Programme d'enseignement de l'école maternelle :
attendus de fin de cycle

Bulletin officiel n° 25 du 24 juin 2021

Table des matières

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions....2
2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique....3
3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques....4
4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations....5
4.2. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées....6
5.1. Se repérer dans le temps et l'espace....7
5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière....7

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
2	S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.
3	Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.
4	Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.
5	Reformuler le propos d'autrui.
6	Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
7	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
8	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
9	Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit.
10	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.
11	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
12	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
13	Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.
14	Repérer et produire des rimes, des assonances.
15	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).) dans des mots ou dans des syllabes.
16	Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit.
17	Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent. Copier à l'aide d'un clavier.
18	Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent.
19	Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.
20	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
21	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

1	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d’obstacles à franchir ou de la trajectoire d’objets sur lesquels agir.
3	Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
4	Construire et conserver une séquence d’actions et de déplacements, en relation avec d’autres partenaires, avec ou sans support musical.
5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

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

1	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d’un projet ou d’une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
2	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
3	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
5	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
6	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d’intensité, de hauteur, de nuance.
7	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
8	Décrire une image, parler d’un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
9	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

4. Acquérir les premiers outils mathématiques

4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.).
2	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.
3	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10).
4	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.
5	Mobiliser des symboles analogiques, (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins.
6	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
7	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.
8	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
9	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
10	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
11	Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30).
12	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.
13	Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10.
14	Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.
15	Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).
16	Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).

4.2. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

1	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
2	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
3	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.
4	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
5	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
6	Reproduire, dessiner des formes planes.
7	Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

5. Explorer le monde

5.1. Se repérer dans le temps et l'espace

1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
2	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.
3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après…) dans des récits, descriptions ou explications.
4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
6	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
7	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
8	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.
9	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, etc.) dans des récits, descriptions ou explications.

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

1	Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées.
2	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
3	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
4	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
5	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner…).
6	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
7	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
8	Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
9	Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.