Courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés. - Courir, sauter, lancer pour « battre son record » (en temps, en distance). 	<p>Mise en œuvre :</p> <p>Activités athlétiques.</p>	<p>Exemples de compétences à atteindre en fin de maternelle : activités athlétiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes. - Lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan. - Sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec ou sans élan.
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :		
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à 4 pattes, se renverser...) - Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...) - Se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélo, rollers...) - Se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable...) 	<p>Mise en œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vers les activités gymniques : salles aménagées avec du gros matériel, des obstacles (on peut s'y déplacer de manières différentes). - Activités d'orientation : environnements proches et familiers (école), environnements semi-naturels et proches (parcs) ou plus lointains (bois, forêt...) - Activités de rouler et de glisse (pilotage) : chariots, tricycles, vélos, rollers, patins à glace, skis... - Activités aquatiques (en piscine) : partout où ce sera possible, les activités de natation seront proposées aux enfants de GS, sous la forme de modules d'apprentissage d'un minimum de 10 séances. - Activités d'escalade : modules et murs aménagés. - Activités d'équitation : poneys. 	<p>Exemples de compétences à atteindre en fin d'école maternelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Vers les activités gymniques</u> : se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter...) en prenant des risques mesurés et en essayant d'arriver sur ses pieds. - <u>Activités d'orientation</u> : dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant. - <u>Activités de pilotage</u> : bicyclette (rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, faire un virage, monter et descendre une petite pente, s'arrêter sur une zone de 4 mètres). - <u>Activités aquatiques</u> : se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support (frite ou planche).
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement :		
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser... - Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un 	<p>Mise en œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avec les grands surtout : jeux d'opposition duelle (jeux de lutte). - Avec les petits : jeux collectifs (y compris les 	<p>Exemples de compétences à atteindre en fin d'école maternelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Jeux de lutte</u> : s'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté

ou à plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, se sauver.	jeux de tradition avec ou sans ballons) : jeux de poursuite, jeux de transports d'objets, activités de lancers de balles et ballons sur des cibles-buts et à des distances variées. - Avec les moyens et les grands : ces mêmes jeux et activités sont menés dans des espaces délimités, <i>avec des rôles différents à jouer.</i>	d'action. - <u>Jeux collectifs</u> : avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur.
---	---	---

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive :

Etre capable de : - Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états. - Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. - S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel.	Mise en œuvre : - A tous les âges : danse, mime, rondes et jeux dansés, manipulation de petit matériel (vers la gymnastique rythmique, avec des rubans, des foulards, des cerceaux). - Avec les grands : activités gymniques (dans leur aspect artistique), activités de cirque.	Exemples de compétences à atteindre en fin de maternelle : - <u>Rondes et jeux dansés</u> : danser (se déplacer, faire les gestes) en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants. - <u>Danse</u> : construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses, directions.
---	---	---

Compétences transversales et connaissances

- Ces compétences impliquent le désir de connaître, l'envie d'agir dans un espace et un temps structurés.
- Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.
- C'est par une pédagogie adaptée que les élèves apprennent à mieux apprécier leurs possibilités, à mieux connaître les autres enfants, à accepter puis contrôler leurs émotions, à prendre des repères dans l'environnement pour réussir leurs actions, à comprendre et mettre en œuvre des règles, des codes.
- Les situations mises en place par l'enseignant doivent permettre à chaque enfant de :
 - choisir son niveau de difficulté.
 - tenter de nombreux essais en toute sécurité.
 - pouvoir recommencer s'il a échoué.
 - regarder comment les autres agissent.
 - pouvoir se faire aider par une parade ou un conseil.
- C'est à travers les différentes activités physiques, lors des séances vécues avec la classe, que les enfants vont pouvoir montrer qu'ils sont capables de :
 - s'engager dans l'action (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions)

- faire un projet d'action (à court terme)
- identifier et apprécier les effets de l'activité (prendre des indices simples, prendre des repères dans l'espace et le temps, constater ses progrès).
- se conduire dans le groupe en fonction de règles (participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer).
- En construisant les compétences, dans la pratique des différentes activités, les enfants acquièrent des connaissances variées :
 - connaissances sur soi.
 - savoirs pratiques sur la manière de réaliser différentes actions.
 - connaissances sur les façons de se conduire dans le groupe classe.
 - connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent.
- Les compétences transversales et les connaissances peuvent être abordées dans toutes les activités physiques.

► Découvrir le monde

COMPETENCES DANS LE DOMAINE SENSORIEL	COMPETENCES DAN LE DOMAINE DE LA MATIERE ET DES OBJETS
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire, comparer et classer des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles). - Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent. 	<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages. - Utiliser des appareils alimentés par des piles (lampe de poche, jouets, magnétophone...) - Utiliser des objets programmables. <p>En liaison avec l'éducation artistique, être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...) - Réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples. - Utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples.
COMPETENCES DANS LE DOMAINE DU VIVANT, DE L'ENVIRONNEMENT, DE L'HYGIENE ET DE LA SANTE	COMPETENCES DANS LE DOMAINE DE LA STRUCTURATION DE L'ESPACE
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal. - Reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir 	<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi. - Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés.

<ul style="list-style-type: none"> - d'éléments séparés. - Reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction. - Repérer quelques caractéristiques des milieux. - Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps (lavage des mains...), des locaux (rangement, propreté), de l'alimentation (régularité des repas, composition des menus). - Prendre en compte les risques de la rue (piétons et véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) ou plus lointains (risques majeurs). - Repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide pour être secouru ou porter secours. 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...) - Décrire des espaces moins familiers (espace vert, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier). - Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple. - Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant). - S'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires.
COMPETENCES DANS LE DOMAINE DE LA STRUCTURATION DU TEMPS	COMPETENCES RELATIVES AUX FORMES ET AUX GRANDEURS
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine et de l'année, situer des événements les uns par rapport aux autres (distinguer succession et simultanéité). - Pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques. - Comparer des événements en fonction de leur durée. - Exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives (simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques. 	<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. - Reconnaître, classer et nommer des formes simples : carré, triangle, rond. - Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). - Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.
COMPETENCES RELATIVES AUX QUANTITES ET AUX NOMBRES	
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques. - Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit. - Résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, distribution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles. 	

- Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre).
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations reconnues (doigts de la main ou constellations du dé).
- Connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à 30.
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.
- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.

► La sensibilité, l'imagination, la création

◆ Le regard et le geste

Etre capable de :

- Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières).
- Surmonter une difficulté rencontrée.
- Tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés.
- Exercer des choix parmi les procédés et les matériaux déjà expérimentés.
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.
- Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression.
- Reconnaître des images d'origines et de natures différentes.
- Identifier les principaux constituants d'un objet plastique (image, œuvre d'art, production d'élève...)
- Etablir des rapprochements entre 2 objets plastiques (une production d'élève et une reproduction d'œuvre par exemple) sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation.
- Dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense.
- Agir en coopération dans une situation de production collective.

◆ La voix et l'écoute

Etre capable de :

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons.
- Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine en petit groupe.
- Jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- Marquer la pulsation corporellement ou à l'aide d'un objet sonore, jouer sur le tempo en situation d'imitation.
- Repérer et produire des formules rythmiques simples corporellement ou avec des instruments.
- Coordonner un texte parlé ou chanté et un accompagnement corporel ou instrumental.
- Tenir sa place dans des activités collectives et intervenir très brièvement en soliste.
- Ecouter un extrait musical ou une production puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.
- Utiliser quelques moyens graphiques simples pour représenter et coder le déroulement d'une phrase musicale.
- Utiliser le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques temporelles et musicales des supports utilisés.
- Faire des propositions lors des phases de création et d'invention avec son corps, sa voix ou des objets sonores.