

Ecole maternelle \_\_\_\_\_

# Liste de compétences

## Cycle 1

---

Né le \_\_\_\_\_

Cette liste a été réalisée par des enseignants d'UEMA et rassemble des compétences issues du programme scolaire de maternelle de 2015 et la pédagogie adaptée (compétences travaillées dans les interventions éducatives), de l'ESDM, de l'ABBLIS, de la VB\_MAPP, du PECS, de l'ABA et de TEACCH.

Il est renseigné 2 fois par an par l'enseignant et l'AESH (l'orthophoniste et le psychomotricien si possible) et est utilisé pour préparer les objectifs à travailler avec l'enfant au cours des 3 ou 4 années d'école maternelle, voire à l'école élémentaire.

La case est coloriée (une couleur à chaque semestre) lorsque l'enfant a acquis la compétence, c'est à dire qu'il sait la mettre en œuvre de façon autonome et généralisée. L'enfant est capable de...

Date	Couleur choisie	Signature des parents
Evaluation initiale		
1° semestre de l'année 1		
2° semestre de l'année 1		
1° semestre de l'année 2		
2° semestre de l'année 2		
1° semestre de l'année 3		
2° semestre de l'année 3		

## LES COMPETENCES PIVOTS (prérequis aux apprentissages scolaires)

### • Sensoriel

	Accepter de toucher différentes matières
	Identifier ses stimulations sensorielles (visuelle, olfactive, vestibulaire, vocale, motrice,... )

### • Comportement adapté

	Gérer les stimuli avec adaptations (ne pas boire l'eau des flaques, ne pas jouer avec le four,...)
	Gérer les stimuli sans adaptation.
	Gérer la frustration de façon adaptée : gérer la « non disponibilité ».
	Gérer la frustration de façon adaptée : gérer l'attente avec un support visuel.
	Gérer la frustration de façon adaptée : gérer l'attente seul et sans guidance.
	Accepter d'attendre une pause pour s'autostimuler.
	Passer vite à autre chose après une crise.

### • Stabilité motrice

	Ne pas fuir de la classe.
	Rester seul à table pour faire des activités renforçantes.
	Rester à table à côté d'un adulte pour des activités non renforçantes.
	Rester à table en face d'un adulte pour des activités non renforçantes.
	Rester à table en atelier de groupe pour faire des activités non renforçantes (avec d'autres enfants).

### • Motivation

	Prendre l'agent renforçateur parmi 2 objets : un renforçant, un non renforçant
	Faire un choix entre 2 agents renforçateurs.
	Faire un choix à l'aide d'un tableau de choix.
	Accepter de réaliser une tâche avec un renforçateur immédiat.
	Répondre au renforcement social (les félicitations, les sourires, les chatouilles....)
	Travailler avec une économie de jetons (renforcement intermédiaire)
	Travailler avec un renforcement tangible intermittent (toutes 2,3,4... bonnes réponses).
	Considérer que de terminer sa tâche est renforçant.
	Reproduire un comportement pour obtenir de meilleur résultat.
	Prendre une initiative.

### • Coopération

	Répondre rapidement quand on lui donne une consigne.
	Accepter la guidance de l'adulte.
	Accepter de faire une tâche nouvelle non renforçante si on le lui demande.
	Accepter de quitter une activité renforçante pour faire une tâche réclamée.
	Terminer seul la tâche demandée non renforçante.
	Chercher l'approbation une fois la tâche terminée.

### • Attention

	Maintenir son attention sur une activité non renforçante dans contexte naturel (classe).	1 minute
		3 minutes
		10 minutes

- **Attention conjointe**

	Regarder l'objet lors d'un échange.
	Suivre le pointé ou le regard (pas d'incitation verbale) vers un objet.
	Partager des sourires avec l'adulte en alternant le regard pendant une activité agréable.
	Alterner le regard entre l'objet et l'adulte (livre,...)

- **Vocalisations spontanées**

	Vocaliser des sons.
	Vocaliser l'air d'une chanson.
	Produire des onomatopées (animaux, bruits quotidiens,...) et des interjections.
	Dire des mots ou des approximations de mots.
	Dire des phrases de façon spontanée.
	Chanter des chansons en même temps qu'un autre (enfant ou adulte).
	Chanter des chansons seul.

- **Imitations vocales sur demande**

	Imiter des onomatopées (animaux, bruits quotidiens,...) et des interjections (plouf, boum,...)
	Répéter des sons vocaliques.
	Répéter des syllabes simples isolées (Consonne + Voyelle) : « pa, to, ju, si... »
	Répéter des séquences de syllabes simples (C+V) : « pa-pa, ta-ta,... »
	Répéter des syllabes complexes (C+V+C) : « bus, hop, chut, zut,... »
	Répéter des mots simples (bi-syllabiques) : « ga-to, mo-to, ta-xi,... »
	Répéter des syllabes complexes (C+C+V) : « pra, cro , fla,... »
	Imiter des combinaisons avec syllabes complexes
	Répéter des mots contenant des syllabes complexes.
	Répéter des phrases sur demande de manière intelligible.

- **Contact visuel**

	Suivre des yeux un objet renforçant lorsque l'adulte le déplace (bulles, voiture, gâteau,...)
	Coordonner œil/main pour réaliser une action motrice.
	Regarder l'instructeur lors d'une activité plaisante (jeux sociaux...).
	Regarder l'instructeur lorsqu'il me donne une consigne ou s'adresse à moi.
	Regarder l'instructeur lorsque je fais une demande.
	Regarder le partenaire lors d'un échange (voiture, ballon, objet caché).
	Regarder les items alignés avant de répondre.
	Regarder les changements d'expression faciale et de voix.
	Regarder ses pairs.

- **Discrimination visuelle**

	Apparier objet sur objet
	Apparier objet sur image
	Apparier image sur image
	Apparier plusieurs images différentes du même objet
	Reconnaître une photo de soi parmi d'autres
	Reconnaître plusieurs photos de soi différentes parmi d'autres

- **Gestes moteurs de base**

spontané	imitation	
		Marcher en avant et en arrière.
		Courir de façon adaptée.
		Sauter à pieds joints d'une petite hauteur.
		Faire rouler une balle, une petite voiture, un objet.
		S'accroupir pour ramasser un objet.
		Taper avec un objet sur le sol ou sur la table.
		Shooter dans un ballon.
		Lâcher un objet dans un contenant.
		Applaudir.
		Transférer un objet d'une main à l'autre.
		Glisser sur les fesses pour descendre du toboggan.
		Ouvrir une fermeture éclair sur un support.
		Souffler (pour faire des bulles).

- **Imitations gestuelles (dans les 2 secondes après la demande)**

	Réaliser une imitation motrice utilisant des objets (ex : secouer une maracas, ...)	
	Réaliser une imitation motrice de mouvements globaux (marcher à 4 pattes,...)	
	Réaliser une imitation d'une posture statique globale (debout jambes écartées et bras en l'air,...)	
	Réaliser une imitation de mouvements de bras et de mains.	
	Réaliser une imitation d'une posture statique avec les bras et les mains.	
	Réaliser une imitation de mouvements de la tête.	
	Réaliser une imitation de mouvements fins distaux.	
	Réaliser une imitation d'une posture statique avec les doigts.	
	Réaliser une imitation de mouvements fins distaux dans le cadre d'une comptine.	
	Réaliser une imitation de mouvements fins du visage : praxies bucco-faciales.	
	Réaliser une imitation d'une séquence motrice de	2 actions
		3 actions
		4 actions
	Réaliser une imitation d'une répétition d'un mouvement moteur.	2 fois
		3 fois
		4 fois
	Imiter en respectant la vitesse de réalisation d'une action : vite/lent	
	Réaliser une imitation de l'intensité d'une action : fort/doucement	
	Réaliser une imitation simultanée de mouvements moteurs et de vocalisations.	
	Réaliser une imitation spontanée d'actions des autres enfants.	
	Réaliser une imitation différée.	

## MEMOIRE

	Refaire une séquence type construction de cubes en différé (après l'avoir vu et la séquence est défaite)
	Retrouver une image présentée auparavant (on montre chat, on enlève et on montre 3 images dont chat)
	Jouer au memory (indiquer le nombre de pièces).
	Jouer au jeu de Kim (indiquer le nombre d'objets).

## AUTONOMIE

### • Habillage (l'objectif est que l'enfant le fasse seul)

	Enlever et mettre son manteau.
	Accrocher son manteau au porte-manteau.
	Baisser et remonter son pantalon pour aller aux toilettes.
	Enlever et mettre ses chaussures.
	Attacher ses chaussures (scratch)
	Enlever et mettre son pull.
	Enlever et mettre son pantalon pour se préparer pour la sieste.
	Enlever et mettre ses chaussettes.
	Utiliser les fermetures éclair sur ses vêtements.
	Attacher et détacher les boutons de ses vêtements.
	Utiliser les boutons pression.
	Ajuster ses vêtements si besoin.
	Vider seul son cartable : mettre son cahier de liaison dans le panier, son classeur sur son casier bleu et son goûter sur la table.
	Remplir son cartable : ranger son cahier de liaison et son classeur.

Certaines cases sont partagées en 2 car elles mettent en jeu deux compétences (ex : enlever et mettre le manteau).

### • Propreté

	S'asseoir sur les toilettes à chaque change de couche.
	Uriner aux toilettes lors du change de couche.
	Uriner aux toilettes et ne pas porter de couche.
	Rester sec lorsqu'on l'emmène régulièrement aux toilettes.
	Demander d'utiliser les toilettes s'il en a besoin.
	Rester propre (défécation) quand on l'emmène régulièrement aux toilettes.
	S'essuyer après avoir déféqué.
	Utiliser les toilettes sans aide.
	Se laver les mains seul.
	S'essuyer les mains.
	Uriner aux toilettes et se laver les mains (sans guidance).
	Se moucher le nez quand cela est nécessaire.
	Accepter de mettre la brosse à dents dans sa bouche.
	Accepter le dentifrice.
	Faire bouger la brosse à dents dans sa bouche.
	Se rincer la bouche et cracher.
	Se brosser correctement les dents, seul.

### • Alimentation fonctionnelle

	Boire à la paille.
	Boire seul dans un verre.
	Se nourrir sans aide avec une cuillère.
	Se nourrir sans aide avec une fourchette.
	Verser du liquide dans un verre.
	Garder la table propre.
	Couper la nourriture avec un couteau.

- **Alimentation diversifiée**

	Boire de l'eau.
	Manger des aliments en morceaux.
	Accepter de goûter de nouveaux aliments.
	Manger au moins un aliment de la cantine.
	Manger le repas de la cantine.

## DEVENIR ELEVE

- **Consignes collectives**

	S'asseoir dans des grands groupes de classe ordinaire de façon adaptée.	5 minutes
		10 minutes
		20 minutes
	Respecter le matériel collectif (ne pas déchirer, casser, lancer,...)	
	Etre attentif aux consignes collectives de l'enseignant.	
	Etre attentif aux enfants du groupe.	
	Suivre des consignes collectives.	
	Suivre des consignes collectives avec discrimination (les enfants au T-shirt rouge se lèvent)	
	Lever la main pour avoir l'attention de l'enseignant.	
	Lever la main pour répondre à une question à l'aide de moyens adaptés.	
	Attendre son tour pour participer ou pour obtenir quelque chose.	
	Apprendre de nouvelles compétences en activité de groupe.	

- **Routines de classe**

	Suivre les rituels journaliers de la classe.	
	Ranger un jeu lorsqu'il est terminé.	
	S'asseoir et attendre de façon appropriée pendant les transitions d'activités.	
	Se tenir debout et attendre de façon appropriée durant les transitions.	
	Suivre physiquement les changements d'activité (en suivant ses pairs).	
	Faire la queue quand on le lui demande.	
	Réaliser des tâches de façon autonome (façon TEACCH).	1
		2
		3
		4
	Enchaîner des exercices en autonomie en se servant d'un séquentiel (TEACCH).	2
		3
		4
	Prendre et ranger son matériel	
	Compléter une tâche et apporter son travail à l'enseignant ou l'interpeler	
	Se déplacer dans la classe sans courir	
	Ne pas crier dans la classe	
	Respecter les règles dans la cour de récréation	

• **Jeux et loisirs**

	Manipuler et explorer des objets dans divers environnements.
	Jouer successivement avec plusieurs jeux à disposition.
	S'engager dans des jeux moteurs de façon indépendante.
	S'engager de façon indépendante dans des jeux de cause à effet.
	Jouer seul de façon fonctionnelle et adaptée à plus de 5 jeux.
	Avoir des activités de loisirs autonomes dans la cour ou au parc (toboggan,... ).
	Assembler des jouets à éléments multiples (Monsieur Patate,...)
	S'engager dans un jeu de faire-semblant ou imaginaire (faire manger une poupée, se déguiser,...)

• **Interactions sociales**

Avec un adulte	Avec un pair	
		S'approcher physiquement de quelqu'un sans émettre de comportements perturbateurs.
		Prendre un objet préféré offert.
		Tolérer ou répondre de façon appropriée au un contact physique d'une personne.
		Montrer des intérêts aux comportements des autres.
		Etre assis à côté de l'autre.
		Donner la main et se déplacer.
		S'approcher physiquement des autres (les autres n'ont pas d'éléments renforçants).
		Imiter spontanément une action.
		Retourner une salutation (à l'oral ou en signe).
		Initier une salutation (à l'oral ou en signe).
		Aider les autres physiquement à faire une activité.
		Répondre à une sollicitation.
		Chercher une personne manquante.
		Rechercher l'attention de façon active.
		Entrer en contact visuel.
		Demander un jouet.
		Attendre son tour lors d'un jeu.
		Jouer de façon interactive (à 2) dans la cour ou dans la classe.
		Jouer à des jeux de société (jeux de cartes : UNO, mistigri, memory,...; jeux de plateau : jeu de l'oie...)
		Délivrer un court message à l'autre
		Converser avec les autres
		Demander des informations
		Utiliser les formules de politesse : s'il te plait, merci

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### L'ORAL

- Oser entrer en communication (annexe orthophoniste)

#### Demande (Mand)

	Tendre le bras vers un objet désiré la main ouverte.	
	Exprimer un refus en repoussant l'objet ou en le rendant.	
	Alterner le regard entre l'objet désiré et l'adulte.	
	Pointer du doigt pour obtenir un objet désiré proche.	
	Pointer du doigt pour obtenir un objet désiré à distance.	
	Pointer du doigt pour indiquer un choix entre 2 objets.	
	Demander avec le classeur PECS	Phase 1 : échanger spontanément l'image pour obtenir quelque chose.
		Phase 2 : gérer la distance au classeur et à l'interlocuteur, interpeler.
		Phase 3 : discriminer les images et se servir spontanément du classeur.
		Phase 4 : utiliser le « je veux ».
		Phase 5 : utiliser des adjectifs qualificatifs et « je vois ».
	Demander avec des signes.	Faire 1 signe Makaton pour obtenir quelque chose (ou un signe adapté).
		Interpeler son interlocuteur.
		Utiliser au moins 10 signes pour obtenir 10 choses différentes.
		Combiner 2 signes (Verbe + Objet).
	Répondre à la question "qu'est-ce que tu veux?" avec l'item présent.	
	Demander spontanément un objet présent.	
	Demander spontanément un objet non présent.	
	Faire des demandes d'aide spécifique.	
	Demander une pause (retrait du matériel et de l'adulte.)	
	Demander aux autres d'arrêter leur activité : "arrête la musique"...	
	Demander un item manquant nécessaire pour une tâche.	
	Demander à l'oral en utilisant différentes phrases : je peux avoir, je voudrais,...	
	Acquérir de nouvelles demandes sans entraînement intensif.	
	Faire des demandes d'attention : "maman", "regarde ce que je fais"...	
	Faire des demandes utilisant des adjectifs : "donne-moi le gros lion"...	
	Demander une information spécifique : « qui ? où ? quand ? pourquoi ? comment ? A qui ? »	

#### Développement lexical et commentaires (Tact)

	Nommer les objets renforçateurs (que l'enfant aime)
	Nommer les objets communs
	Nommer les personnes connues (maman, papa, frères et sœurs, pairs,...)
	Nommer les images d'objets communs
	Nommer les actions basiques (manger, boire, dormir, sauter,...)
	Nommer les images d'actions communes
	Dénommer dans les champs lexicaux suivants : Animaux, Aliments, Objets de la maison, Habits, Véhicules, Jeux et loisirs, Métiers, Nature Parties du corps, Couleurs,...
	Nommer des parties d'objets (tête du chien, roue de voiture, bouchon du feutre,...).
	Utiliser des adjectifs (chaud, froid, grand, petit, couleurs,...).
	Nommer les émotions de base (joie, tristesse, colère, peur,...)
	Exprimer un commentaire spontanément (c'est chaud, c'est un chien,...)
	Généraliser les dénominations (lieux différents, objets similaires,...).
	Acquérir de nouvelles dénominations sans entraînement intensif.
	Identifier des problèmes évidents : feu dans une maison, accident de voiture...

## Intraverbal

	Compléter les paroles de chansons ou comptine.
	Compléter une phrase avec le cri des animaux : le chien fait... « waf, waf,... »
	Répondre à une question fermée par « oui » ou « non ».
	Répondre à des questions concernant des infos personnelles (Comment tu t'appelles ? Quel âge as-tu ?....)
	Evoquer des associations par complétude (ex : on coupe avec un ...)
	Trouver l'item correspondant à la fonction donnée (qu'est-ce qui coupe ? )
	Evoquer la catégorie sémantique d'un item (le haricot est un...).
	Répondre à des questions du type : « qui ? où ? quand ? pourquoi ? lequel ? comment ? A qui ? »
	Répondre à des questions connues mais dont la formulation est différente.

## Aspect formel

	Produire un mot-phrase.	
	Juxtaposer 2 mots.	
	Produire une phrase à 3 éléments (Je joue au train).	
	Produire des phrases à 5 éléments en moyenne.	
	Emploie une phrase à la forme négative.	
	Respecter l'ordre des mots dans la phrase.	
	Utiliser des articles (le, la, un, une, des...).	
	Utiliser des articles contractés (du, au...).	
	Utiliser des déterminants possessifs (mon, ma, ton, ta...).	
	Utiliser les conjonctions de coordinations (mais, ou, et).	
	Utiliser des adverbes de lieu (ici, là...).	
	Utiliser les repères topologiques (à, sous, dans, sur, derrière, devant...).	
	Utiliser les prépositions de moyen (avec/sans).	
	Utiliser les comparatifs (plus grand que, le plus...).	
	Utiliser les démonstratifs (ce, ces, celui-là).	
	Utiliser les adverbes de temps (aujourd'hui, hier, demain).	
	Utiliser les adverbes de manière (doucement, rapidement).	
	Produire des phrases avec expansions	Relatives en qui
		Complétives de cause « parce que »
		Complétives de conséquence « donc, alors »
	Utiliser les verbes au futur.	

### • Echanger et réfléchir avec les autres

	Parler aux adultes
	Parler à l'adulte en petit groupe d'enfants
	Parler aux autres enfants
	Parler en grand regroupement à l'adulte.
	Parler en regroupement en restant dans le sujet évoqué
	Décrire les étapes d'une activité journalière (indiquer le nombre d'étapes)
	Décrire des étapes avant et après une activité journalière (que fais-tu avant de manger?)
	Répondre à des questions concernant une histoire entendue.
	Evoquer une expérience passée.

• **Comprendre et apprendre (Réponse à l’Auditeur).**

	Répondre à son prénom.	
	Désigner des objets renforçants.	
	Désigner des photos de soi.	
	Désigner des objets, des photos et des images d’objets communs.	
	Désigner des personnes connues (parents, frères et sœurs, pairs...).	
	Désigner des photos de personnes connues (parents, frères et sœurs, pairs...).	
	Identifier les sons communs de l’environnement (type loto sonore) en désignant.	
	Suivre des consignes simples : « Donne, assieds-toi, lève toi, prends,... »	
	Suivre des instructions pour effectuer une action motrice simple : «saute, tourne, tape des mains »	
	Respecter une consigne utilisant la négation : « Ne saute pas, ne cours pas. »	
	Sélectionner un item parmi	2 items différents (objets ou images).
		4 items différents (objets ou images).
		6 items différents (objets ou images).
		8 items différents (objets ou images).
	Désigner dans les champs lexicaux suivants : Animaux, Aliments, Objets de la maison, Habits, Véhicules, Jeux et loisirs, Métiers, Nature, Parties du corps, Couleurs,...	
	Généraliser les compétences réceptives : « montre les chats » doit montrer tous les items de chat.	
	Désigner des parties d’objets (tête du chien, roue de voiture, bouchon du feutre,...).	
	Sélectionner par la classe : images de ciseaux, manteau, cheval : « montre-moi l’habit »	
	Sélectionner l’item correct parmi 10 images en réponse à une question du type : lequel ? qui ? Avec quoi ?	
	Suivre des instructions à 2 composantes Nom + Verbe ou Verbe + Nom : « Montre le bébé ! Donne la chaussure ! »	
	Suivre des instructions variées (touche, prends, montre, trouve, pose, ...).	
	Réaliser une action spécifique avec objet en fonction de la consigne donnée (ex : « découpe la feuille, déchire la feuille, plie la feuille »)	
	Suivre une instruction impliquant une caractéristique spécifique (grand, petit, couleurs,...).	
	Suivre une instruction impliquant deux caractéristiques spécifiques (grand/petit, formes, couleurs,...).	
	Sélectionner des items dans un ordre précis : « montre le chat puis le chien ».	
	Désigner les émotions de base sur image (joie, tristesse, colère, peur,...)	
	Acquérir de nouvelles compétences réceptives sans entraînement intensif.	
	Suivre des instructions impliquant des prépositions : au-dessus, dessus,...	
	Suivre des instructions impliquant des pronoms : ton, mon, son....	
	Sélectionner des images d'interactions sociales : jouent, discutent, travaillent, sont amis...	

**L’écrit**

• **Ecouter de l’écrit et comprendre**

	Regarder un livre seul.
	Tenir le livre dans le bon sens.
	Tourner les pages une à une.
	Regarder un livre avec un adulte.
	Regarder un livre avec un autre enfant.
	Choisir un livre.
	Ecouter l’histoire d’un livre lu par l’adulte.
	Donner des éléments de l’histoire d’un livre connu.
	Montrer sa compréhension de l’histoire en jouant l’histoire avec du matériel.

	Anticiper la suite de l'histoire.
	Partager son plaisir avec les autres à la lecture d'un livre.
	Raconter seul l'histoire du livre.
	Demander qu'on lui lise un livre.

• **Découvrir le principe alphabétique**

	Manipuler des lettres en majuscules (tampons, aimants, puzzles, ordinateur,...)
	Reconnaître son prénom en écriture minuscule associé à sa photo.
	Reconnaître son prénom en écriture capitale associée à l'écriture minuscule.
	Reconnaître son prénom en minuscule.
	Reconstituer son prénom en minuscule à partir de lettres mobiles.
	Reconnaître son prénom en écriture cursive.
	Identifier les lettres de l'alphabet en écriture capitale.
	Nommer les lettres de l'alphabet en écriture capitale.
	Associer les lettres en capitale à leur écriture minuscule.
	Associer les lettres en capitale à leur écriture cursive.
	Associer les lettres dans les 3 écritures.
	Associer des mots dans les 3 écritures.
	Identifier des mots familiers (jours de la semaine, prénoms....)
	Associer mot/image.
	Epeler les mots de gauche à droite.

• **Commencer à écrire tout seul**

	Tenir correctement l'outil scripteur (prendre seul son crayon et bien le placer pour écrire).
	Ecrire son prénom en lettres majuscules sur un clavier avec modèle.
	Ecrire son prénom en lettres majuscules sur un clavier sans modèle.
	Repasser avec son doigt les lettres (4 cm) rugueuses majuscules de son prénom, l'écrire à l'aide d'un pochoir et sur des pointillés dans le sens de l'écriture.
	Repasser avec son doigt les chiffres rugueux et avec un feutre les chiffres en pointillés (4 cm).
3 cm	Ecrire son prénom en lettres majuscules respectant le sens de l'écriture entre 2 lignes.
2 cm	
1 cm	
	Ecrire son prénom en lettres majuscules sans modèle sur différents supports.
	Ecrire le prénom de 2 copains en lettres majuscules en respectant le sens de l'écriture sans modèle.
	Ecrire « PAPA » et « MAMAN » en lettres capitales en respectant le sens de l'écriture sans modèle.
	Repasser sur toutes les lettres rugueuses, sur l'iPad et sur des pointillés (4 cm)
	Ecrire tous les chiffres sur demande (dictée de chiffres).
	Ecrire toutes les lettres en capitales en respectant le sens de l'écriture sur demande (dictée).
	Ecrire son prénom en lettres cursives en respectant le sens de l'écriture entre 2 lignes.
	Choisir la main qui tient le crayon : gaucher - droitier
	Copier des mots en cursive.

- **Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets**

**Sauter**

	En hauteur
	En longueur

**Courir**

	Vite
	Longtemps
	En suivant une trajectoire linéaire ou non (contournement d'obstacles ou slalom)
	En franchissant des obstacles
	En réagissant à un signal sonore ou verbal
	Courir en étapes (relais)

**Lancer**

	Loin
	Haut
	En visant une cible
	Par-dessus

- **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.**

	S'agenouiller
	Se tenir sur un pied.
	Monter les escaliers en alternant les pieds.
	Descendre les escaliers en alternant les pieds.
	Sauter à pieds joints
	Sauter sur un pied
	Sauter dans ...
	Sauter en arrière
	Sauter par-dessus
	Ramper en avant
	Avancer en glissant sur les fesses
	Grimper sur un plan incliné
	Grimper sur une échelle de corde
	Grimper sur un mur d'escalade
	Grimper sur une échelle
	S'équilibrer sur des échasses
	S'équilibrer sur un banc
	Se déplacer sur une poutre sans tomber, quelle que soit la technique utilisée
	Se déplacer sur une poutre en alternant les pieds
	Se suspendre sur place
	Rouler en avant
	Rouler en arrière
	Rouler sur le côté
	Suivre un parcours (enchaîner les ateliers).

### Faire du tricycle

	Pédaler
	Suivre un parcours

### Faire de la trottinette

	Pousser sur les jambes
	S'équilibrer
	Suivre un parcours

### Faire de la draisienne

	Pousser sur les jambes
	S'équilibrer
	Suivre un parcours

### Faire du vélo

	Pédaler
	S'équilibrer
	Suivre un parcours

### • Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

	Participer aux rondes
	Participer au rituel du parachute
	Participer aux jeux dansés
	Participer aux danses
	Choisir une danse
	S'adapter à un rythme
	Danser avec des accessoires
	Reproduire/imiter un mouvement en groupe
	Inventer un mouvement/un geste pour le groupe
	Enchaîner des mouvements simples

### • Collaborer, coopérer, s'opposer.

	Accepter de participer à des jeux de balle
	Accepter de participer à des jeux d'opposition
	Accepter de participer à des jeux de coopération
	Accepter de jouer ensemble
	Respecter les règles
	Accepter de perdre
	Réinvestit ces acquis dans la cour de récréation

**• Les productions plastiques et visuelles**

**Dessiner**

	Copier des formes simples
	Copier une forme figurative
	Dessiner une forme simple sans modèle
	Copier un bonhomme.
	Dessiner un bonhomme
	Dessiner une maison.
	Dessiner une forme figurative.
	Prendre plaisir aux activités.

**S'exercer au graphisme décoratif**

	Laisser une trace graphique à la craie (par terre, sur un tableau, sur une feuille,...)
	Laisser une trace graphique au feutre sur une feuille (support horizontal et vertical).
	Tracer des lignes continues.
	Colorier une surface aux feutres.
	Colorier une surface aux crayons de couleurs.
	Tracer des lignes verticales.
	Tracer des lignes horizontales.
	Tracer des traits de taille contrôlée.
	Tracer un quadrillage.
	Tracer des points.
	Tracer des cercles dans le sens trigonométrique.
	Tracer des soleils.
	Tracer des spirales.
	Tracer des croix.
	Tracer des vagues.
	Tracer des ponts.
	Tracer des lignes brisées.
	Tracer des boucles vers le haut et vers le bas.
	Copier des frises de plusieurs graphiques.
	Décorer en utilisant ou en créant des graphismes.

**Réaliser des compositions plastiques planes et en volume**

	Laisser une trace graphique à l'aide de divers outils (doigts, rouleaux, pinceaux, éponges,...).
	Réaliser des mélanges de couleurs.
	Connaître le vocabulaire lié aux outils et aux médiums : craies, peinture, encre, feuille, rouleau, pinceau,...
	Connaître le vocabulaire lié à l'effet produit : foncé, clair, épais, opaque, transparent,...
	Accepter de manipuler différentes matières : pâte à sel, argile, peinture, papier mâché, carton,...
	Reproduire un modèle en volume en transformant un matériau.

**Observer, comprendre et transformer des images.**

	Reconnaître des œuvres étudiées.
	Réaliser des productions à la manière de....
	Distinguer le réel de sa représentation.

- **Univers sonores**

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons.

	Ecouter les comptines et regarder les gestes de l'adulte.
	Participer aux chants et comptine (réaliser tous les mouvements d'au moins 3 comptines).
	Reproduire les gestes et les jeux de doigts.
	Choisir une comptine parmi celles apprises.
	Reproduire une partie de chanson.
	Chanter une chanson complète.
	Chanter spontanément une chanson.

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

	Imiter un rythme simple avec ses mains.
	Imiter un rythme élaboré avec des parties du corps.
	Suivre un rythme collectif
	Initier un rythme
	Découvrir et manipuler des instruments de musique
	Imiter un rythme sur le Djembé.
	Secouer des maracas en rythme
	Reproduire une suite de notes sur le piano
	Souffler dans la flûte.

Affiner son écoute

	Ecouter des extraits d'œuvres musicales variées
	Reconnaître des extraits d'œuvre étudiée
	Exprimer son ressenti

- **Le spectacle vivant**

	Accepter de participer à un spectacle
	Respecter une disposition spatiale simple
	Danser à deux
	Danser à plusieurs
	Mémoriser un enchaînement d'action

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

- **Découvrir les nombres et leurs utilisations**

Utiliser les nombres

	Faire la différence entre un et beaucoup.
	Comparer des quantités : plus que
	Comparer des quantités : moins que
	Comparer des quantités : autant que
	Manipuler l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 5 (aimants, puzzles, ordinateur,...).
	Associer le nom des chiffres jusqu'à 5 à l'écriture chiffrée.
3	Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets que le modèle par correspondance terme à terme ou dénombrement.
5	
10	
	Associer correctement la représentation des doigts et le nom de la quantité.

	Reconnaître globalement de petites quantités.
	Reconnaître la quantité indiquée par un dé.
	Participer à un jeu utilisant un dé.
	Participer à un jeu utilisant 2 dés et surcompter (jeu de l'oie).
	Donner spontanément le nombre d'objets demandés sur de petites quantités.
	Mémoriser une quantité jusqu'à 10

## Etudier les nombres

	Réciter la comptine numérique orale jusqu'à	5
		10
		30
	Réciter la comptine à partir d'un nombre donné et jusqu'à un nombre donné.	
	Utiliser ses doigts pour accompagner une énumération (qui mène à une quantité)	
	Dénombrer des collections en associant le pointage à la récitation de la comptine jusqu'à	5
		10
		30
	Compter des objets parmi plusieurs : donne-moi 6 crayons (10 crayons sont posés)	
	Composer et décomposer des nombres jusqu'à	5
		10
	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité ( $\leq 10$ )	
	Employer les nombres avec une valeur ordinale	
	Lire les nombres en chiffres jusqu'à	5
		10
	Associer les chiffres écrits avec la quantité d'objets et la représentation de la quantité jusqu'à .....	3
		5
		10

- **Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées**

	Trier des items similaires.
	Trier par couleur, taille des items identiques.
	Trier par forme des items de couleurs identiques.
	Trier par couleur ou taille des objets différents.
	Trier selon 2 critères.
	Trier des items selon la caractéristique (items qui roulent : voiture...)
	Trier des items selon la classe (classe des animaux, classe des véhicules...)
	Trier des items selon la sous-classe (animal qui vole/qui nage...)
	Reconnaître les formes simples planes (rond, carré, triangle).
	Reconnaître les formes élaborées planes (ovale, rectangle).
	Nommer les formes simples (rond, carré, triangle).
	Nommer les formes élaborées (ovale, rectangle).
	Classer ces formes planes.
	Dessiner ces formes planes.
	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
	Mettre un jeton dans la tirelire.
	Remplir des boîtes à formes.
	Faire des puzzles d'encastrement à _ pièces simples.
	Réaliser des puzzles simples de 2 pièces.
	Réaliser des puzzles simples de 4 pièces.

Réaliser des puzzles de 6 pièces.
Réaliser des puzzles de 9 pièces.
Réaliser des puzzles de 12 pièces.
Réaliser des puzzles de plus de 12 pièces.
Réaliser un pavage (à partir d'un modèle).
Assembler des solides (à partir d'un modèle en 3D).
Compléter un algorithme à 2.
Compléter un algorithme à 3.
Compléter un algorithme complexe.
Comparer 2 objets en fonction de leur taille.
Utiliser les termes « long / court » et « petit / grand »
Sérier des objets (du plus petit au plus grand...).
Ranger des objets en fonction de leur masse.
Utiliser les termes « lourd » et « léger ».
Ranger des objets en fonction de leur contenance.
Utiliser les termes « plein » et « vide ».
Lire un tableau à double entrée.
Changer de critère avec le même matériel.
Recopier un modèle avec une séquence d'items.

## EXPLORER LE MONDE

### • Se repérer dans le temps

Apparier une consigne visuelle au lieu.	
Anticiper une activité dans un temps très court (5 min)	
Suivre un emploi du temps visuel.	
Connaître la comptine de la semaine.	
Dire quel jour on est, la veille, le lendemain.	
Ranger des images séquentielles dans l'ordre	3 images
	5 images
Suivre un séquentiel.	
Utiliser un Time-Timer	
Utiliser des marqueurs temporels adaptés : puis, pendant, avant, après,...	
Connaître les saisons	
Connaître la comptine des mois de l'année.	

### • Se repérer dans l'espace

Reproduire un modèle 2D en 3D en respectant un emplacement topologique.	
Se déplacer avec le groupe sans difficulté dans les différents lieux de l'école	
Se déplacer avec le groupe sans difficulté à l'extérieur de l'école lors de sorties	
Suivre un plan pour construire un objet.	
devant / derrière	Se repérer dans l'espace
dans / dedans	
sur / sous	
à côté	
intérieur / extérieur	
près / loin	
Avoir une image orientée de son corps par rapport à un environnement	

	Suivre un parcours représenté par un schéma
	Se dessiner évoluant dans l'espace
	Se repérer dans l'espace du cahier (coller les feuilles dans le bon sens, coller les feuilles droit par rapport à l'espace de la feuille, plier une feuille correctement)

- **Découvrir le monde vivant**

	Connaître les étapes du développement animal (naissance, croissance, mort)
	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux (nutrition, sommeil, abri)
	Classer les animaux suivant leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles,...)
	Classer les animaux suivant leurs nombres de pattes (0, 2, 4, 6, 8).
	Distinguer des odeurs, des goûts, des sons, des touchés.
	Observer les manifestations des saisons.

	Montrer les parties du corps sur soi (cf. annexes psychomotricité)
	Nommer les parties du corps sur soi
	Montrer des parties du corps sur autrui (cf. annexe psychomotricité)
	Nommer des parties du corps sur autrui
	Assembler un puzzle du bonhomme
	Représenter le corps humain par un dessin du bonhomme

- **Explorer la matière**

	Travailler avec de l'eau : transvaser, mélanger, remplir,...
	Constater le changement d'état de l'eau en glace et inversement
	Travailler avec du sable et de la semoule : transvaser, creuser, chercher des objets enfouis,...
	Travailler avec de la pâte à modeler et de la pâte à sel : malaxer, faire des boudins, couper, assembler, mélanger,...

- **Utiliser, fabriquer, manipuler des objets**

	Faire une tour de cubes.
	Coller des gommettes à un endroit précis.
	Visser – dévisser un tube de colle et des pots.
	Coller par étapes avec un pot à colle.
	Déchirer du papier.
	Mettre des pinces à linge sur une corde.
	Découper avec une paire de ciseaux adaptée.
	Découper avec des ciseaux ordinaires sur une ligne.
	Faire un collier de grosses perles.
	Utiliser une pince (outil) pour saisir des objets.
	Plier une feuille de papier.
	Découper des formes.
	Réaliser des objets et des constructions.
	Jouer à des jeux sur une tablette.
	Utiliser une souris d'ordinateur.
	Utiliser un clavier tactile
	Utiliser un clavier





Structurer sa pensée															
Explorer le															

Attention à ne répéter la consigne qu'une fois puis guider au bout de 3 secondes l'enfant pour qu'il fasse bien:

- GP : guidance physique
- GV : guidance verbale
- GVi : guidance visuelle

La cotation ne doit être faite qu'une fois par jour à la première demande que l'on fait à l'enfant :

- + si l'enfant le fait sans guidance dans les 3 secondes
- Si l'enfant est guidé

Lorsque 3 + sont obtenus, 3 fois consécutives, on arrête d'exercer l'enfant sur cette cible, on la réévalue une semaine après et on inscrit la date d'acquisition si c'est +.

Pour le même objectif, il faut travailler 3 cibles différentes pour estimer que la compétence est acquise : changer le matériel et la consigne.