

DOMAINE 1	Objectifs		Code	Attendus en fin de GS
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS	L'ORAL	Oser entre en communication	ML1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
			ML2	S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.
			ML3	Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée
			ML4	Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.
			ML5	Reformuler le propos d'autrui
		Échanger et réfléchir avec les autres	ML6	Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
		Comprendre et apprendre	ML7	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
		Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	ML8	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
			ML9	Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.
			ML10	Repérer et produire des rimes, des assonances.
			ML11	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes.

	L'ECRIT	Écouter de l'écrit et comprendre	ML12	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
		Découvrir la fonction de l'écrit	ML13	Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension à la production de l'écrit.
			ML14	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 de l'écrit	ML15	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
		Découvrir le principe alphabétique	ML16	Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit.
			ML17	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.
			ML18	Copier à l'aide d'un clavier.
			ML19	Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent.
		Commencer à écrire tout seul	ML20	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
			ML21	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.
			ML22	Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.

DOMAINE 2	Objectifs	Code	Attendus en fin de GS
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	AP1	Courir, sauter, 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 variées	AP2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
		AP3	Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
		AP5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
	Collaborer, coopérer, s'opposer	AP6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

DOMAINE 3	Objectifs		Code	Attendus en fin de GS
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES	LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES	Dessiner	AA1	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
		S'exercer au graphisme décoratif	AA2	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
		Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	AA3	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
			AA4	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	AA5	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
	LES UNIVERS SONORES	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	AA6	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
		Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	AA7	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
		Affiner son écoute	AA8	Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples.
			AA9	Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples.
			AA10	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	AA11	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

DOMAINE 4	Objectifs	Code	Attendus en fin de GS
ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES	DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS	APOM1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme...)
		APOM2	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.
		APOM3	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)
		APOM4	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.
		APOM5	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.
		APOM6	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
		APOM7	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.
		APOM8	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
		APOM9	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
		APOM10	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
		APOM11	Dire la suite des nombres jusqu'à trente.
		APOM12	Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30).
		APOM13	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.
		APOM14	Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10.
		APOM15	Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres
		APOM16	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)
		APOM17	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)

	EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISEES	APOM18	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
		APOM19	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
		APOM20	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.
		APOM21	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
		APOM22	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
		APOM23	Reproduire, dessiner des formes planes.
		APOM24	Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

DOMAINE 5	Objectifs	Code	Attendus en fin de GS
EXPLORER LE MONDE	SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE	Stabiliser les 1ers repères temporels et spatiaux	EM1 Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
		Consolider la notion de chronologie	EM2 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.
			EM3 Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
		Faire l'expérience de l'espace	EM4 Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
			EM5 Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
			EM6 Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
			EM7 Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
		Représenter l'espace	EM8 Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
			EM9 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.
	EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE	Découvrir le monde du vivant	EM10 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.
			EM11 Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
			EM12 Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
			EM13 Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
			EM14 Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
		Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	EM15 Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
			EM16 Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
		Utiliser des objets numériques	EM17 Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

Chez Maïcresse Karine