REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : EXPLORER LE MONDE

Composante du domaine d'apprentissage : Se repérer dans le temps

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	☒	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☒
D3. La formation de la personne et du citoyen	☒	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☐
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☒		

Attendus de fin de cycle :

STABILISER LES PREMIERS REPERES TEMPORELS

1. Situer des événements vécus par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, de mois ou une saison.

INTRODUIRE LES PREMIERS REPERES SOCIAUX

2. 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.

CONSOLIDER LA NOTION DE CHRONOLOGIE

3. Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après…) dans des récits, descriptions ou explications.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

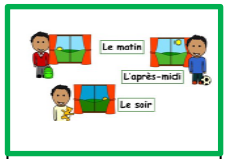
STABILISER LES PREMIERS REPERES TEMPORELS

1. Situer des événements vécus par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, de mois ou une saison.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Savoir ce qu'il faut faire en arrivant à l'école Savoir ce qu'on a fait avant et après une activité Associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe	Se repérer dans les premiers éléments chronologiques sur un temps court (la demi-journée) et utiliser correctement les mots « matin », « après-midi », « soir » Savoir dire quel jour on est	Utiliser correctement les mots « jour » et « mois » Connaître la suite des noms des jours de la semaine et savoir dire « celui qui précède » et « celui qui suit » un jour donné

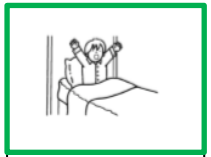
Je sais ce qu'il faut faire en arrivant à l'école

Je sais ce qu'on a fait avant et après une activité



J'associe les moments de la journée avec des activités de la classe.

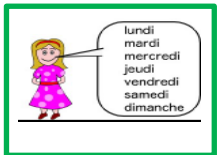
Je me repère sur la frise de la journée.



J'utilise à bon escient les mots « matin » et « après-midi ».

Je dis quel jour on est.

J'utilise correctement les mots « jour » et « mois ».



Je dis la succession des jours.

Je retrouve le jour d'hier ou de demain.

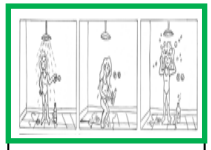
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

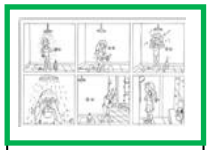
INTRODUIRE LES PREMIERS REPERES SOCIAUX

2. 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.

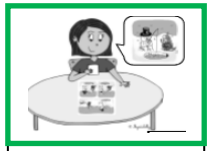
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Savoir ordonner 3 images qui racontent une histoire connue ou un événement vécu	Savoir ordonner plus de 3 images qui racontent une histoire connue ou un événement connu	Savoir rectifier une suite d'images qui racontent une histoire connue ou un événement connu Associer les illustrations d'une histoire connue qui montrent des événements simultanés



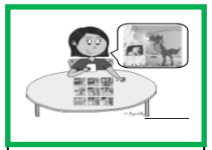
J'ordonne 3 images d'une histoire connue.



J'ordonne plus de 3 images d'une histoire



Je rectifie une suite d'images qui racontent une histoire connue ou un événement connu.



J'associe les illustrations d'une histoire connue qui montrent des évènements simultanés.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

CONSOLIDER LA NOTION DE CHRONOLOGIE

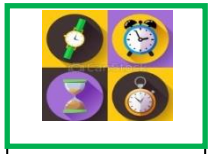
3. Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après…) dans des récits, descriptions ou explications.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (matin, midi, soir, avant, après, maintenant…)	Utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (hier, aujourd'hui, demain, plus tard,…) Utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé) même si la conjugaison exacte fait encore défaut	Utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, plus tôt, plus tard, dans deux jours Utiliser divers outils (comptage régulier, sablier, horloge…) pour comparer des durées

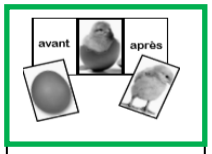
J'utilise des marques temporelles (matin, midi, soir, avant, après, maintenant…).

J'utilise les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé)

J'utilise des marques temporelles (hier, aujourd'hui



J'utilise divers outils (comptage régulier, sablier, horloge…) pour comparer des durées.



J'utilise les mots « avant, après, plus tôt/tard, dans 2 jours… » pour établir une relation entre deux faits ou deux moments.

Composante du domaine d'apprentissage : Se repérer dans l'espace

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	☒	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☒
D3. La formation de la personne et du citoyen	☒	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☐
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☒		

Attendus de fin de cycle :

FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE. SE REPRESENTER L'ESPACE

1. Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
2. Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
3. Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
4. Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
5. 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.
6. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous…) dans des récits, descriptions ou explications.

DECOUVRIR DIFFERENTS MILIEUX

7. Adopter en tant que piéton, passager d'un véhicule et rouleur un comportement respectueux des règles de sécurité et de citoyenneté.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE, SE REPRESENTER L'ESPACE

1. **Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.**
2. **Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.**

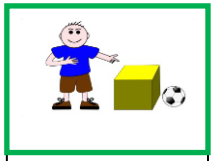
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Se repérer dans l'espace de la classe Identifier les espaces communs de l'école Se déplacer en groupe ou en autonomie en respectant des règles ou consignes	Reconnaître et utiliser des représentations d'espaces connus Décrire des positions dans l'espace, par rapport à soi	Décrire des positions dans l'espace, par rapport aux positions relatives de deux objets ou personnes Repérer sa droite et sa gauche

Je me repère dans l'espace de la classe.

J'identifie les espaces communs de l'école.

Je me déplace en groupe ou en autonomie en respectant des règles ou consignes.

Je reconnais et utiliser des représentations d'espaces connus.



Je dis où se trouve un objet par rapport à moi.

Je décris des positions dans l'espace, par rapport aux positions relatives de 2 objets ou personnes.

Je repère ma gauche et ma droite.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

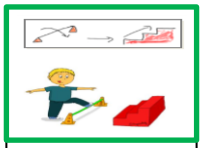
FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE, SE REPRESENTER L'ESPACE

3. Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

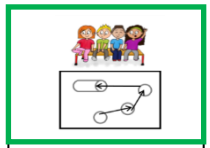
4. Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Identifier des éléments représentés Prendre en compte des éléments représentés pour se déplacer	Créer des éléments de codage Utiliser des éléments de codage pour indiquer des déplacements, des emplacements sur un « plan » ou une photographie d'un espace connu

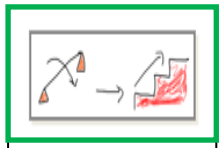
J'identifie des éléments représentés.



Je sais prendre en compte des éléments représentés pour me déplacer.



Je crée des éléments de codage.



J'utilise des éléments de codage pour indiquer des déplacements, des emplacements sur un

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE, SE REPRESENTER L'ESPACE

5. 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.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
		Se repérer dans une page posée verticalement et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite,…) Se repérer dans une page posée sur la table et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite) Utiliser un modèle pour reproduire un objet ou un dessin

Je me repère dans une page posée verticalement et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite…)

Je me repère dans une page posée sur la table et utiliser le vocabulaire usuel (haut, bas, gauche, droite…).

J'utilise un modèle pour reproduire un objet ou un dessin.

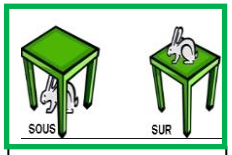
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

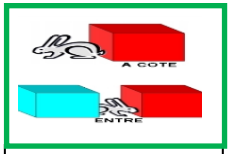
FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE, SE REPRESENTER L'ESPACE

6. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous…) dans des récits, descriptions ou explications.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Utiliser des locutions spatiales, en particulier celles fondées sur des oppositions sur/sous, dedans/dehors…	Utiliser des locutions spatiales, en particulier celles fondées sur des oppositions au-dessus/au-dessous, à côté de/loin de, entre…	Parler d'espaces hors du vécu, en employant un vocabulaire adapté pour décrire des habitats, des monuments, des paysages



J'utilise des locutions spatiales fondées sur des oppositions sur/sous, dedans/dehors…



J'utilise des locutions spatiales fondées sur des oppositions au-dessus/au-dessous, à coté de/loin de, entre…

Je parle d'espaces hors du vécu, en employant un vocabulaire adapté pour décrire des habitats, des monuments, des paysages

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR DIFFERENTS MILIEUX

7. Adopter en tant que piéton, passager d'un véhicule et rouleur un comportement respectueux des règles de sécurité et de citoyenneté.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Prendre des repères visuels et sonores dans son environnement pour se déplacer	Distinguer les espaces de circulation des autres espaces Marcher sur un trottoir ou un bas-côté en toute sécurité Traverser une chaussée en toute sécurité Prendre en compte les consignes de sécurité en tant que passager	Rouler dans un espace aménagé en respectant les codes et les règles de circulation

Je prends des repères visuels et sonores dans l'environnement pour me déplacer.

Je distingue les espaces de circulation des autres espaces.

Je marche sur un trottoir ou un bas-côté en toute sécurité.

Je traverse une chaussée en toute sécurité.

Je prends les consignes de sécurité en tant que passager.

Je roule dans un espace aménagé en respectant les codes et les règles de circulation.

Composante du domaine d'apprentissage : Explorer le monde du vivant, de la matière et des objets

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	☒	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☒
D3. La formation de la personne et du citoyen	☐	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☒
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☐		

Attendus de fin de cycle :

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DE LA MATIERE ET DES OBJETS

Découvrir le monde du vivant

1. Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal.
2. Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
3. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.
4. Connaître les besoins essentiels de quelques végétaux.
5. Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
6. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène et de vie saine pour soi, pour les autres et pour l'environnement.
7. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.

Explorer la matière

8. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner…).

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

9. Distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques sensorielles.
10. Réaliser des constructions – construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
11. Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Utiliser des outils numériques

12. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette ordinateur.

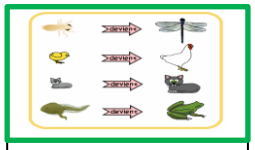
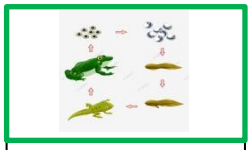
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

1. Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Savoir que les animaux grandissent et se transforment	Connaître les principales étapes du développement d'un animal (naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort) Observer et repérer les naissances dans les élevages	Savoir qu'en général, la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle Associer des modes de reproduction à des types d'animaux (vivipare, ovipare) Savoir que, chez certains animaux, les femelles peuvent avoir des bébés sans l'intervention d'un mâle

					
Je sais que les animaux grandissent et se transforment	Je connais les principales étapes de développement d'un animal	J'observe et je repère les naissances dans les élevages	Je sais que la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle	J'associe des modes de reproduction à des types d'animaux	Je sais que chez certains animaux les femelles peuvent avoir des bébés sans l'intervention du mâle

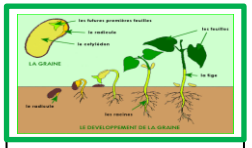
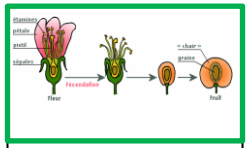
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

2. Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Savoir que les végétaux sont vivants, que les plantes grandissent et se transforment	Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal Etablir des premiers liens entre fleur, fruit et graine

		
Je sais que les végétaux sont vivantes, que les plantes grandissent et se transforment	Je reconnais les principales étapes du développement d'un végétal	J'établis les premiers liens entre fleur, fruit et graine

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

3. Connaître les besoins essentiels de quelques animaux.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer, reconnaître et nommer les animaux observés en classe	Participer à l'entretien des élevages en fournissant la « nourriture » nécessaire, en assurant le nettoyage Savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre	Savoir que les animaux ont besoin de boire et d'une nourriture adaptée à leur régime alimentaire Savoir que les animaux ont besoin de respirer, de dormir

J'observe, je reconnais t je nomme les animaux observés en classe	Je participe à l'entretien des élevages en fournissant la « nourriture » nécessaire, en assurant le nettoyage	Je sais que les animaux ont besoin de se nourrir et boire pour vivre	Je sais que les animaux ont besoin de boire et d'une nourriture adaptée à leur régime alimentaire	Je sais que les animaux ont besoin de respirer et de dormir

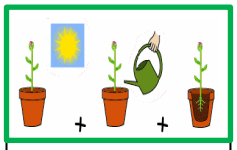
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

4. Connaître les besoins essentiels de quelques végétaux.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer, reconnaître et nommer les plantes observées en classe	Participer à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires	Savoir que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture, pour se développer

		
J'observe, je reconnais et je nomme les plantes observées en classe	Je participe à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires	Je sais que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture pour se développer

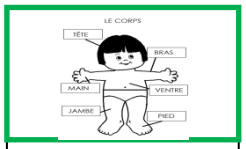
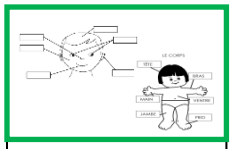
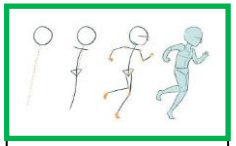
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

5. Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Situer et nommer quelques parties du corps, sur soi-même Situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur soi-même et sur une représentation Évoluer de traces éparses à un dessin plus représentatif du corps humain	Lister les parties du corps nécessaires à une première représentation d'un être humain (tête, corps, bras, jambes, pieds, mains) Dessiner un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête avec éventuellement quelques détails sur le visage)	Situer et nommer les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur soi-même ou sur une représentation Dessiner un être humain complet, avec des parties de son visage et des membres qui commencent à prendre de l'épaisseur Se représenter avec un corps articulé, en train de courir ou sauter

							
Je situe et je nomme quelques parties du corps sur moi-même	Je situe et je nomme quelques parties du visage et du corps sur moi-même ou sur une représentation	J'évolue de traces éparses à un dessin plus représentatif du corps humain	Je liste les parties du corps nécessaire à une première représentation du corps humain (tête, corps, bras…)	Je dessine un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête)	Je situe et je nomme quelques parties du visage, du corps et les articulations (genou, coude…)	Je dessine un être humain complet, avec des parties de son visage et des membres qui commencent à prendre de l'épaisseur	Je me représente avec un corps articulé en train de courir ou de sauter

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

6. Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène et de vie saine pour soi, pour les autres et pour l'environnement.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Respecter les règles d'hygiène après invitation, avec l'aide de l'adulte Réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle (se moucher…) Demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques Gérer ses besoins physiologiques de façon autonome	Réguler et anticiper ses besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues	Enoncer les règles d'hygiène corporelle et de vie saine Etablir des premiers liens entre ce qu'on consomme et les conséquences possibles sur sa santé (ex : sucre et caries) Établir des premiers liens entre son environnement et sa santé

Je respecte les règles d'hygiène après invitation avec l'aide de l'adulte	Je réalise les premiers gestes qui garantissent mon hygiène corporelle (se moucher…)	Je demande de l'aide pour répondre à mes besoins physiologiques	Je gère mes besoins physiologiques de façon autonome	Je régule et anticipe mes besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues	J'énonce les règles d'hygiène corporelle et de vie saine	J'établis les premiers liens entre ce que l'on consomme et les conséquences possibles sur ma santé (sucre et caries)	J'établis les premiers liens entre mon environnement et ma santé

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

7. Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer et respecter son environnement proche	Observer et décrire son environnement proche (classe, école, quartier, village, tribu…) Adopter une attitude et faire des choix responsables	Observer et décrire des espaces moins familiers (brousse, ville, mer, montagne, plaine...) Observer et décrire les constructions humaines (maisons, cases, commerces, monuments, routes, ponts...) Prendre conscience de l'impact de l'activité humaine S'ouvrir à la diversité du monde par la découverte d'autres paysages, cultures et pays

J'observe et je respecte mon environnement proche	J'observe et je décris mon environnement proche (classe, école, quartier, village, tribu…)	J'adopte une attitude et je fais des choix responsable	J'observe et je décris des espaces moins familiers (brousse, ville, mer, montagne, plaine…)	J'observe et je décris les constructions humaines (maisons, cases, commerces, monuments, routes, ponts…)	Je prends conscience de l'impact de l'activité humaine	Je m'ouvre à la diversité du monde par la découverte d'autres paysages, cultures et pays

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

EXPLORER LA MATIERE

8. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner…).

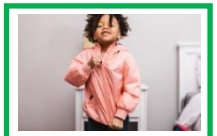
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe (pâte à sel, pâte à tarte,… Identifier quelques matériaux et les différencier en grandes familles (papiers, cartons, tissus, pâtes,…)	Connaître d'autres propriétés physiques des matériaux (perméabilité, magnétisme, transparence,…) Classer des objets selon le matériau qui les compose, selon une propriété commune (formes, goût, texture,…), selon leurs usages… Repérer des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur, de l'air, d'actions mécaniques avec des mains ou avec des outils	Agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un projet Modifier une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu Prendre conscience du caractère réversible ou non de certaines actions Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires.

Je découvre et je manipule des matériaux existants ou fabriqués en classe (pâte à sel, pâte à tarte,…)	J'identifie quelques matériaux et les différencier en grandes familles (papiers, cartons, tissus, pâtes,…)	Je connais d'autres propriétés physiques des matériaux (perméabilité, magnétisme, transparence,…)	Je classe des objets selon le matériau qui les compose, selon une propriété commune (formes, goût, texture,…), selon leurs usages…	Je repère des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur, de l'air, d'actions mécaniques avec des mains ou avec des outils	J'agis de manière raisonnée sur un matériau, choisis le bon matériau en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un projet	Je modifie une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu	Je prends conscience du caractère réversible ou non de certaines actions	Je liste les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Reconnaître les différents systèmes de fermeture des vêtements ou des chaussures Reconnaître, identifier et nommer quelques objets parmi une famille d'objets	Découvrir la fonction d'usage (boutonner, attacher, fermer, fixer,…) et réaliser les gestes correspondants Trier, comparer des objets, en fonction de leurs usages	Utiliser de manière raisonnée, choisir le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un contexte d'utilisation

Je reconnais les différents systèmes de fermeture des vêtements ou des chaussures

Je reconnais, j'identifie et nomme quelques objets parmi une famille d'objets



Je découvre la fonction d'usage (boutonner, attacher, fermer, fixer,…) et réalise les gestes correspondants

Je trie, compare des objets, en fonction de leurs usages

J'utilise de manière raisonnée, choisis le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un contexte d'utilisation

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

9. Distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques sensorielles.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Décrire des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles)	Comparer et classer des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles) Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent.	Trier des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens Comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens Utiliser les noms, adjectifs et verbes liés aux 5 sens.

Je décris des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles)

Je compare et classe des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles)

J'associe à des perceptions déterminées les organes qui correspondent.

Trier des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens

Je compare des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens

J'utilise les noms, adjectifs et verbes liés aux 5 sens

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

10. Réaliser des constructions – construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention repérable, avec une intention formulée Réaliser une construction, reconstituer un objet, en disposant d'un modèle de référence qu'on peut manipuler ou observer	Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma) Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'illustrations des étapes de la construction, de représentations avec différentes vues (en éclaté, en perspective, de plusieurs points de vue,…) Représenter par le dessin/schéma un montage qu'il a

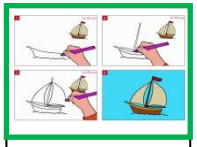
		réalisé Réaliser des photographies caractéristiques des différentes étapes du montage Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et outils nécessaires

Je réalise des montages de plus en plus complexes avec une intention repérable, avec une intention formulée

Je réalise une construction, reconstitue un objet, en disposant d'un modèle de référence qu'on peut manipuler ou observer

Je réalise une construction, reconstitue un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma)

Je réalise une construction, reconstitue un objet à partir d'illustrations des étapes de la construction, de représentations avec différentes vues



Je représente par le dessin/schéma un montage que j'ai réalisé

Je réalise des photographies caractéristiques des différentes étapes du montage

Je liste les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et outils nécessaires

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

11. Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés (chuter, se pincer, se couper, s'étouffer, s'électrocuter, se brûler,…)	Adapter et justifier son comportement en fonction des risques identifiés	Reconnaître certains produits toxiques ou dangereux et le justifier grâce aux indications visuelles présentes Alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour autrui

J'identifie et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés

J'adapte et justifie mon comportement en fonction des risques identifiés

Je reconnais certains produits toxiques ou dangereux et le justifie grâce aux indications visuelles présentes

J'alerte un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour un camarade

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

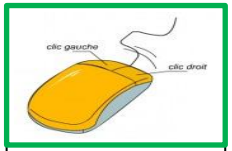
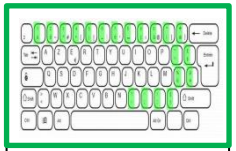
LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER DES OBJETS NUMERIQUES : APPAREIL PHOTO, TABLETTE ORDINATEUR.

12. Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette ordinateur.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Agir sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, 'utiliser et la fermer)	Choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte,…)	Utiliser les touches de direction du clavier pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif Copier, écrire à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) :

	Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer sur un élément, déplacer un élément,…Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette) Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette)	son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes

					
J'agis sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, 'utiliser et la fermer)	Je choisis l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte,…)	Je manipule une souris d'ordinateur pour pointer un élément, clique sur un élément, déplace un élément,…	Je repère des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette)	J'utilise les touches de direction du clavier pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif	Je copie, j'écris à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : mon prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes

Composante du domaine d'apprentissage : Découvrir les éléments fondamentaux de la culture kanak

Attendus de fin de cycle :

LA CASE

1. Se familiariser avec la représentation de la case et de ses différentes fonctions dans la société kanak.

LA PERSONNE ET LE CLAN

2. Comprendre que le clan constitue la base des relations coutumières.

L'IGNAME

3. Comprendre le caractère sacré de l'igname et son importance dans les cérémonies coutumières.

LA LANGUE ET LA PAROLE

4. Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs chants, formulettes, berceuses traditionnels.
5. Ecouter et comprendre des contes et des légendes kanak racontés ou lus
6. Raconter en se faisant comprendre, un événement culturel vécu.
7. Connaître et utiliser différentes formes artistiques (danse, jeux, musique, théâtre, etc.).
8. Se constituer une culture littéraire pour aller d'un conte à l'autre (mise en réseaux).

LA TERRE ET L'ESPACE

9. Connaître et comprendre l'organisation spatiale d'une tribu.

La case

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	☒	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☐
D3. La formation de la personne et du citoyen	☐	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☒
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☒		

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

LA CASE

1. Se familiariser avec la représentation de la case et de ses différentes fonctions dans la société kanak.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Découvrir des cases lors de visites ou à partir de documents iconographiques	Identifier et nommer les différents constituants : le poteau central, les poteaux périphériques, la flèche faîtière, les appliques de porte (chambranle), le foyer	Associer quelques-uns de ces constituants et leur fonction symbolique (ex : le poteau central représente le chef ou l'aîné)

Je découvre des cases lors de visites ou à partir de documents iconographiques

J'identifie et je nomme les différents constituants : le poteau central, les poteaux périphériques, la flèche faîtière, les appliques de porte (chambranle), le foyer

J'associe quelques-uns de ces constituants et leur fonction symbolique (ex : le poteau central représente le chef ou l'aîné)

La personne et le clan

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	☒	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☐
D3. La formation de la personne et du citoyen	☐	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☒
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☒		

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

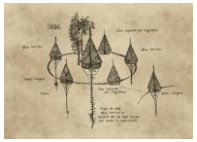
LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

LA PERSONNE ET LE CLAN

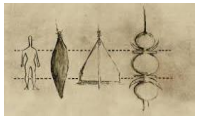
2. Comprendre que le clan constitue la base des relations coutumières

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Découvrir une première représentation des relations au sein de la famille élargie à travers des représentations, saynètes ou contes	Identifier et nommer les différents composants d'un clan : le foyer (père, mère, enfants), d'une famille ou lignage (plusieurs foyers), d'un clan (plusieurs familles ayant le même ancêtre)	Comprendre le lien entretenu entre le clan et son totem, représenté soir par un animal, soit par un végétal ou un élément naturel, à travers des contes notamment

Je découvre une première représentation des relations au sein de la famille élargie à travers des représentations, saynètes ou contes



J'identifie et je nomme les différents composants d'un clan : le foyer (père, mère, enfants), d'une famille ou lignage (plusieurs foyers), d'un clan (plusieurs familles ayant le même ancêtre)



Je comprends le lien entretenu entre le clan et son totem, représenté soir par un animal, soit par un végétal ou un élément naturel, à travers des contes notamment

L'igname

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	☒	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☐
D3. La formation de la personne et du citoyen	☐	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☒
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☒		

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

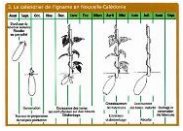
LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

L'IGNAME

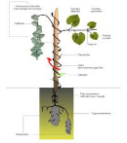
3. Comprendre le caractère sacré de l'igname et son importance dans les cérémonies coutumières.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer le calendrier de l'igname et verbaliser les quatre périodes de culture Découvrir les différentes manières de cuisiner l'igname ou le confectionner	Repérer les différents signes qui permettent de marquer la période d'ensemencement et de récolte des ignames (arrivée des baleines, floraison de certaines plantes) Comprendre l'origine de l'igname et les raisons de leur forme et goût particulier à travers la lecture de différents mythes et contes	Identifier et nommer les différentes parties de la plante (tubercule, tige, feuilles, fleur) Enrichir leurs connaissances et découvrir le lien étroit qui unit l'homme kanak à l'igname à travers la lecture de différents mythes et contes

J'observe le calendrier de l'igname et verbaliser les quatre périodes de culture



Je repère les différents signes qui permettent de marquer la période d'ensemencement et de récolte des ignames (arrivée des baleines, floraison de certaines plantes)



J'identifie et je nomme les différentes parties de la plante (tubercule, tige, feuilles, fleur)

Je découvre les différentes manières de cuisiner l'igname ou le confectionner

Je comprends l'origine de l'igname et les raisons de leur forme et goût particulier à travers la lecture de différents mythes et contes

J'enrichis leurs connaissances et découvrir le lien étroit qui unit l'homme kanak à

La langue et la parole

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	☒	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☒
D3. La formation de la personne et du citoyen	☒	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☐
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☒		

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

LA LANGUE ET LA PAROLE

4. Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs chants, formulettes, berceuses traditionnels.

5. Ecouter et comprendre des contes et des légendes kanak racontés ou lus.

6. Raconter en se faisant comprendre, un évènement culturel vécu.
7. Connaître et utiliser différentes formes artistiques (danse, jeux, musique, théâtre, etc.).
8. Se constituer une culture littéraire pour aller d'un conte à l'autre (mise en réseaux).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Ecouter des berceuses, chants, formulettes Dire de mémoire un chant, ou une formulette ou une berceuse Participer à des danses	Dire de mémoire plusieurs chants, formulettes et berceuses Comprendre des contes et légendes kanak racontés ou lus : en nommant les personnages principaux, les lieux, les événements Restituer quelques mots en langue selon l'aire linguistique	Raconter des contes ou des légendes kanaks à l'aide de marottes ou avec le support imagés Raconter de manière explicite et chronologique un événement culturel

J'écoute des berceuses, chants, formulettes

Je dis de mémoire un chant, ou une formulette ou une berceuse

Je dis de mémoire plusieurs chants, formulettes et berceuses

Je comprends des contes et légendes kanak racontés ou lus : en nommant les personnages principaux, les lieux, les événements

Je raconte des contes ou des légendes kanaks à l'aide de marottes ou avec le support imagés

Je raconte de manière explicite et chronologique un événement culturel

Je participe à des danses

Je restitue quelques mots en langue selon l'aire linguistique

La terre et l'espace

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	☒	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	☒
D3. La formation de la personne et du citoyen	☐	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	☒
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	☐		

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

LA TERRE ET L'ESPACE

9. Connaître et comprendre l'organisation spatiale d'une tribu.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Découvrir son environnement immédiat	Découvrir les différents espaces et des lieux identifiés lors de visites (Centre culturel Tjibaou)	Découvrir les caractéristiques de la tribu : les lieux de vie communs (lieu de culte, école…), la chefferie, les espaces domestiques, agricoles et naturels

Je découvre mon environnement immédiat

Je découvre les différents espaces et des lieux identifiés lors de visites (Centre culturel Tjibaou)

Découvrir les caractéristiques de la tribu : les lieux de vie communs (lieu de culte, école…), la chefferie, les espaces domestiques, agricoles