

CYCLE 1		OUTILS MUTUALISABLES	CYCLE 2	
COMPETENCES	ACTIVITES		ACTIVITES	COMPETENCES
LE LANGAGE AU COEUR DES APPRENTISSAGES			MAITRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANCAISE	
			MAITRISE DU LANGAGE ORAL	
COMPETENCES DE COMMUNICATION			Communiquer	
Etre capable de :				Etre capable de :
• répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (3 à 4 ans)	<i>Activités en atelier, en regroupement activités duelles enfant/adulte</i>		<i>Mise en commun lors d'activités de groupe.(phase d'institutionnalisation)</i>	• écouter autrui, demander des explications et accepter les orientations de la discussion induite par l'enseignant
• prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse				
• 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>Ateliers de langage, de philosophie...</i>	<i>Bâton de parole</i>	<i>Débat réglé</i>	• exposer son point de vue et ses réactions dans un dialogue ou un débat en restant dans les propos de l'échange
				• faire des propositions d'interprétation pour oraliser un texte appris par coeur ou pour dire un texte en le lisant
COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ACCOMPAGNEMENT				
Etre capable de :				
• comprendre les consignes ordinaires de la classe		<i>Les fiches codage des consignes (barre, souligne, découpe, colle)</i>		
• dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, dans un atelier...)				
• prêter sa voix à une marionnette				

COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ÉVOCATION		Maîtrise du langage d'évocation		
Etre capable de :				Etre capable de :
<ul style="list-style-type: none"> • rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident, ...) 	<i>Raconter un événement avec plus ou moins de photos. Production écrite (cahier, affichage, cahier de vie collectif...)</i>	<i>Cahier de vie collectif</i>	<i>Raconter un événement avec plus ou moins de photos. Production écrite (cahier, affichage, cahier de vie collectif...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • rapporter un événement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre
<ul style="list-style-type: none"> • comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire 	<i>Activités autour de l'album, (chronologie/image, expression/image), du conte oral. Rencontres autour d'un auteur</i>	<i>Albums travaillés en classe, liste des albums</i>	<i>Activités autour des albums : raconter histoire / image, retrouver une page intrusive, mise en réseau.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l'aide des éléments présents dans l'image ou des situations qu'elle suggère
<ul style="list-style-type: none"> • identifier les personnages d'une l'histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner 	<i>Les cartes d'identité jeu des 7 familles</i>			
<ul style="list-style-type: none"> • raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations 				
<ul style="list-style-type: none"> • inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs sont correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture 	<i>Production d'écrits (à la manière de), production d'oral, fiches dessin/étape (scénario)</i>	<i>En production d'écrits, album commencé en GS et terminé en CP ou inversement</i>	<i>Production d'écrits (à la manière de) fiches dessin/étape</i>	<ul style="list-style-type: none"> • proposer, en situation de dictée à l'adulte (d'un texte narratif ou explicatif), des corrections pertinentes portant sur la cohérence du texte ou sur sa mise en mots (syntaxe, lexique)

<ul style="list-style-type: none"> • dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies 	<i>Apprentissage des comptines à divers moments de la journée</i>	<i>Répertoire collectif ou cahier (de classe) de comptines, jeux de doigts, chansons et poésies. Répertoires ou cahiers individuels à compléter. CD des chants, comptines...</i>	<i>Apprentissage 1x par semaine ou par quinzaine Abonnement à J. Mag</i>	<ul style="list-style-type: none"> • dire un poème ou un court texte parmi ceux qui ont été appris par coeur dans l'année (une dizaine) en l'interprétant
COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT		LECTURE ET ECRITURE		
Fonctions de l'écrit		Compréhension		
Etre capable de :				Etre capable de :
<ul style="list-style-type: none"> • savoir à quoi servent les panneaux urbains, 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>Activités en lien avec le vécu de la classe sur différents types d'écrit (lettre, recette...)</i>	<i>Transmissions de fiches techniques, de recettes, d'écrits travaillés... Liste des écrits travaillés Programmation intercycle</i>	<i>Découverte en groupe et retour en collectif</i>	<ul style="list-style-type: none"> • comprendre les informations explicites d'un texte littéraire ou d'un texte documentaire approprié à l'âge et à la culture des élèves
				<ul style="list-style-type: none"> • dégager le thème d'un texte littéraire (de qui ou de quoi parle-t-il ?)
				<ul style="list-style-type: none"> • lire à voix haute un court passage en restituant correctement les accents de groupes et la courbe mélodique de la phrase (lecture préparée silencieusement)
				<ul style="list-style-type: none"> • relire seul un album illustré lu en classe avec l'aide de l'enseignant

Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature			Production de textes	
Etre capable de :				
<ul style="list-style-type: none"> dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés 	<i>Ecrire à la manière de, légèder un dessin, expliquer un dessin, une photo</i>	<i>Cahier de vie collectif, individuel</i>	<i>Ecrire à la manière de, produire un écrit par rapport à une sortie, une expérience, un album...</i>	<ul style="list-style-type: none"> écrire d'une manière autonome un texte d'au moins cinq lignes (narratif ou explicatif) répondant à des consignes claires, en gérant correctement les problèmes de syntaxe et de lexique ;
<ul style="list-style-type: none"> 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>Ecrire à la manière de, la fin d'une histoire, une invitation, une lettre (correspondance scolaire)...</i>			
<ul style="list-style-type: none"> reformuler avec ses propres mots un passage lu par l'enseignant 				
<ul style="list-style-type: none"> évoquer, à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté par le maître 	<i>Mettre en réseau des albums (sentiment, thème..)</i>	<i>Albums, documents divers travaillés. Détail des réseaux abordés en classe</i>	<i>Recherche documentaire</i>	<ul style="list-style-type: none"> Trouver dans un texte documentaire imprimé ou sur un site Internet les réponses à des questions simples
<ul style="list-style-type: none"> raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe 				

Découverte des réalités sonores du langage			Reconnaissance des mots	
Etre capable de :			Avoir compris et retenu :	
• rythmer un texte en scandant les syllabes orales	<i>Jeux de parole, de pré-noms -jetons syllabes</i>	<i>Site IEN Jonzac (ancien menu) Conscience phonologique</i>	<i>Jeux de parole, de pré-noms -jetons syllabes</i>	<i>Les correspondances régulières entre graphèmes et phonèmes</i>
• reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin, en début, en milieu d'énoncé)	<i>Manipulation de syllabes</i>	<i>Panneaux de sons Affichages phonologiques des mots entendus Jeux de discrimination auditive (du commerce ou fabriqués)</i>	<i>Jeux de parole, de pré-noms-pastille</i>	
• produire des assonances ou des rimes	<i>Lien avec les comptines</i>	<i>Répertoire collectif ou cahier (de classe)de comptines, jeux de doigts, chansons et poésies. Répertoires ou cahiers individels à compléter. CD des chants, comptines... Jeux de discrimination auditive (du commerce ou fabriqués)</i>	<i>Lien avec les comptines Domino des sons Loto des sons</i>	

Activités graphiques et écriture				Ecriture et orthographe
				• orthographier la plupart des « petits mots » fréquents (articles, prépositions, conjonctions, adverbes...)
				• écrire la plupart des mots en respectant les caractéristiques phonétiques du codage
				• utiliser correctement les marques typographiques de la phrase (point, majuscule), commencer à se servir des virgules
				• en situation d'écriture spontanée ou sous dictée, marquer les accords en nombre et en genre dans le groupe nominal régulier (déterminant, nom, adjectif)
				• en situation d'écriture spontanée ou sous dictée, marquer l'accord en nombre du verbe et du sujet dans toutes les phrases où l'ordre syntaxique régulier est respecté
Etre capable de :				
• écrire son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives		<i>Modèles d'écriture "Normes locales" Etiquettes prénoms</i>		
• copier des mots en capitale d'imprimerie, en cursives avec ou sans l'aide de l'enseignant	<i>Ecriture : entraînement espace, feuille, cahier</i>	<i>Modèles d'écriture "Normes locales" Etiquettes prénoms</i>	<i>Copie de lettres, de mots, de phrases</i>	• copier sans erreur un texte de trois ou quatre lignes en copiant mot par mot et en utilisant une écriture cursive et lisible
• en fin d'école maternelle, copier une ligne de texte en écriture cursive en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés		<i>Cahier d'écriture GS devenant le premier cahier d'écriture du CP</i>		

<ul style="list-style-type: none"> reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder 	<i>Analyse des composantes graphiques de motifs simples - Nommer des motifs graphiques</i>	<i>Modèles de graphisme, fiches de graphisme individualisées, memory graphique, répertoire graphique des traces rencontrées</i>	
<ul style="list-style-type: none"> représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs 			
Découverte du principe alphabétique			Reconnaissance des mots
Etre capable de :			
<ul style="list-style-type: none"> dès la fin de la première année passée à l'école maternelle (à 3 ou 4 ans), reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie 	<i>Utilisation du traitement de texte.</i>		
<ul style="list-style-type: none"> pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte 			
<ul style="list-style-type: none"> connaître le nom des lettres de l'alphabet 	<i>Initiales prénoms, comptines des lettres, dictionnaire avec ou sans classement alphabétique</i>	<i>Corpus de mots (Abécédaire, dictionnaire de classe, répertoire des mots travaillés GS...) étiquettes prénoms, albums, jeux de lecture élaborés en GS,</i>	<i>Activités de découverte du code, encodage-décodage, maison des sons et panneau des mots (thèmes)</i>
<ul style="list-style-type: none"> proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés en classe 	<i>En situation de production d'écrit écrire une phrase, un mot, par rapport au dictionnaire de classe, au distributeur de mots, aux référents de classe</i>		<i>Activités de découverte du code, encodage-décodage, maison des sons et panneau des mots</i>
			<ul style="list-style-type: none"> Avoir compris et retenu le système alphabétique de codage de l'écriture Proposer une écriture possible (et phonétiquement correcte) pour un mot régulier.
			<ul style="list-style-type: none"> Avoir compris et retenu les correspondances régulières entre graphèmes et phonèmes

				<ul style="list-style-type: none"> déchiffrer un mot que l'on ne connaît pas identifier instantanément la plupart des mots courts (jusqu'à 4 ou 5 lettres) et les mots longs les plus fréquents
Familiarisation avec la langue de l'écrit et la littérature				Production de textes
<ul style="list-style-type: none"> dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés 	<i>Ecrire à la manière de, légèder un dessin, expliquer un dessin, une photo</i>	<i>Cahier de vie collectif, individuel</i>	<i>Ecrire à la manière de, produire un écrit par rapport à une sortie, une expérience, un album...</i>	<ul style="list-style-type: none"> écrire d'une manière autonome un texte d'au moins cinq lignes (narratif ou explicatif) répondant à des consignes claires, en gérant correctement les problèmes de syntaxe et de lexique ;
<ul style="list-style-type: none"> 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>Ecrire à la manière de, la fin d'une histoire, une invitation...</i>			
VIVRE ENSEMBLE				VIVRE ENSEMBLE
Etre capable de :				Etre capable de :
<ul style="list-style-type: none"> jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective ; 	<i>Responsabilisa-tion, coopération, calendrier des responsabilités journalières</i>		<i>Calendrier des responsabilités journalières</i>	<ul style="list-style-type: none"> commencer à se sentir responsable
<ul style="list-style-type: none"> identifier et connaître les fonctions et le rôle des différents adultes de l'école ; 	<i>Activités quotidiennes</i>	<i>Règles de vie</i>	<i>En lien avec les règles de vie</i>	<ul style="list-style-type: none"> respecter les adultes et leur obéir dans l'exercice normal de leurs diverses fonctions
<ul style="list-style-type: none"> 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>Production du panneau des règles de vie</i>		<i>Débat hebdomadaire (respect des règles, de vie de classe, vécu)</i>	<ul style="list-style-type: none"> prendre part à un débat sur la vie de la classe
				Avoir compris et retenu :
<ul style="list-style-type: none"> 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>production du panneau des règles de vie</i>	<i>Règles de vie</i>	<i>débat hebdomadaire (respect des règles, de vie de classe, vécu)</i>	<ul style="list-style-type: none"> que les règles acceptées permettent la liberté de chacun, en particulier à partir de quelques exemples pris dans les règles de vie

DECOUVRIR LE MONDE					
DOMAINE DU VIVANT, DE L'ENVIRONNEMENT, DE L'HYGIENE ET DE LA SANTE					
• 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)	Rituels avant les activités, lavage de mains avant la réalisation de recette...			Séance de rappel quotidien	• quelques principes d'hygiène personnelle et collective et leur justification
• prendre en compte les risques de la rue (piétons ou véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) ou plus lointain (risques majeurs)	Sorties pédestres proches de l'école. Dans l'école, activités avec des objets roulants Travail sur les dangers domestiques	Dossier APER Cycle 1		Activités APER. Sorties cycliste et pédestre	• quelques règles simples de sécurité routière
• repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide pour être secouru ou pour porter secours	Visite chez les pompiers Apprentissage de l'alerte			Apprentissage APS Alerter, protéger	• quelques règles à appliquer en situation de danger (se protéger, porter secours en alertant, en choisissant les comportements à suivre) ;
				• les principaux symboles de la nation et de la République	
AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS			EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE		
• Réaliser une action que l'on peut mesurer					• réaliser une action que l'on peut mesurer
• Adapter ses déplacements à différents types d'environnements					• adapter ses déplacements dans différents types d'environnements
• Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Elaboration de carnet des jeux traditionnels	Liste des jeux collectifs Règles des jeux		Les jeux traditionnels supports d'apprentissage ou rituels de mise en activité	• s'opposer individuellement ou collectivement
• Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Elaboration de répertoire de rondes et danses du patrimoine	Répertoire des rondes, jeux dansés et traditionnels		Danses et activités d'expression	• réaliser des actions à visées artistiques, esthétique ou expressive

COMPETENCES TRANSVERSALES ET CONNAISSANCES			
• s'engager dans l'action (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions).			• s'engager lucidement dans l'action
• faire un projet d'action (à court terme)			• construire un projet d'action
• identifier et apprécier les effets de l'activité (prendre des indices simples, prendre des repères dans l'espace et le temps, constater ses progrès).		<i>Plan de parcours proposé par les CP ou par les GS</i>	• mesurer et apprécier les effets de l'activité
• se conduire dans le groupe en fonction de règles (participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer).			
DECOUVRIR LE MONDE			DECOUVRIR LE MONDE
DOMAINE SENSORIEL			DOMAINE DU VIVANT
Etre capable de :			Avoir compris et retenu :
• décrire, comparer et classer les perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles)	<i>Jeux de kim, d'écoute, de toucher .Semaine du goût.</i>	<i>Programmations de cycle, inter-cycle</i>	• Les différentes caractéristiques des cinq sens
• associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent	<i>Jeux de portrait</i>		
DOMAINE DE LA MATIERE ET DES OBJETS			DOMAINE DE LA MATIERE, DES OBJETS ET DES TECHNIQUES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION
Etre capable de :			
• reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages	<i>Activité cuisine, découverte des matériaux, jeux d'eau (coule, flotte...), d'air</i>		
• utiliser des appareils alimentés par des piles (lampe de poche, jouet, magnétophone,...)	<i>Découverte d'objets</i>	<i>Cahier d'expériences ou de "sciences"</i>	<i>Activités de construction d'un circuit fermé ou pas ou d'un jeu électrique</i>
			• construire un circuit électrique simple (sans dérivation) alimenté par des piles

• utiliser des objets programmables	<i>Jeux, CDRom, traitement de texte tortue JEULIN</i>	<i>B2I cycles 1et 2 (circonscription de Jonzac)</i>	<i>Jeux, CDRom, traitement de texte tortue JEULIN</i>	• utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur
				Avoir compris et retenu :
				• Que l'ordinateur n'exécute que les consignes qui lui ont été données
En liaison avec l'éducation artistique, être capable de :				
• choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner,...)	<i>Projet de fabrication en technologie : résoudre un problème d'assemblage</i>		<i>Projet de fabrication</i>	• choisir un outil en fonction de son usage et mener à bien une construction simple
• réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples	<i>Jeux de construction par rapport à un modèle (Technico, ...)</i>	<i>Jeux du commerce utilisés en classe et réutilisables au CP en périodes 1 et 2</i>		
• utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples	<i>Jeux d'engrenages</i>			• identifier des pannes dans des dispositifs simples
				• utiliser des thermomètres dans quelques situations de la vie courante
				• mesurer ou comparer des longueurs, des masses de solides et de liquides, des contenances
				• reconnaître les états solide et liquide de l'eau et leurs manifestations dans divers phénomènes naturels
				Avoir compris et retenu :
				• que l'eau (liquide) et la glace sont deux états d'une même substance.
				• que l'eau est liquide à une température supérieure à 0° et solide à une température inférieure à 0°
				• que la matière n'apparaît pas et ne disparaît pas, même si, parfois, elle n'est pas perceptible.

DOMAINE DU VIVANT, DE L'ENVIRONNEMENT, DE L'HYGIENE ET DE LA SANTE			DOMAINE DU VIVANT	
Etre capable de :				
• retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal		<i>Cahier d'expériences ou de "sciences"</i>		
			Avoir compris et retenu :	
• reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés	<i>Activités par rapport aux mains - Traces du corps - Pantin articulé - Puzzle d'animaux ou de végétaux - Ombres chinoises - Silhouettes</i>	<i>Cahier d'expériences ou de "sciences"</i>	• quelques caractéristiques du fonctionnement de son corps (croissance, mouvement et squelette, alimentation, dents)	
			Etre capable de :	
• reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction	<i>Elevages et observation - Plantations et semis</i>	<i>Cahier d'expériences ou de "sciences"</i>	<i>Elevage et plantation (besoins, croissance...)</i>	• observer, identifier et décrire quelques caractéristiques de la vie animale et végétale : naissance et croissance, nutrition, reproduction, locomotion (animaux)
			<i>Vivant / Non vivant</i>	Avoir compris et retenu : • ce qui distingue le vivant du non vivant en se référant aux manifestations de la vie animale et végétale...
• repérer quelques caractéristiques des milieux				
			• déterminer et classer quelques animaux et végétaux en fonction des critères morphologiques	
Etre capable de :			Avoir compris et retenu	
• 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>Rituels avant les activités, lavage de mains avant la recette...</i>		<i>Séance de rappel quotidien</i>	• quelques règles d'hygiène relatives à la propreté, à l'alimentation et au sommeil

<ul style="list-style-type: none"> prendre en compte les risques de la rue (piétons ou véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) ou plus lointain (risques majeurs) 	<i>Sorties pédestres proches de l'école. Dans l'école, activités avec des objets roulants Travail sur les</i>	Dossier APER Cycle 1	<i>Activités APER. Sorties cycliste et pédestre</i>	<ul style="list-style-type: none"> l'existence de règles de sécurité pour l'utilisation des objets, écrites ou symbolisées sur certains d'entre eux. quelques règles simples de sécurité routière les dangers potentiels présentés par l'électricité domestique.
<ul style="list-style-type: none"> repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide pour être secouru ou pour porter secours 	<i>Visite chez les pompiers Apprentissage de l'alerte</i>		<i>Apprentissage APS Alerter, protéger</i>	<ul style="list-style-type: none"> quelques règles à appliquer en situation de danger (se protéger, porter secours en alertant, en choisissant les comportements à suivre) ;
DECOUVRIR LE MONDE			DECOUVRIR LE MONDE	
DOMAINE DE LA STRUCTURATION DE L'ESPACE				ESPACE
Être capable de:				
<ul style="list-style-type: none"> repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi 	<i>Jeu de l'objet caché - Manipulation d'objets en fonction de consignes de position - Jeux topologiques (Nathan, Véritech) - Jeux de construction</i>	<i>Jeux topologiques élaborés ou du commerce (cf document d'accompagnement "Mathématiques Ecole primaire"), de construction...</i>	<i>Parcours d'orientation dans des espaces de plus en plus importants</i>	<ul style="list-style-type: none"> se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer décrire oralement et localiser les différents éléments d'un espace organisé
<ul style="list-style-type: none"> suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés 				
<ul style="list-style-type: none"> décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...) 	<i>Etiquette lieux de classe - sorties - Rituels EPS - visite des l'école des CP et de son environnement</i>	<i>Plan de l'école des CP</i>	<i>Maquette - Plan</i>	<ul style="list-style-type: none"> commencer à représenter l'environnement proche
<ul style="list-style-type: none"> décrire des espaces moins familiers (espaces verts, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier) 	<i>Sortie - Poster ou photo en lien avec le projet</i>		<i>Sortie - Poster ou photo en lien avec le projet</i>	<ul style="list-style-type: none"> lire en la comprenant la description d'un paysage, d'un environnement
<ul style="list-style-type: none"> savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant) 	<i>Sortie - Réalisation de maquette, de dessin</i>		<i>Photo, dessin (en lien avec l'espace école)</i>	<ul style="list-style-type: none"> repérer les éléments étudiés sur des photographies prises de différents points de vue, sur des plans

• s'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires	<i>Lecture documentaire, Activités de BCD</i>		<i>Activités en rapport avec les cartes, les globes en fonction des lectures ou du projet.</i>	• situer les milieux étudiés sur une carte simple ou un globe
				• retrouver le rôle de l'homme dans la transformation d'un paysage
DOMAINE DE LA STRUCTURATION DU TEMPS				DOMAINE DU TEMPS
Être capable de :				Être capable de :
• 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>Rituels, dates, anniversaire, emploi du temps illustré</i>	Calendriers	<i>Frise du temps illustrée - Réalisation d'un calendrier - Projet planifié (sortie scolaire, classe transplantée...) - activités avec des outils de mesure</i>	<ul style="list-style-type: none"> • distinguer le passé récent du passé plus éloigné • fabriquer et utiliser divers types de calendriers et y situer les événements étudiés • mesurer et comparer des durées
• pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur, en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques	<i>Calendrier des événements</i>			
• comparer des événements en fonction de leur durée				
• exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives (simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques	<i>Lien album et chronologie - Chronologie de la vie de l'enfant</i>		<i>Frise du temps illustrée - Arbre généalogique</i>	• identifier une information relative au passé en la situant dans une suite chronologique
				• être curieux des traces du passé et les questionner pour les interpréter avec l'aide du maître

<p>Oralement faire le lien avec le langage (cf partie programmes langue étrangère page 91 du livre "Qu'apprend-on à l'école maternelle ?")</p>				LANGUE ÉTRANGÈRE OU RÉGIONALE
				Etre capable de :
				<ul style="list-style-type: none"> repérer une question, une affirmation ou une exclamation à partir de sa courbe intonative
				<ul style="list-style-type: none"> reproduire des énoncés dans une langue autre que la langue maternelle, en respectant les spécificités phonologiques et accentuelles
				<ul style="list-style-type: none"> mémoriser et dire des comptines et des chants
				<ul style="list-style-type: none"> reconnaître dans l'environnement proche ou lointain la présence d'une pluralité de langues et de cultures
				<ul style="list-style-type: none"> participer à de brefs échanges dans la langue dont l'élève débute l'apprentissage, portant sur des activités ritualisées de la classe (salutations, présentations, souhaits, remerciements)
			<ul style="list-style-type: none"> situer sur une carte les pays ou régions où la langue apprise est parlée 	
				MATHEMATIQUES
				ESPACE ET GEOMETRIE
				Repérage et orientation
				Être capable de:
<ul style="list-style-type: none"> repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi 	<p>Jeu de l'objet caché - Manipulation d'objets en fonction de consignes de position - Jeux topologiques (Nathan, Véritech) - Jeux de construction (Technico, Nathan)</p>	<p>Jeux topologiques élaborés ou du commerce (cf document d'accompagnement "Mathématiques Ecole primaire"), de construction...</p>	<p>Manipulation, verbalisation - Activités en rapport avec des images, des photos - Activités de positionnement en EPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacements (devant, derrière, entre, à gauche de, à droite de, sur, sous, dessus, dessous, au-dessus de, en dessous de)
<ul style="list-style-type: none"> suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple 			<p>Activités en situation</p>	<ul style="list-style-type: none"> situer un objet, une personne par rapport à soi ou par rapport à une autre personne ou à un autre objet
<ul style="list-style-type: none"> décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés 			<p>Activités par rapport au plan de la classe, de l'école - Maquette - Parcours EPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> situer des objets d'un espace réel sur une maquette ou un plan, et inversement situer dans l'espace réel des objets placés sur une maquette ou un plan
				<ul style="list-style-type: none"> repérer et coder des cases et des noeuds sur un quadrillage

				Relations et propriétés : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs
				Être capable de :
				<ul style="list-style-type: none"> percevoir ces relations sur un objet, un ensemble d'objets, ou sur un dessin pour le reproduire ou le décrire
				<ul style="list-style-type: none"> vérifier ces relations ou réaliser des tracés en utilisant des instruments (gabarits de longueurs ou d'angle droit, règle) et des techniques (pliage, calque, papier quadrillé)
				<ul style="list-style-type: none"> utiliser le vocabulaire : aligné, angle droit
				Solides : cube, pavé, droit
				Être capable de :
				<ul style="list-style-type: none"> distinguer ces solides, de manière perceptive, parmi d'autres solides utiliser à bon escient le vocabulaire approprié : cube, pavé droit, face, arête, sommet
COMPETENCES RELATIVES AUX FORMES ET AUX GRANDEURS				Figures planes : triangle, carré, rectangle, cercle
Être capable de :				Être capable de :
<ul style="list-style-type: none"> différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme 	<i>Manipulations</i>	<i>Jeux du commerce utilisés en classe et réutilisables au CP en périodes 1 et 2</i>	<i>Manipulations</i>	<ul style="list-style-type: none"> distinguer ces figures, de manière perceptive, parmi d'autres figures planes
<ul style="list-style-type: none"> reconnaître, classer et nommer des formes simples (carré, triangle, rond, etc...) 				<ul style="list-style-type: none"> utiliser le vocabulaire approprié : carré, rectangle, triangle, cercle, côté, sommet, angle droit
<ul style="list-style-type: none"> reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) 		<i>Tangram</i>		
				<ul style="list-style-type: none"> savoir vérifier si une figure est un carré ou un rectangle en ayant recours aux propriétés (longueurs des côtés et angles droits) et en utilisant les instruments
				<ul style="list-style-type: none"> reproduire ou compléter une figure sur papier quadrillé
				<ul style="list-style-type: none"> vérifier si deux figures sont superposables à l'aide de techniques simples (superposition effective, calque)

			GRANDEURS ET MESURE
			Longueurs et masses
			Être capable de :
<ul style="list-style-type: none"> • comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance 	<i>Réaliser une toise - manipulation de volume d'eau - initiation à la balance (recettes)</i>	<i>Bande toise taille des enfants</i>	<ul style="list-style-type: none"> • comparer des objets selon leur longueur ou leur masse par un procédé direct ou indirect
			<i>Utilisation de la balance</i>
			<ul style="list-style-type: none"> • utiliser le mètre ruban ou le mètre de couturière dans une activité de mesurage
			<ul style="list-style-type: none"> • choisir l'unité appropriée pour exprimer le résultat d'un mesurage (cm ou m pour une longueur, kg ou g pour une masse)
			<ul style="list-style-type: none"> • connaître les unités usuelles et les relations qui les lient : cm et m, kg et g
			Volumes (contenances)
			Être capable de :
<ul style="list-style-type: none"> • comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance 	<i>Réaliser une toise - manipulation de volume d'eau - initiation à la balance (recettes)</i>		<ul style="list-style-type: none"> • comparer la contenance de deux récipients en utilisant un récipient étalon
			<ul style="list-style-type: none"> • connaître l'unité usuelle : le litre (l)
DOMAINE DE LA STRUCTURATION DU TEMPS			Repérage du temps
Être capable de :			Être capable de :
<ul style="list-style-type: none"> • 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>Rituels : dates, éphémérides - anniversaires - emploi du temps</i>	<i>Calendrier(s) utilisé(s) en grande section</i>	<i>Rituels date</i> <ul style="list-style-type: none"> • connaître les jours de la semaine et les mois de l'année et lire l'information apportée par un calendrier
		<i>Mesure de durée avec différents outils</i>	<ul style="list-style-type: none"> • utiliser un calendrier, un sablier ou un chronomètre pour comparer ou déterminer des durées
			<ul style="list-style-type: none"> • connaître la relation entre heure et minute
			<ul style="list-style-type: none"> • choisir les unités appropriées pour exprimer le résultat d'un mesurage de durée (jour, heure, minute, seconde)

COMPETENCES RELATIVES AUX QUANTITES ET AUX NOMBRES			EXPLOITATION DE DONNEES NUMERIQUES	
				Problèmes résolus en utilisant une procédure experte
• comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques	Résoudre des problèmes de vie de classe (la gagne en EPS) - Comparer des collections (manipulation)	Jeux du commerce ou fabriqués en classe	Manipulation de collections puis structuration et entraînement par exercices, fichiers...	• utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une quantité égale à une quantité donnée • déterminer, par addition ou soustraction, le résultat d'une augmentation, d'une diminution ou de la réunion de deux quantités
• 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 ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit	Manipulation - jeu de dé des constellations	Jeux du commerce ou fabriqués en classe Triomino du commerce et/ou triomino de circonscription		
• résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles	Résoudre des problèmes de vie de classe	Jeux du commerce ou fabriqués en classe Saute grenouille - Les boîtes de Picbille.		
• reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé, etc.)				
• connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente	Rituels	Répertoire des comptines numériques bande numérique codée (codage couleurs unités - dizaines)	Bande numérique	• utiliser les nombres pour exprimer la position d'un objet dans une liste ou pour comparer des positions
				• déterminer, par addition ou soustraction, la position atteinte sur une ligne graduée à la suite d'un déplacement en avant ou en arrière
				• déterminer, par multiplication, le résultat de la réunion de plusieurs quantités ou valeurs identiques

		Problèmes résolus en utilisant une procédure personnelle.
		Être capable de :
		<ul style="list-style-type: none"> • dans des situations où une quantité (ou une valeur) subit une augmentation ou une diminution, déterminer la quantité (ou la valeur) initiale, ou trouver la valeur de l'augmentation ou de la diminution
		<ul style="list-style-type: none"> • déterminer une position initiale sur une ligne graduée, avant la réalisation d'un déplacement (en avant ou en arrière) pour atteindre une position donnée ou déterminer la valeur du déplacement
		<ul style="list-style-type: none"> • dans des situations où deux quantités (ou valeurs) sont réunies, déterminer l'une des quantités (ou l'une des valeurs)
		<ul style="list-style-type: none"> • dans des situations où deux quantités (ou valeurs) sont comparées, déterminer l'une des quantités (ou l'une des valeurs) ou le résultat de la comparaison
		<ul style="list-style-type: none"> • dans des situations de partage ou de distribution équitables, déterminer le nombre total d'objets, le montant de chaque part ou le nombre de parts
		<ul style="list-style-type: none"> • dans des situations où des objets sont organisés en rangées régulières, déterminer le nombre total d'objets, le nombre d'objets par rangées ou le nombre de rangées
		<ul style="list-style-type: none"> • dans des situations où plusieurs quantités (ou valeurs) identiques sont réunies, déterminer la quantité (ou la valeur) totale, l'une des quantités (ou des valeurs) ou le nombre de quantités (ou de valeurs)

			CONNAISSANCE DES NOMBRES ENTIERS NATURELS	
			Désignations orales et écrites des nombres entiers naturels inférieurs à 1000.	
			Être capable de :	
• dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus	<i>Compter les absents, les présents - Comptage en rapport avec des problèmes de la vie quotidienne</i>	<i>Jeux du commerce ou fabriqués en classe Triomino du commerce et/ou triomino de circonscription</i>	<i>Manipulation de "n" unités</i>	• dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un ou des groupements et des échanges par dizaines et centaines
• connaître la comptine orale au moins jusqu'à 30	<i>Rituels</i>		<i>Jeu : fusée</i>	• produire des suites orales et écrites de nombres de 1 en 1, 10 en 10, 100 en 100 (en avant et en arrière, à partir de n'importe quel nombre), en particulier citer le nombre qui suit ou qui précède un nombre donné
• associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.	<i>Dates - numéros de page - jeu de dé numériques - bande numérique - rituels - prépa math maternelle</i>	<i>Jeux du commerce ou fabriqués en classe Triomino du commerce et/ou triomino de circonscription</i>	<i>Dates - numéros de page - jeu de dé numériques - bande numérique - rituels - prépa math maternelle</i>	• associer les désignations chiffrées et orales des nombres
				• comprendre et déterminer la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture décimale d'un nombre
			Ordre sur les nombres entiers naturels	
			Être capable de :	
• comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques	<i>Résoudre des problèmes de vie de classe - comparaison de collection (manip)</i>			• comparer, ranger, encadrer des nombres (en particulier entre deux dizaines consécutives ou entre deux centaines consécutives)
				• situer des nombres (ou repérer une position par un nombre) sur une ligne graduée de 1 en 1, 10 en 10, 100 en 100

			Relations arithmétiques entre les nombres entiers naturels
			Être capable de :
			<ul style="list-style-type: none"> • connaître les doubles et moitiés de nombres d'usage courant : doubles des nombres inférieurs à 10, des dizaines entières inférieures à 100, moitié de 2, 4, 6, 8, 10, 20, 40, 60, 80
			<ul style="list-style-type: none"> • connaître et utiliser les relations entre nombres d'usage courant : entre 5 et 10 ; entre 25 et 50 ; entre 50 et 100 ; entre 15 et 30 ; entre 30 et 60 ; entre 12 et 24
			Calcul
			Calcul automatisé
			Être capable de :
			<ul style="list-style-type: none"> • connaître ou reconstruire très rapidement les résultats des tables d'addition (de 1 à 9) et les utiliser pour calculer une somme, une différence, un complément, ou décomposer un nombre sous forme de somme
			<ul style="list-style-type: none"> • trouver rapidement le complément d'un nombre à la dizaine immédiatement supérieure
			<ul style="list-style-type: none"> • connaître et utiliser les tables de multiplication par deux et cinq, savoir multiplier par dix
			<ul style="list-style-type: none"> • calculer des sommes en ligne ou par addition posée en colonne
			Calcul réfléchi
			Être capable de :
			<ul style="list-style-type: none"> • organiser et traiter des calculs additifs, soustractifs et multiplicatifs sur les nombres entiers
			<ul style="list-style-type: none"> • résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples
			Calcul instrumenté
			Être capable de :
			<ul style="list-style-type: none"> • utiliser à bon escient une calculatrice (en particulier pour obtenir un résultat lorsqu'on ne dispose pas d'une méthode de calcul efficace) :

		COMPETENCES GENERALES		
A mettre en relation avec les compétences transversales : attitudes face aux apprentissages, méthodes.		Être capable de :		
		• s'engager dans une procédure personnelle de résolution et la mener à son terme		
		• rendre compte oralement de la démarche utilisée, en s'appuyant éventuellement sur sa « feuille de recherche »		
		• admettre qu'il existe d'autres procédures que celles qu'on a soi-même élaborées et essayer de les comprendre		
		• rédiger une réponse à la question posée		
		• identifier des erreurs dans une solution		
LA SENSIBILITE, L'IMAGINATION, LA CREATION		EDUCATION ARTISTIQUE		
LE REGARD ET LE GESTE		<i>Répertoire des œuvres rencontrées ou utilisées, œuvres supports</i>	ARTS VISUELS	
Être capable de :		Être capable de :		
• adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières)				
• surmonter une difficulté rencontrée				
• tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés	<i>Manipulation des matériaux avec ou sans consigne</i>	<i>Fiches couleurs, maisons des couleurs</i>	<i>Familiarisation par manipulation de matériaux, d'outils et de supports variés</i>	• expérimenter des matériaux, des supports, des outils, constater des effets produits et réinvestir tout ou partie des contats dans une nouvelle production.
• exercer des choix parmi les procédés et des matériaux déjà expérimentés				
• utiliser le dessin comme un moyen d'expression et de représentation	<i>Dessin sur supports variés en utilisant des outils variés</i>		<i>Vers le dessin de représentation</i>	• utiliser le dessin dans ses diverses fonctions (expression, anticipation, enregistrement)
• réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression	<i>Projet artistique</i>		<i>Projet artistique</i>	• combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective.

<ul style="list-style-type: none"> reconnaître des images d'origine et de natures différentes 	<i>Transformation d'images (découper, combiner) - Visionnage de film - Observer un écran d'ordinateur</i>		<i>Activités sur l'image (langage) - production en fonction d'une contrainte finale</i>	<ul style="list-style-type: none"> décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens
Identifier les principaux constituants d'un objet plastique (image, œuvre d'art, production d'élève...)	<i>Productions variées (affichage) - A la manière de - Répertoire d'œuvres</i>		<i>Production à la manière de</i>	<ul style="list-style-type: none"> établir des relations entre les démarches et procédés repérés dans les oeuvres et sa propre production
<ul style="list-style-type: none"> établir des rapprochements entre deux objets plastiques sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation 				
<ul style="list-style-type: none"> dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense 				
<ul style="list-style-type: none"> agir en coopération dans une situation de production collective 				
				<ul style="list-style-type: none"> reconnaître et nommer certaines oeuvres d'artistes et les mettre en relation les unes par rapport aux autres
LA VOIX ET L'ECOUTE			EDUCATION MUSICALE	
<ul style="list-style-type: none"> avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons 	<i>Activités quotidiennes, institutionnalisées (journalières, de mémorisation) - jeux d'intonation, de timbre, d'intensité...</i>		<i>Activités de mémorisation (1 à 2 fois par semaine)</i>	<ul style="list-style-type: none"> interpréter de mémoire une dizaine de chansons simples par année, en recherchant justesse, précision et expression. chanter juste en contrôlant l'intonation à l'oreille
<ul style="list-style-type: none"> interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine, en petit groupe 				
<ul style="list-style-type: none"> jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance 	<i>Jeux d'écoute - percussion corporelle - manipulation d'instruments</i>		<i>Manipulation d'instruments</i>	<ul style="list-style-type: none"> produire des rythmes simples avec un instrument, marquer corporellement la pulsation
<ul style="list-style-type: none"> marquer la pulsation corporellement ou à l'aide d'un objet sonore, jouer sur le tempo en situation d'imitation 				
<ul style="list-style-type: none"> repérer et reproduire des formules rythmiques simples corporellement ou avec des instruments 				
<ul style="list-style-type: none"> tenir sa place dans des activités collectives et intervenir très brièvement en soliste 	<i>Activités quotidiennes,</i>			

<ul style="list-style-type: none"> écouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions 	<i>Activités d'écoute d'œuvres variées - verbalisation de ses impressions</i>	<i>Répertoire des œuvres rencontrées ou utilisées</i>	<i>Enregistrement individuel ou collectif - Activités d'écoute - Verbalisation des impressions vers l'argumentation</i>	<ul style="list-style-type: none"> écouter les autres, pratiquer l'écoute intérieure de courts extraits commencer à exprimer et à justifier ses préférences
<ul style="list-style-type: none"> coordonner un texte parlé ou chanté et un accompagnement corporel ou instrumental 	<i>Rondes et jeux dansés</i>			<ul style="list-style-type: none"> exprimer par des enchaînements dansés, personnels ou collectifs, une façon de ressentir une musique
<ul style="list-style-type: none"> utiliser le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques temporelles et musicales des supports utilisés 				
<ul style="list-style-type: none"> faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores 	<i>Création - Spectacle</i>			
				<ul style="list-style-type: none"> mobiliser, soit de façon autonome, soit sur rappel, les habitudes corporelles pour chanter (posture physique, aisance respiratoire, anticipation...)
				<ul style="list-style-type: none"> isoler au travers d'écoutes répétées quelques éléments musicaux (repérer en particulier des phrases identiques, leur place respective), en mémoriser certains.
<ul style="list-style-type: none"> utiliser quelques moyens graphiques simples pour représenter et coder le déroulement d'une phrase musicale 				<ul style="list-style-type: none"> traduire des productions sonores sous forme de représentations graphiques, après appui éventuel sur des évolutions corporelles.