

# Répertoire des compétences et de leurs composantes

**Petite Section - Maternelle**

**Nom de l'enseignant :**

**Classe : Petite Section**

**Année scolaire : 200. / 200.**

Domaines et compétences	Composantes
<b>Vivre ensemble</b>	
<b>VE1</b> Jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective.	<i>Nommer les camarades de son groupe</i> <i>Nommer les camarades de la classe</i> <i>S'intégrer au rythme de la vie au sein de l'école</i> <i>Accepter de prendre des responsabilités au sein du groupe</i> <i>Participer à un projet collectif</i>
<b>VE2</b> Identifier les règles et connaître les fonctions et le rôle des différents adultes de l'école	<i>Identifier des adultes de l'école ATSEM, maîtresses, directrice...</i> <i>Comprendre et s'approprier les règles du groupe</i> <i>Comprendre des jeux de règles et les mettre en application</i>
<b>VE3</b> 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...)	<i>Respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, des règles de politesse, du matériel)</i> <i>Ecoute, entraide entre enfants</i>
<b>Le langage au cœur des apprentissages</b>	
<i>Compétences de communication</i>	
<b>LC1</b> Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.	<i>Répondre par la parole</i> <i>Répéter un mot, une phrase simple</i> <i>Décrire une image simple, un objet</i> <i>Utiliser de mots de vocabulaire courant : objets usuels, à l'aide de différents supports, photos, cassettes vidéo, imagiers, livres, diapositives</i>
<b>LC2</b> Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse.	<i>Prendre la parole</i> <i>S'exprimer de façon compréhensible sans sollicitation</i> <i>Utiliser les formules de politesse : merci, s'il te plait, pardon, bonjour, au revoir</i>
<b>LC3</b> 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.	<i>Participer activement aux séquences ritualisées</i>
<i>Compétences concernant le langage d'accompagnement de l'action (langage en situation)</i>	
<b>LS1</b> Comprendre les consignes ordinaires de la classe.	<i>Répondre par l'exécution de la consigne</i>
<b>LS2</b> Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier...)	<i>Dire ce que fait son camarade</i>
<b>LS3</b> Prêter sa voix à une marionnette.	
<i>Compétences concernant le langage d'évocation</i>	
<b>LE1</b> Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident...)	<i>Parler de son quotidien</i>
<b>LE3</b> Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner ;	<i>Identifier les personnages d'une histoire</i> <i>Les Caractériser physiquement et moralement</i>
<b>LE4</b> Raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations.	
<b>LE6</b> Dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou de jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies.	

<b>Compétences concernant le langage de l'écrit</b>	
<i>Fonctions de l'écrit</i>	
<b>E1</b> 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)	<i>Se familiariser avec la langue de l'écrit</i>
	<i>Manipuler un livre (tenir le livre à l'endroit, ranger le livre à sa place)</i>
	<i>Choisir un livre</i>
	<i>Connaître la couverture du livre</i>
<i>Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature</i>	
<b>EL1</b> Dictée individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés.	<i>Dictée à l'adulte : établir une relation entre oral et écrit.</i>
<b>EL2</b> 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 deux phrases, restauration de l'homogénéité temporelle).	
	<i>Utiliser des verbes d'action</i>
	<i>Enrichir le lexique (adjectifs, pronoms)</i>
<b>EL3</b> Reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant	
<i>Découverte des réalités sonores du langage</i>	
<i>Activités graphiques et écritures</i>	
<b>GE3</b> Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder	<i>Reproduire selon différents modèles graphiques</i>
	<i>Discrimination visuelle : lettres, silhouettes des mots (ressemblances, différences)</i>
<i>Découverte du principe alphabétique</i>	
<b>PA1</b> Reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie	<i>Reconnaître son prénom son initiale (capitales)</i>
<b>PA2</b> Pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte	<i>Reconnaître d'autres prénoms que le sien (capitales, scriptes)</i>
	<i>Identifier 1 comptine, 1 poésie</i>
<b>Agir et s'exprimer avec son corps</b>	
<i>Réaliser une action que l'on peut mesurer</i>	
<b>AC1</b> Courir, sauter, lancer de différentes façons	<i>Les actions motrices élémentaires : les locomotions ou déplacements marcher (avant, arrière), courir, sauter</i>
	<i>Manipulations lancer</i>
<b>AC2</b> Courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés.	
<i>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement</i>	
<b>AC4</b> Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre	<i>Grimper, rouler, glisser, ramper, danser, imiter</i>
	<i>Les équilibres (attitudes stabilisées)</i>
	<i>Tirer pousser</i>
	<i>Activités gymniques</i>
	<i>Oser prendre des risques en toute sécurité</i>
<b>AC5</b> Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...)	
<b>AC6</b> Se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers...)	
<b>AC7</b> Se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable...)	
<i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</i>	
<b>AC8</b> S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...	<i>Jeux d'opposition duelle</i>

<b>AC9</b> Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.	<i>Les projections et les réceptions d'objets</i> <i>Les manipulations : saisir, agiter, tirer, pousser ...</i> <i>Jeux collectifs, jeux de poursuite, jeux de transport d'objets</i> <i>Jeux collectifs à règles dans des espaces limités avec des rôles différents à jouer</i>
<b>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</b>	
<b>A10</b> Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états	<i>Expression corporelle : danses, mimes, rondes avec ou sans utilisation du petit matériel</i>
<b>AC11</b> Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions	
<b>AC12</b> S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non ; avec ou sans matériel	<i>Se situer dans l'espace temps</i>
<b>Découvrir le monde</b>	
<b>Compétences dans le domaine sensoriel</b>	
<b>DMS1</b> Décrire, comparer et classer des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles)	<i>Approche des cinq sens (exploration tactile, gustative, olfactive, auditive, visuelle)</i>
<b>DMS2</b> Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent	<i>Approfondir les cinq sens</i>
<b>Compétences dans le domaine de la matière et des objets</b>	
<b>DMO1</b> Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages	<i>Première approche : expérience avec des matières usuelles (papier, sable, tissu, pâte à modeler, terre...)</i> <i>Les différents états d'une matière (l'eau)</i>
<b>DMO3</b> Utiliser des objets programmables	
<b>En liaison avec l'éducation artistique, être capable de :</b>	
<b>DMO4</b> Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)	<i>Varié les actions de transformation (modeler, couper, mélanger, assembler, transvaser, transporter, transformer) sur divers matériaux</i>
<b>DMO5</b> Réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples	<i>Réaliser des jeux de construction simples avec ou sans fiches</i> <i>Réalisation de jeux de construction simples et de maquettes simples</i>
<b>DMO6</b> Utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples	<i>Utiliser des objets techniques simples</i>
<b>Compétences dans le domaine du vivant, de l'environnement, de l'hygiène et de la santé</b>	
<b>DMV1</b> Retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal	<i>Observation et expérimentation à partir de la nature : croissance, Suivre des petits élevages en classe</i>
<b>DMV2</b> Reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés	<i>Dessiner un bonhomme</i> <i>Découverte du corps dans sa globalité et dans ses différentes parties</i>
<b>DMV4</b> Repérer quelques caractéristiques des milieux	<i>Environnement : classe, école. Respect de l'environnement et des lieux de vie</i> <i>Repérer des nuisances (bruits, odeurs, fumées, déchets)</i>
<b>DMV5</b> 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)	<i>Sensibilisation aux problèmes d'hygiène et de santé</i> <i>Règles élémentaires d'hygiène du corps : lavage des mains</i> <i>Remise en ordre et maintien de la propreté des locaux</i>
<b>DMV6</b> Prendre en compte les risques de la rue (piétons et véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) ou plus lointain (risques majeurs)	<i>Prendre conscience des risques (dans la cour, l'école, la rue et les objets usuels dangereux)</i> <i>Prendre en compte les risques de la rue, de l'environnement familial (objets et comportements dangereux, produits toxiques)</i>

<b>DMV7</b> Repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide, pour être secouru ou porter secours	
<b>Compétences dans le domaine de la structuration de l'espace</b>	
<b>DME1</b> Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi	
<b>DME2</b> Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés	<i>Reconnaître intérieur et extérieur (dedans, dehors)</i> <i>Percevoir les rapports entre les objets : au-dessus, au-dessous, entre, sur, sous, en haut, en bas</i> <i>Approche des notions de haut et bas, devant et derrière, dessus et dessous, sur et sous</i> <i>Se situer par rapport aux enfants (loin de, près de)</i> <i>Se repérer dans la classe</i>
<b>DME4</b> Décrire des espaces moins familiers (espace vert, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier)	<i>Décrire et représenter l'environnement proche</i>
<b>DME5</b> Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple	<i>Retrouver son chemin</i>
<b>DME6</b> Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant)	<i>Discrimination visuelle : images semblables et différentes</i> <i>Translation : associer un objet à son contour</i>
<b>Compétences dans le domaine de la structuration du temps</b>	
<b>DMT1</b> 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)	<i>Se repérer dans la matinée</i> <i>Situer les événements les uns par rapport aux autres</i>
<b>Compétences relatives aux formes et aux grandeurs</b>	
<b>DMF1</b> Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme	<i>Différencier et classer des objets en fonction des caractéristiques liées à leur forme</i>
<b>DMF2</b> Reconnaître, classer et nommer des formes simples : carré, triangle, rond	<i>Reconnaître les formes : le rond, le triangle, le carré</i>
<b>DMF3</b> Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)	<i>Manipulation des encastresments et des puzzles</i>
<b>DMF4</b> Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance	<i>Apprentissage des notions de petit et grand</i> <i>Trier</i>
<b>Compétences relatives aux quantités et aux nombres</b>	
<b>DMN2</b> 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, oralement ou avec l'aide de l'écrit)	<i>Réaliser une distribution</i> <i>Dénombrer des collections jusqu'à 3</i>
<b>DMN4</b> Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé)	<i>Reconnaître globalement une collection dont le nombre est écrit</i> <i>Reconnaître le nombre des constellations sur le dé, les dominos, les cartes avec points dispersés jusqu'à 3</i>
<b>DMN5</b> Connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente	<i>Comptine numérique jusqu'à 10</i>
<b>DMN6</b> Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus	<i>Dénombrer des collections jusqu'à 3</i>
<b>DMN7</b> Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique	<i>Reconnaître l'écriture des chiffres jusqu'à 3</i>

## La sensibilité, l'imagination, la création

### Le regard et le geste

<b>RG1</b> Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières)	<i>Motricité du bras (peinture sur différents support, dans l'espace)</i>
	<i>Motricité des poignets : étaler, tapoter, tracer des traits horizontaux et verticaux, avec différents outils</i>
	<i>Sensibiliser au « sens » de l'écriture : points, traits, ronds</i>
	<i>Motricité des doigts : déchirer, déchiqueter, froisser, découper, assembler, coller</i>
	<i>Motricité des poignets : tracer des traits horizontaux et verticaux, courbes (gauche-droite) sur différents supports, avec différents outils</i>
	<i>Motricité des doigts : découper assembler, coller, manipuler différents objets, modeler différents matériaux, utiliser des tampons encreurs</i>
	<i>Tenir correctement l'outil</i> <i>Reproduire selon un modèle</i>
<b>RG3</b> Tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés	
<b>RG4</b> Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés	<i>Le dessin et le geste graphique : utilisation d'outils et matériaux différents</i>
	<i>Activités et fabrications plastiques : manipulation, modelage (pâte à modeler, sable, eau, terre...)</i>
	<i>Utilisation de couleurs variées</i>
	<i>Techniques variées (collage, assemblage)</i>
	<i>Elaborer et organiser des tracés selon une intention graphique et esthétique</i>
	<i>Mélanger les couleurs</i>
	<i>Exploiter et tirer parti de leur dimension artistique en les intégrant aux matériaux pour sa propre création</i> <i>Mettre en œuvre diverses actions sur ces éléments pour obtenir des effets</i>
<b>RG5</b> Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation	<i>Le dessin et le geste graphique : tracer, dessiner (premier répertoire graphique)</i>
<b>RG6</b> Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression	
	<i>Fabrication d'objet à plat</i>
	<i>Réaliser une production en volume selon un désir d'expression et en tirant parti des contraintes techniques rencontrées</i> <i>Fabrication d'objets en volume (terre, pâte à sel, bandes plâtrées)</i>
<b>RG7</b> Reconnaître des images d'origines et de natures différentes	<i>Reconnaître des images variées : photographies, affiches, affiches, images prélevées de l'environnement immédiat et dans le quotidien</i>
	<i>Reconnaître des reproductions d'œuvres et des images documentaires, écrans d'ordinateurs et logiciels (Le Louvre des tout petits )</i>
<b>RG8</b> Identifier les principaux constituants d'un objet plastique (image, œuvre d'art, reproduction d'élève...)	
<b>RG9</b> Etablir des rapprochements entre deux objets plastiques (une production d'élève et une production d'œuvre par exemple) sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation.	
<b>RG10</b> Dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on pense.	<i>Présenter et parler de son dessin, de sa réalisation</i>
<b>RG11</b> Agir en coopération dans une situation de production collective	
<b>La voix et l'écoute</b>	
<b>VE1</b> Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons	<i>Dire et mémoriser des textes courts (comptines) 10ème</i>
<b>VE2</b> Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine, en petit groupe	<i>Jeux vocaux et jeux dansés</i>
	<i>Interpréter une poésie, un chant, une comptine après avoir expérimenté plusieurs variantes</i>

<b>VE3</b> Jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance	
<b>VE5</b> Repérer et reproduire des formules rythmiques simples corporellement ou avec des instruments	
<b>VE6</b> Coordonner un texte parlé ou chanté et un accompagnement corporel ou instrumental	
<b>VE10</b> Utiliser le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques temporelles et musicales des supports utilisés	<p><i>Se repérer dans l'espace ou dans le temps au cours de jeux chantés et dansés</i></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p> <p></p>



Outil proposé par la Circonscription de Bobigny (93)