



La proposition pédagogique  
de Maria Montessori  
au service des objectifs  
et attendus de fin de cycle 1  
(Référentiel B.O. spécial n°2 du 26 mars 2015)

L'école maternelle : un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous	Classe de cycle, réunissant des enfants âgés de 3 à 6 ans.
L'école maternelle est une <b>école bienveillante</b> , plus encore que les étapes ultérieures du parcours scolaire. Sa mission principale est de <b>donner envie aux enfants d'aller à l'école</b> pour <b>apprendre, affirmer et épanouir leur personnalité</b> .	
Elle s'appuie sur un principe fondamental : <b>tous les enfants sont capables d'apprendre et de progresser</b> . En manifestant sa <b>confiance</b> à l'égard de chaque enfant, l'école maternelle l'engage à avoir confiance dans son propre pouvoir d'agir et de penser, dans sa capacité à apprendre et réussir sa scolarité et au-delà.	

Domaine d'apprentissage : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1. L'oral

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre.	Échanges verbaux au quotidien à travers toutes les activités
Échanger et réfléchir avec les autres	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis / Reformuler pour mieux se faire comprendre	Sac à mystères 1 Pochettes de nomenclature : zoologie, botanique, géographie Images classifiées Histoires racontées
Comprendre et apprendre	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue	Imite la présentation d'un travail / reproduis un travail en autonomie / échanges verbaux autour des présentations dans l'instant ou en différé/ avec l'enseignant et ou en interaction avec les autres enfants / présentation d'un travail à un pair Histoires racontées Vocabulaire lié aux activités sensorielles (lourd, léger, lisse, rugueux...)
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies	Répertoire de chants et comptines de la classe
	-Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue) -Manipuler des syllabes -Discriminer des sons (syllabes, sons voyelles ; quelques sons consonnes hors consonnes occlusives)	Jeu du Petit Oeil : discrimination d'un son au début, au milieu, à la fin d'un mot  Commencer à écrire des mots avec l'alphabet mobile
	S'éveiller à la diversité linguistique	Éveil aux langues étrangères et régionales

## Domaine d'apprentissage : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

### 2. L'écrit

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Écouter de l'écrit et comprendre	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit  Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu	Raconter ou lire des histoires inventées ou provenant des albums jeunesse, de documentaires... Comptines, jeux de doigts Images classifiées Histoires racontées
Découvrir la fonction de l'écrit	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit	Écriture de messages Livres à disposition dans la bibliothèque de la classe Tout écrit disponible dans la classe (abécédaires, cahiers de vie, étiquettes prénoms...)
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	Participer verbalement à la production d'un écrit Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle	Écriture de messages avec ou sans l'aide de l'adulte en individuel ou en collectif suite à une lecture, une sortie ou dans le cadre de projets (correspondances, fictions etc.)
Découvrir le principe alphabétique	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit  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.  Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire  Copier à l'aide d'un clavier	Lettres rugueuses Alphabets mobiles Productions d'écrits
Commencer à écrire tout seul	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou	Écriture de mots spontanée et/ou avec modèles

Commencer à écrire tout seul (suite)	groupes de lettres empruntés aux mots connus	(étiquettes prénoms, jours de la semaine...) avec alphabet mobile  Écriture de messages
	Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire  Copier à l'aide d'un clavier	1ère boîte d'objets Ordres simples 2ème boîte d'objets Digrammes Ordres complexes Pochettes d'homophonie Fabrication de petits livres
	Écrire son prénom en écriture cursive sans modèle	Lettres rugueuses Tracés dans la semoule Écrire sur différents supports (ardoise, cahier...)

Domaine d'apprentissage : Agir et s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	<p>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés dans un but précis</p> <p>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir</p>	<p>Mise à disposition de matériel pour une exploration libre : ballons, cerceaux, échasses...</p> <p>Réalisation de parcours extérieurs ou intérieurs à explorer librement ou accompagné par l'enseignant</p>
Adapter ses équilibres et déplacements à des environnements ou des contraintes variées	<p>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir</p> <p>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés</p>	<p>Réalisation de parcours extérieurs ou intérieurs à explorer librement ou accompagné par l'enseignant</p>
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	<p>Construire et conserver une séquence d'actions, de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical</p>	<p>Préparation d'un spectacle : expression corporelle, danse...</p>
	<p>Cordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et de jeux dansés</p>	
Collaborer, coopérer, s'opposer	<p>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés dans un but précis</p> <p>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires : s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun</p>	<p>Jeux à règles</p>

Domaine d'apprentissage : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
<p>Développer le goût pour les pratiques artistiques</p> <p>Découvrir différentes formes d'expression artistique</p> <p>Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix</p>	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant	<p>Dessiner :</p> <p>Dessin libre ou à étapes</p> <p>Peinture libre ou guidée</p>
	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste	<p>Mise à disposition de matériel pour une exploration libre</p>
	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.	<p>S'exercer au graphisme décoratif :</p> <p>Formes à dessin</p> <p>Exercices graphiques s'inspirant de références culturelles variées</p> <p>Observations d'oeuvres reproduites ou originales</p>
	Réaliser des compositions plastiques seul ou en petits groupes, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés	<p>Réaliser des compositions plastiques planes ou en volume :</p> <p>Plateaux de modelage</p> <p>Fabrication d'objets</p> <p>Réalisations plastiques</p> <p>Observations d'oeuvres reproduites ou originales</p>
	Décrire une image, exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté	<p>Observer, comprendre et transformer des images :</p> <p>Observations d'images fixes ou animées</p>
	Proposer des solutions dans des situations de projets, de créations, de résolutions de problèmes	cf. toutes les activités précédentes

## Univers sonore

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
<p>Développer le goût pour les pratiques artistiques</p> <p>Découvrir différentes formes d'expression artistique</p> <p>Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix</p>	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive	<p>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons :</p> <p>Répertoire de chants et comptines de la classe</p>
	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.	
	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	<p>Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps :</p> <p>Manipulation d'instruments de musique (clochettes etc.)</p>
	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	<p>Affiner son écoute :</p> <p>Écoute de disques CD (répertoire varié)</p>
	Proposer des solutions dans des situations de projets, de créations, de résolutions de problèmes	<p>cf. toutes les activités précédentes</p>

## Le spectacle vivant

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
<p>Développer le goût pour les pratiques artistiques</p> <p>Découvrir différentes formes d'expression artistique</p> <p>Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix</p>	Proposer des solutions dans des situations de projets, de créations, de résolutions de problèmes	<p>Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant : danse, cirque, mime, théâtre, marionnettes etc.) :</p> <p>Préparation de spectacles</p>

Domaine d'apprentissage : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

1. Découvrir les nombres et leur utilisation

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Construire le nombre pour exprimer les quantités.	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures non numériques.	Construction de collections Jeux de mathématiques Jeux de société
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	
	Avoir compris que le cardinal (ici la quantité) ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.	
Stabiliser la connaissance des petits nombres	<p>Réaliser une collection dont le cardinal est donné ;</p> <p>Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée ;</p> <p>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 ;</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix ;</p>	<p>Barres numériques</p> <p>Chiffres rugueux</p> <p>Fuseaux</p> <p>Jeu des jetons</p> <p>Jeu de mémoire des nombres</p> <p>Activités du système décimal : plateaux du système décimal 1 et 2 , construction des grands nombres, magie du nombre, association symboles et quantités)</p> <p>Découverte des opérations avec le SD (addition, soustraction, multiplication, division)</p> <p>Tables de Seguin 1 et 2</p> <p>Le serpent de l'addition</p> <p>Le tableau de mémorisation de l'addition</p>

Stabiliser la connaissance des petits nombres (suite)	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.	
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	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.	Rituel de l'appel (comptage des présents, des absents) Comptage et jeux avec la bande numérique Jeux de mathématiques Jeux de société
Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur :  -Acquérir la suite orale des mots - nombres  -Écrire les nombres avec les chiffres  -Dénombrer	Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.	Barres numériques Fuseaux Jetons Jeu de mémoire Serpent de l'addition
	Dire la suite des nombres jusqu'à 30.	Comptine numérique Barres numériques Fuseaux
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix	Chiffres rugueux Jetons Jeu de mémoire
	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.	Les activités du système décimal : plateaux du système décimal 1 et 2 , construction des grands nombres, magie du nombre, association symboles et quantités) Découverte des opérations (addition, soustraction, multiplication, division) Tables de Seguin 1 et 2 Chaîne de 100 Chaîne de 1000 Compter en sautant Timbres Petit boulier Table de points

Domaine d'apprentissage : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

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

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs et sur des suites organisées.	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	Les blocs cylindriques La tour rose L'escalier marron Les barres rouges Lisse et rugueux Les tablettes rugueuses Les étoffes Le cabinet de géométrie Les solides géométriques Le sac à mystère
	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	Les sacs stéréognostiques Le tri de graines Les tablettes baryques Les tablettes thermiques
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)	Les triangles constructeurs Les figures superposées Le cube du binôme Le cube du trinôme La table de Pythagore
	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application	Les cylindres de couleur Le cabinet de botanique Les puzzles de zoologie Les puzzles de botanique Les puzzles de géographie
	Reproduire, dessiner des formes planes.	Formes à dessins

Domaine d'apprentissage : Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

LE TEMPS

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Stabiliser les premiers repères temporels  Introduire les repères sociaux	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.	Rituels autour de la date et du calendrier  Poutre du temps
Consolider la notion de chronologie	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.	Histoires racontées
	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	Présentations à un pair Histoires racontées Jeu des questions
Sensibiliser à la notion de durée	Commencer à utiliser des instruments pour comparer des durées ou limiter le temps d'une activité (sabliers, horloges, chronomètres...)	Plateaux avec sabliers : nettoyer un miroir, astiquer les cuivres... Activités de motricité chronométrées : parcours en temps limité, courses...

Domaine d'apprentissage : Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

L'ESPACE

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Faire l'expérience de l'espace	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	S'orienter dans la classe Repérer les différentes aires Ranger les plateaux sur les étagères Ranger le contenu des plateaux
	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	Activités physiques : parcours, jeux
Représenter l'espace	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	Activités physiques : parcours, jeux
	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	
	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 objet précis.	Travail sur feuille, dans des cahiers.. Présentation spécifique pour apprendre à manipuler des ouvrages : livres, classeurs, cahiers de vie etc.
	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, gauche, droite, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	La ferme Rangement des plateaux Activités physiques : parcours, jeux
Découvrir différents milieux	Parler d'espaces lointains en employant un vocabulaire adapté	Introduction à la géographie : globes, cartes-puzzles, drapeaux etc. Description d'habitats variés, de monuments, de paysages... Sorties

Domaine d'apprentissage : Explorer le monde

Explorer le monde du vivant

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Découvrir le monde vivant	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	Changer l'eau des fleurs Prendre soin des plantes (Plantations diverses) Prendre soin des animaux (élevages, poissons...) Nomenclatures classifiées de zoologie
	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	Nomenclatures classifiées de botanique
	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	Comptines sur le corps Dessins de bonhomme Nomenclatures sur le corps humain
	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	Prendre soin de la classe : Épousseter Balayer Brosser un tapis Laver la table Laver le linge  Prendre soin de soi : Se laver les mains Se moucher

Domaine d'apprentissage : Explorer le monde

Explorer la matière et les objets

Objectifs	Attendus fin de cycle	Activités en classe
Explorer la matière	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	<p>Transvaser des graines Versés (riz, sable, eau) Presser l'éponge Ouvrir et fermer des boîtes Ouvrir et fermer des flacons Visser, dévisser Se servir de pinces à linge Ouvrir et fermer des cadenas Plier des tissus Plier du papier Découper, coller Poinçonner, coudre Nettoyer un miroir Astiquer les cuivres Cadres d'habillage Activités de cuisine : snacks (presser, découper un fruit) ; réalisation de gâteaux, de plats... Plateaux de modelage : argile, pâte à modeler Tablettes de couleur Plaquettes thermiques Boîtes à sons Flacons à saveurs Flacons olfactifs Bouquets aromatiques Expériences scientifiques</p>
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Réaliser des constructions : construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instruments de montage.	<p>Arche romane Expériences scientifiques</p>
	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	<p>Activités de prévention des activités domestiques Identification les objets et comportements dangereux, les produits toxiques</p>
Utiliser des outils numériques	Utilisation d'appareils photos, d'ordinateurs, de tablettes...	<p>A l'occasion de projets de classe, d'école... ou lors d'activités quotidiennes avec des applications</p>

		éducatives dans les différents domaines d'activité.
--	--	---