

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Composante du domaine d'apprentissage : L'ORAL

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

OSER ENTRER EN COMMUNICATION

1. Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
2. En langue vivante, utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes (saluer, se présenter, prendre congé, remercier, s'excuser...) ; utiliser des énoncés relatifs à la vie de la classe.

COMPRENDRE ET APPRENDRE

3. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
4. Dire, de mémoire et de manière expressive, plusieurs comptines et poésies.

ECHANGER ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES

5. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
6. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
7. Utiliser un vocabulaire précis.

COMMENCER A REFLECHIR SUR LA LANGUE ET ACQUERIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE : L'ACQUISITION ET LE DEVELOPPMENT DE LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE, L'EVEIL O LA DIVERSITE LINGUISTIQUE

8. Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français, éventuellement dans une autre langue vivante.
9. Manipuler des syllabes.
10. Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

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.

OSER ENTRER EN COMMUNICATION

1. Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Manifester sa présence par le regard, un geste. Montrer pour se faire comprendre. Dire des mots pour se faire comprendre. Participer en répétant seulement (parties de comptines, signes,...) Participer à la tâche langagière, en répétant les paroles d'un pair.	Répondre à une question par une phrase. Parler pour être entendu (force et articulation) Accepter les tours de parole, écouter ses pairs	Reformuler son propos pour être compris Participer à la régulation du propos du groupe: coopérer, compléter, ajouter, s'opposer, reformuler Récapituler ce qui vient d'être dit, à la demande de l'enseignant Se distancier, en comprenant et en se rapprochant d'une conversation d'adulte

Prendre la parole pour répondre à une question notamment par oui ou par non.		
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Développer le statut de locuteur et d'interlocuteur / Participer à la communauté langagière : Conversation, compte-rendu, nouvelle, récit Commentaire, discussion, débat, consigne d'action, synthèse et bilan Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Langage oral : cadrage (Eduscol) • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (Eduscol) • S'approprier le langage au cycle 1 (DENC) 		
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.		
OSER ENTRER EN COMMUNICATION		
2. En langue vivante, utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes (saluer, se présenter, prendre congé, remercier, s'excuser...) ; utiliser des énoncés relatifs à la vie de la classe.		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Ecouter des comptines ou des chants dans diverses langues	Comprendre quelques mots familiers ou expressions dans diverses langues	Utiliser quelques mots familiers ou expressions dans diverses langues
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Ressources :		
<ul style="list-style-type: none"> • Répertoire de chants océaniques (DENC) • Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (Eduscol) 		
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.		
COMPRENDRE ET APPRENDRE		
3. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<i>Utiliser le langage oral pour se construire les outils visant à expliquer.</i>		
Suivre une consigne simple donnée à l'oral Expliquer en faisant (langage en situation). Interpréter la consigne simple: donner avec ses mots les critères de réussite avant l'activité	Suivre une consigne complexe (sans double tâche) donnée à l'oral Expliquer quelque chose, après l'avoir effectué, en s'appuyant sur des traces de l'activité : maquettes, photos, dessin (langage d'évocation) Interpréter une consigne complexe : donner avec ses mots les critères de réussite avant l'activité. Interpréter une réussite/un échec en fonction des critères de réussite énoncés avant l'activité. Anticiper le résultat d'une action, d'un geste, d'une	Interpréter une réussite/un échec en fonction des critères de réussite énoncés avant l'activité. Anticiper le résultat d'une action, d'un geste, d'une procédure

	procédure	
--	-----------	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Situations d'oral sous la forme de règles du jeu, bilan, compte-rendu, processus de fabrication, débat, projet de réalisation, hypothèses pendant des activités physiques ; des activités numériques, formes et grandeurs ; des activités artistiques ; des activités d'exploration du monde

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<i>Utiliser le langage oral pour se construire les outils visant à relater ou décrire.</i>		
Désigner les éléments d'une liste constitutifs : matériels, qualités... Enumérer les éléments constitutifs d'une liste : matériaux, matériels, propriétés, qualités...	Relater une succession d'événements pour décrire un parcours, une succession d'actions pour décrire une procédure, une technique, une succession de lieux pour décrire un itinéraire, un déplacement.	Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences ... Décrire une image, une photo, à un pair, en situant les éléments les uns par rapport aux autres. Décrire pour anticiper une installation, une organisation...

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Situations d'oral sous la forme de devinette, itinéraire, liste, comparaison, procédure, compte-rendu, consigne, projet de réalisation...
• pendant des activités physiques ; des activités numériques, formes et grandeurs ; des activités artistiques ; des activités d'exploration du monde à propos d'une situation, d'un événement vécu par l'enfant.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<i>Utiliser le langage oral pour se construire les outils visant à raconter.</i>		
Mimer un personnage de l'histoire ou du conte. Animer les actions vécues par un personnage de l'histoire ou du conte avec une marotte. Animer les actions vécues par le personnage central de l'histoire ou du conte avec une marotte. Raconter des actions vécues par le personnage central, en manipulant (marottes, albums). Raconter en faisant parler les personnages (marottes).	Faire des hypothèses sur ce que pense un personnage (états mentaux). Alterner récit et dialogues en enchaînant les actions et les émotions.	Utiliser les temps appropriés (passé, présent, futur) dans son récit Enchaîner les phrases avec des connecteurs adaptés et variés Raconter une histoire en randonnée, en inventant un nouvel épisode Inventer une histoire à partir de quelques éléments (images, objets...)

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Situations d'oral à partir d'histoires connues :

- Histoires où l'enchaînement des actions correspond à des scripts de la vie quotidienne. (le bain, le coucher, soigner un rhume...).
- Histoires où l'enchaînement des actions est organisé vers une chute (récits à structure répétitive, contes de randonnée).
- Histoires où l'enchaînement des actions est lié au destin d'un personnage central qui évolue et dont la transformation dans le récit est perceptible entre l'état initial et l'état final.

Ressources :

- [Mobiliser le langage dans l'agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique \(p13\)](#) (Eduscol)
- [Raconter \(p22 à 28\)](#) (Eduscol)
- [L'apprentissage du vocabulaire à l'école maternelle](#) (DENC)
- [Le vocabulaire de Philippe BOISSEAU](#)

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.

COMPRENDRE ET APPRENDRE

4. Dire, de mémoire et de manière expressive, plusieurs comptines et poésie.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Faire preuve d'une attention spécifique pendant l'activité, écouter, regarder Reproduire des gestes et dire des mots d'une comptine Répéter, en écholalie, des morceaux de comptine après l'enseignant (phrases, associations de mots)	Dire de mémoire des mots, des groupes de mots d'une comptine Dire ou chanter de mémoire une comptine très courte et simple de façon complète et en se faisant comprendre Dire ou chanter de mémoire une comptine plus longue ou une poésie, de façon complète en se faisant comprendre Dire ou chanter de mémoire et de façon expressive une comptine ou une poésie mémorisée	Dire ou chanter plusieurs comptines et poésies précédemment apprises

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- en situation duelle (enfant/enseignant)
- dans un petit groupe
- seul face à un groupe
- seul à la place de l'enseignant

Ressources :

- [Les formulettes et comptines](#) (Eduscol)
- [Démarche pour apprendre des comptines](#) (Eduscol)
- [Mémoriser une comptine avec des marionnettes](#) (Eduscol)

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.

ECHANGER ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES

5. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis
6. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
7. Utiliser un vocabulaire précis.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<i>Progression syntaxique des propositions dans les différentes conduites orales</i>		
Répéter volontiers des mots ou groupes de mots Dire des mots isolés (noms ou verbes) Juxtaposer des mots pour se faire comprendre ("gâteau-encore") Utiliser des déterminants, des pronoms (il/je) même avec des erreurs Utiliser convenablement des déterminants, des pronoms (il / je) Élaborer des phrases avec un groupe nominal simple et un groupe verbal simple même avec des erreurs ("i mange") Employer des verbes au présent ou au passé, même avec des erreurs ("il apprendu")	Employer des verbes à des temps variés Élaborer des phrases déclaratives correctes avec un groupe nominal et un groupe verbal ("le chapeau s'envole")	Élaborer des phrases plus longues (GN, GV+ complément) Élaborer des phrases complexes avec propositions subordonnées (parce que, qui, pour ...)
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Conversation, compte-rendu, nouvelle, récit Commentaire, discussion, débat, consigne d'action, synthèse et bilan Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Lexique et syntaxe (Autre) • Le vocabulaire et la syntaxe dans les différentes situations d'apprentissage (Eduscol) • Apprentissage (Autre) 		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<i>Progression lexicale des propositions dans les différentes conduites orales (corpus de mots : noms, verbes, adjectifs, adverbes, mots de liaison...)</i>		
"Réutiliser, dans un autre contexte, les mots appris dans un certain contexte, en classe Corriger, reprendre son propos pour remplacer un mot par un autre plus précis, plus expert	Utiliser régulièrement des adjectifs pour spécifier son propos	Utiliser régulièrement des adverbes pour spécifier son propos Utiliser des connecteurs temporels et logiques,
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Avec les supports suivants : <ul style="list-style-type: none"> • comptines • jeux de doigts • vire-langue • jeux de langage : mots tordus etc. • listes de mots • boîtes à mots • images • texte 		

Ressources :

- [Activités phonologiques au service de l'entrée dans le code alphabétique](#) (Eduscol)

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.

COMMENCER A REFLECHIR SUR LA LANGUE ET ACQUERIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

8. Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français, éventuellement dans une autre langue vivante.

9. Manipuler des syllabes.

10. Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<i>Réfléchir sur les unités sonores de la langue en se détachant du sens des mots</i>		
<p>Explorer des univers sonores : identifier, discriminer, localiser des bruits et des sons. Synchroniser le débit de la comptine ou jeu de doigts récité avec la gestuelle associée Réciter en articulant correctement comptines et vire-langues, contenant assonances et allitérations</p>	<p>Scander et dénombrer les syllabes phoniques d'un mot, en respectant les variations régionales Reconnaître et discriminer une syllabe dans une liste de mots, dans un texte</p>	<p>Trouver les mots pour produire de nouvelles rimes et assonances (rime réduite à la seule présence répétée d'une voyelle) Pratiquer des opérations sur les syllabes de mots : enlever, ajouter, inverser, localiser, substituer (avec augmentation progressive de la longueur des mots à transformer) Produire des pseudo-mots par combinaison de syllabes Isoler et discriminer un phonème dont l'articulation peut être maintenue (voyelle, /s/, /f/, /z/ ...) Localiser et coder la place d'un phonème dans le mot (première, deuxième... syllabe/ début, milieu ou fin de mot) Distinguer des sons proches (f/v, s/ch, s/z, ch/f ...)</p>

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Conversation, compte-rendu, nouvelle, récit
Commentaire, discussion, débat, consigne d'action, synthèse et bilan

Ressources :

- [Lexique et syntaxe](#) (Autre)
- [Le vocabulaire et la syntaxe dans les différentes situations d'apprentissage](#) (Eduscol)
- [Apprentilangue](#) (Autre)

Composante du domaine d'apprentissage : L'ECRIT

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

ECOUTER DE L'ECRIT ET LE COMPRENDRE

1. Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu (consignes, messages, albums...).

DECOUVRIR LA FONCTION DE L'ECRIT

2. Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.

COMMENCER A PRODUIRE DES ECRITS ET EN DECOUVRIR LE FONCTIONNEMENT

3. Participer verbalement à la production d'un écrit.
4. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

DECOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABETIQUE

5. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu, d'un livre ou d'un texte.
6. Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.
7. Copier à l'aide d'un clavier.

COMMENCER A ECRIRE SEUL (un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques ; les essais d'écriture de mots ; les premières productions autonomes d'écrits).

8. Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle.
9. Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.
10. Se familiariser avec la diversité des cultures et des langues (comparer des comportements non verbaux, des habitudes culinaires, des codes vestimentaires...permettant de prendre conscience progressivement de la relativité des usages)

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.

ECOUTER DE L'ECRIT ET LE COMPRENDRE

1. Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu (consignes, messages, albums...).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Montrer du plaisir à écouter des histoires Fréquenter spontanément et régulièrement l'espace lecture Solliciter l'adulte pour qu'il lui lise ou relise un livre S'insérer dans l'histoire au fil de la lecture par l'adulte : répéter, mimer, commenter, questionner	Identifier les éléments clés (personnages, lieux, objets, actions,...) d'une histoire ou d'un documentaire Replacer quelques scènes clés de l'histoire lue dans une trame séquentielle Identifier les émotions des personnages en prenant appui sur les mots du texte -prêter des intentions à des personnages	Établir des liens entre des histoires lues (personnages, scénario) Reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports) Imaginer un autre épisode (avec autre personnage), une autre fin (si...) Dire ce qu'il aurait fait à la place de tel personnage à un moment clé de l'histoire

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Réception de langage écrit pour en comprendre le contenu : choix de textes de plus en plus longs et éloignés de l'oral

Supports de lecture :

- Histoires où l'enchaînement des actions correspond à des scripts de la vie quotidienne de l'enfant (Le bain, le coucher, soigner un rhume).
- Histoires où l'enchaînement des actions est organisé vers une chute (récits à structure répétitive, contes de randonnée).
- Histoires où l'enchaînement des actions est lié au destin d'un personnage central qui évolue et dont la transformation est perceptible entre l'état initial et l'état final du récit.
- Documentaires en lien avec un projet de classe

Ressources :

- [Littérature de jeunesse - cadrage](#) (Eduscol)
- [Les ouvrages pour la classe](#) (Eduscol)
- [Les pratiques culturelles scolaires](#) (Eduscol)
- [La compréhension des récits de fiction](#) (Eduscol)
- [Les imagiers](#) (Eduscol)
- [Apprendre à comprendre/ A raconter à l'Ecole Maternelle](#) (Autre)

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 LA FONCTION DE L'ECRIT

2. Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>S'intéresser : regarder, feuilleter les écrits présents dans la classe (prénoms, imagiers, cahier de vie, affichages...)</p> <p>Identifier et nommer différents écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe</p>	<p>Se référer spontanément aux écrits présents dans la classe en vue d'une utilisation particulière</p> <p>Expliquer la fonction et les usages des écrits utilisés les plus fréquemment en classe</p> <p>Identifier des écrits utilisés liés à un environnement élargi (école, famille, quartier)</p> <p>Différencier et catégoriser différents types de livres selon des critères de fonction (expliquer, raconter...), d'auteurs (mise en réseau des ouvrages entendus)</p>	<p>Associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication (liste de courses, recette, lettre, invitation, récit...)</p> <p>Proposer spontanément de recourir à l'écrit pour trouver ou transmettre une information</p>

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Utiliser divers supports en relation avec des situations ou des projets.

Situations nécessitant l'utilisation de livres variés, affiches, lettres, messages électroniques ou téléphoniques, étiquettes, etc.

Ressources :

- [Lien oral -écrit cadrage](#) (Eduscol)
- [Langage écrit fonction](#) (Eduscol)
- [Découvrir l'écrit au cycle 1](#) (DENC)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

COMMENCER A PRODUIRE DES ECRITS ET EN DECOUVRIR LE FONCTIONNEMENT

3. Participer verbalement à la production d'un écrit.

4. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Faire à l'oral des propositions de contenus	Répéter à l'identique l'énoncé à écrire Utiliser des formats syntaxiques simples pour produire un énoncé qui peut s'écrire (c'est ..., il y a...) Ralentir son débit pour s'adapter au rythme de l'écriture en s'approchant du découpage de la chaîne parlée en mots Formuler ou reformuler son propos pour respecter les règles de l'écrit Produire des énoncés cohérents en lien avec le propos	Faire des propositions de corrections pour se rapprocher de la forme écrite Participer à l'écriture de certains mots Participer à la gestion de marques typographiques (retour à la ligne, retrait, marques de ponctuation...) Utiliser des termes métalinguistiques (début, fin, phrases, mots, lignes, lettres) pour participer à la gestion de l'écriture

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Comprendre progressivement ce qu'est l'écrit : ce qui se dit peut s'écrire ; on n'écrit pas comme on parle ; l'écrit permet toutes les reprises nécessaires ; quand on écrit, on fait attention à ce que l'on dit et à la façon de le dire ; il ne suffit pas de parler pour dicter.

- Détermination du contenu et construction du canevas : se mettre d'accord sur ce qu'on veut dire avec cet écrit.

- Situations de production d'écrits :

- Fonctionnels : correspondances ; écrits de mémoire de la classe (ex : compte rendu, récit de visite) ; écrits intermédiaires (ex : listes, pense-bête, inventaires) ; règles de jeu, fiches techniques, recettes...

- Fictionnels : à partir d'albums ou de contes : écrire un nouvel épisode de l'histoire en randonnée, une autre fin « si... » ; une suite possible, réécrire l'histoire à sa façon ; écrire une nouvelle histoire en s'appuyant sur une structure –matrice- repérée....

- Poésie : écrire une suite ; écrire un poème à la manière de.....

- Élaboration/ négociation du texte à écrire et à dicter : verbaliser le contenu du message ; dicter pour le faire écrire ; relire pour continuer, enchaîner ; relire pour valider

Ressources :

- [Dictée à l'adulte](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

DECOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABETIQUE

5. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu, d'un livre ou d'un texte.

6. Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire: cursive, script, capitales d'imprimerie.

7. Copier à l'aide d'un clavier.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Différencier dessin et écriture Identifier son prénom en prenant des repères visuels	Identifier des mots en prenant appui, par exemple, sur leur longueur, les lettres qui le composent et leur	Reconnaître et nommer la majorité des lettres de l'alphabet

(la longueur, les lettres et leur ordre)	ordre Différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symboles et signes	Faire correspondre les trois écritures (capitale, script, cursive) en tracé manuscrit et sur traitement de texte et passer d'une écriture à une autre Marquer l'espace entre chaque mot pour copier un titre, une phrase... Utiliser le lexique qui permet de nommer les unités de la langue : mot, lettre, syllabe, son, phrase, texte, ligne, majuscule Décomposer le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore Ecrire des mots du répertoire de la classe avec modèle (en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite) S'exercer à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, et/ou à leur saisie sur ordinateur
--	--	---

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Comprendre les relations entre lettres et sons et commencer à mettre en œuvre le principe alphabétique pour rendre possibles les premières écritures autonomes en fin d'école maternelle.

Dans une situation de projet d'écriture, de repérage dans un écrit, de jeux : Kim visuels, Kim visuels des lettres, Loto des lettres, Memory des lettres, Mistigri des lettres
Découverte du prénom, caché, Jeu de l'oie des lettres, Lecture et production d'abécédaires.

Ressources :

- [L'écriture spontanée](#) (Eduscol)
- [L'écrit texte de cadrage](#) (Eduscol)
- [Découvrir le principe alphabétique](#) (Eduscol)
- [Activités phonologiques au service de l'entrée dans le code alphabétique](#) (Eduscol)

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.

COMMENCER A ECRIRE SEUL

8. Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Produire un tracé avec une intention Prendre des repères dans l'espace de la feuille	Gérer l'espace graphique (aller de gauche à droite, maintenir un alignement) Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture	Tracer chaque lettre en cursive après démonstration et verbalisation de l'adulte (dans l'air, au tableau, sur une ardoise,...) Enchaîner plusieurs lettres en cursive Ecrire son prénom avec modèle, sans modèle en cursive (en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite)

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Contrôler, guider et maîtriser les gestes moteurs mobilisés dans le dessin et l'écriture

S'entraîner avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques.
 Découvrir le principe alphabétique tout en s'initiant à la maîtrise motrice du tracé de mots et de lettres.
 S'essayer à l'écriture de mots.

Écriture :

- du prénom, du nom de famille
- d'un mot collectif simple, court, se référant à un vécu commun (marionnette, héros d'une histoire)
- de la légende de dessins ou de photos...
- d'un mot choisi par l'enfant
- d'autres mots qui permettent un travail approfondi sur certaines lettres, notamment celles qui ont posé des difficultés.

Copie :

- de mots attrayants (nom d'un camarade, d'un héros d'album, d'une fête scolaire, etc.)
- de plusieurs mots ou courtes phrases (légende, expressions, locution.)

Travail sur des lignes, des interlignes (sans aller en-deçà de 0,5 cm) ; travail des liaisons (ou ligatures) entre les lettres.

Ressources :

- [L'écriture à l'école maternelle](#) (Eduscol)
- [La forme des lettres](#) (Eduscol)
- [Les enfants gauchers](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

COMMENCER À ÉCRIRE SEUL

9. Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

Niveau 3	Niveau 2	Niveau 3
Utiliser un code, quel qu'il soit : un phonogramme (dessiner une dent pour faire le son [an], une lettre (O pour écrire « mo ») qui a la valeur d'unité symbolique entendue dans la prononciation du mot	Produire des suites de lettres, pseudo-lettres ou suites de lettres sans valeur sonore	Utiliser le nom des lettres pour encoder un mot (KKO pour cacao ; écriture tâtonnée) Utiliser les mots connus mémorisés ou retrouvés dans les outils de la classe (affichages, répertoires de mots, textes de référence...) Utiliser un morceau de mot connu Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe (AAI pour maladie) Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe et le phonème (LIVER pour l'hiver)

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Traduction graphique :

- de quelques sonorités d'un mot pour lequel ils éprouvent de l'intérêt alors qu'ils n'ont pas le modèle sous les yeux (écritures spontanées).

Ressources :

- [Écriture spontanée](#) (Eduscol)
- [Vers les premières productions d'écrits autonomes](#) (Autre)
- [L'écriture tâtonnée](#) (Autre)

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.

COMMENCER A ECRIRE SEUL

(Un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques

Les essais d'écriture de mots - Les premières productions autonomes d'écrits)

10. Se familiariser avec la diversité des cultures et des langues (comparer des comportements non verbaux, des habitudes culinaires, des codes vestimentaires, etc. permettant de prendre conscience progressivement de la relativité des usages).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Ecouter des contes, histoires, dessins animés dans diverses langues	Découvrir d'autres cultures et d'autres langues à travers des contes, histoires, dessins animés, etc.	Comparer des faits culturels et des langues à travers des contes, histoires et dessins animés

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources

- [Exploitation d'albums](#) (DENC)
- [Littérature de jeunesse océanienne](#) (DENC)
- [Littérature de Jeunesse LCO](#) (IFMNC)

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : AGIR, S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES

Composante du domaine d'apprentissage : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

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.

1. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité physique proposée par l'enseignant S'engager dans l'activité dans la durée Explorer différents possibles, à partir d'objets manipulables Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données	Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie	Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets et des scores obtenus

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Découverte par l'action des caractéristiques d'objets manipulables et de leurs modalités d'utilisation.

Jeux et situations-problèmes utilisant :

- des balles, ballons, palets, anneaux, cerceaux, sacs de graines, balles-comètes, ballons de baudruche, foulards, voiles, bâtons, raquettes, crosses...

Et permettant d'apprendre à :

- lancer, faire rouler, conduire au pied ou à la main, faire glisser, pousser ou guider avec un objet, le réceptionner, le rattraper, le frapper, le renvoyer à la main ou avec un objet...

Ressources :

- [Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

2. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant Investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes actions	Proposer différentes solutions ou reproduire celles d'un autre, sur un parcours orienté, pour s'adapter aux obstacles rencontrés	Enchaîner, dans la continuité, une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation ou les critères de réussite proposée Anticiper et mettre en œuvre un projet d'action en fonction des effets et des résultats obtenus afin d'atteindre le but recherché

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Mobilisation de son énergie pour parcourir un espace aménagé et appréhender ses possibilités d'action.

Jeux et situations-problèmes organisés en :

- parcours ou ateliers, constitués d'obstacles ou repères à contourner, à franchir, à traverser, comportant lattes, cerceaux, plots, haies, tracés au sol, cordes, élastiques...

Et permettant d'apprendre à :

- courir vite ou longtemps, sautiller, enjamber, franchir, sauter à un ou deux pieds, se réceptionner, rebondir...

Ressources :

- [Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets](#) (Eduscol)

Composante du domaine d'apprentissage : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

3. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
4. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

3. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant S'engager dans l'activité et élaborer des itinéraires ou des actions en réponse à un aménagement donné	Se risquer à des déséquilibres afin de réaliser des « acrobaties » et montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits »	Anticiper, réaliser, montrer à d'autres un projet de parcours, constitué de l'enchaînement d'une courte séquence d'actions se déroulant dans un espace orienté

Oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles, remettant en jeu les repères habituels		
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Prise de risques mesurés dans différents types d'espaces aménagés sécurisés. Jeux et situations-problèmes organisés en : <ul style="list-style-type: none"> • parcours ou ateliers, intérieurs ou extérieurs, aménagés avec des bancs, tables, chaises, plinthes, caissettes, poutres, tapis, échelles, aménagements de cours... Et permettant d'apprendre à : <ul style="list-style-type: none"> • cheminer en équilibre, monter, descendre, se balancer, glisser, passer sous, tourner, rouler, se renverser, sauter, se réceptionner, se suspendre, grimper, escalader... Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées (Eduscol) 		
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.		
4. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Utiliser des engins Utiliser des engins inhabituels, en cherchant à réguler les déséquilibres	Trouver des moyens efficaces d'actions et de propulsion pour se déplacer dans un espace aménagé	Piloter des engins afin de réaliser des itinéraires précis, des trajectoires prévues Prélever des indices dans un espace plus large ou inconnu, prendre en compte des moyens de guidage ou d'orientation pour anticiper et réaliser un projet d'action
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Utilisation de différents types d'engins roulant ou glissant, présentant un caractère d'instabilité. Jeux et situations-problèmes utilisant : <ul style="list-style-type: none"> • des tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes, patins, skis, échasses, en espaces extérieurs ou intérieurs vastes... Et permettant d'apprendre à : <ul style="list-style-type: none"> • glisser, rouler, se propulser, pédaler, patiner, se déplacer en équilibre... Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées (Eduscol) 		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Accepter le contact de l'eau Entrer dans l'eau et participer aux jeux proposés	S'immerger totalement Ouvrir les yeux dans l'eau Abandonner les appuis plantaires pour se déplacer par appuis manuels ou se laisser flotter	Se déplacer, tête dans l'eau, en s'aidant des bras et des jambes et explorer le volume aquatique
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Exploration du milieu aquatique Jeux et situations-problèmes utilisant : <ul style="list-style-type: none"> • des objets flottants (frites, planches, ballons...), des objets immergés (anneaux, palets, cerceaux...), des objets permettant les reprises d'appuis manuels (perche, ligne d'eau, corde...) 		

Et permettant d'apprendre à :
 • s'immerger, se laisser porter par l'eau, s'équilibrer, se propulser, retenir sa respiration, souffler dans l'eau...

Ressources :

- [Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées](#) (Eduscol)

Composante du domaine d'apprentissage : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Attendus de fin de cycle :

5. Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
6. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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

5. Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant Explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires	Transformer son mouvement par l'exploration de contrastes de vitesses, d'énergies, de niveaux, de dissociations Inventer, apprendre et reproduire une courte phrase dansée et mémorisée, constituée d'une séquence d'actions et de déplacements qu'il a pu globalement mémoriser	Inscrire ses actions et ses déplacements avec les autres, dans un espace scénique, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Mise en jeu des dimensions créatives et expressives du mouvement.

Jeux et situations-problèmes utilisant :

- voiles, plumes, balles, tissus, rubans, ballons de baudruche, espaces imaginaires ou symboliques, avec ou sans support musical ...

Et permettant d'apprendre à :

- courir, ramper, glisser, sauter, tourner, faire danser un objet, évoluer au sol, s'arrêter, créer une forme ou un contact, s'élancer, agir sur le corps d'un autre, le porter ...

Ressources :

- [Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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

6. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Accepter le contact d'un pair Accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement	Synchroniser sa voix, ses frappés, ses gestes ou ses déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des incitations sonores	Anticiper les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale

	facilement perceptibles	Repérer la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses
--	-------------------------	---

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Participation à une forme de danse collective relevant du patrimoine des rondes et jeux chantés.

Jeux et situations-problèmes organisés en :

- rondes, files, chaînes, tunnels, évolutions à deux, mains tenues ou libres, sur des supports chantés ou des musiques enregistrées...

Et permettant d'apprendre à :

- sauter, sautiller, tourner, avancer

ou reculer, frapper, taper au sol, rythmer avec ses mains ou avec ses pieds, évoluer avec un partenaire...

Ressources :

- [Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique](#) (Eduscol)

Composante du domaine d'apprentissage : Collaborer, coopérer, s'opposer

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

7. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

8. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

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.

7. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant Accepter les règles collectives afin d'atteindre un but ou un effet commun S'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre un but ou un effet commun Reconnaître son appartenance à une équipe donnée et y exercer différents rôles complémentaires	Se repérer dans un espace orienté pour s'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe	Elaborer des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Recherche collective d'un but commun, parfois opposé à celui d'un adversaire.

Jeux et situations-problèmes organisés en :

- situations collectives de transport

de petits objets, de poursuite et d'évitement, d'atteinte de cibles, dans ces espaces extérieurs ou intérieurs de dimension suffisante...

Et permettant d'apprendre à :

- courir, transporter, échanger, lancer, poursuivre, attraper, éviter, collaborer, coopérer, gêner, délivrer ...

Ressources :
 • [Collaborer, coopérer, s'opposer](#) (Eduscol)

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.

8. Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Accepter le contact d'un pair Entrer en contact avec le corps d'un partenaire pour explorer différentes formes d'actions simples S'inscrire dans des formes de jeu collectives visant à déplacer, à faire glisser, à porter le corps d'un autre ou un objet lourd ou volumineux	S'opposer à un adversaire, par la médiation d'un objet que celui-ci veut s'approprier ou défendre	Organiser ses actions et ses saisies sur le corps de l'adversaire en fonction d'une intention précise ou d'une stratégie déterminée

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Action sur le corps de partenaires ou d'adversaires pour atteindre un but donné.

Jeux et situations-problèmes organisés en :

- situations collectives ou duelles de corps à corps, sur tapis ou sur sol adapté, avec ou sans médiation d'objets (foulards, ballons, épingles à linge...)...

Et permettant d'apprendre à :

- saisir, transporter, soulever, déplacer, tirer, pousser, immobiliser, amener au sol, se déplacer en quadrupédie, retourner, se libérer, s'échapper...

Ressources :

- [Collaborer, coopérer, s'opposer](#) (Eduscol)

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : AGIR, S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Composante du domaine d'apprentissage : Les productions plastiques et visuelles

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

DESSINER

1. Choisir différents outils, médium, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
2. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant

S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF

3. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.

REALISER DES COMPOSITIONS PLASTIQUES PLANES, ET EN VOLUME

4. Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES

5. Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
6. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.

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.

DESSINER

1. Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager avec l'aide de l'adulte, produire une trace S'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés	Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés de plus en plus diversifiés et plus précis Participer à une production plastique collective	Participer à une production plastique collective

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- les dessins libres à l'aide de différents outils, du crayon à la palette graphique ;
- la comparaison des effets produits, l'identification des réponses apportées par des artistes, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés ;
- les échanges sur les différentes représentations d'un même objet ;

- les reprises ou prolongements des ébauches ou des premiers dessins.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

DESSINER

2. Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Produire une trace et exprimer ce qu'elle représente : pratiquer le dessin spontané Dessiner en suivant les consignes verticales de l'adulte Pratiquer le dessin librement	Pratiquer le dessin pour exprimer ce dont il se souvient ou ce qu'il imagine : pratiquer le dessin intentionnel Commencer à représenter ou à illustrer ce qu'il voit (dessin d'observation)	Faire des choix d'outils et de procédés en fonction d'une intention donnée : pratiquer le dessin structuré Observer les productions de la classe et faire des propositions pour les améliorer Représenter en cherchant à être fidèle au réel dessin d'observation)

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- les dessins libres à l'aide de différents outils, du crayon à la palette graphique ;
- la comparaison des effets produits, l'identification des réponses apportées par des artistes, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés ;
- les échanges sur les différentes représentations d'un même objet ;
- les reprises ou prolongements des ébauches ou des premiers dessins.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

S'EXERCER AU GRAPHISME DECORATIF

3. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés spontanés Limiter et orienter le geste en fonction de la surface Reproduire une forme simple	Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés intentionnels Repérer des motifs graphiques sur différents supports ou dans son environnement pour constituer un répertoire et s'exprimer sur ces tracés Reproduire, assembler, organiser, enchaîner des motifs graphiques et s'exprimer sur ses tracés	Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés structurés Commencer à décrire une organisation produite ou observée Transformer pour créer de nouveaux motifs graphiques Enchaîner des motifs graphiques et s'exprimer sur ses tracés en nommant les éléments graphiques produits Assembler, organiser des motifs graphiques, s'exprimer sur ses tracés et commencer à mettre en mots ses procédures lors d'échanges entre pairs

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Présentation de graphismes décoratifs issus de références culturelles variées ;

- constitution de répertoires d'images, de motifs divers ;
- reproduction, assemblage, organisation, enchaînement de motifs graphiques ;

- transformation et invention de compositions.

Ressources :

- [Le graphisme](#) (Eduscol)
- [Exemples de références culturelles pour le graphisme](#) (Eduscol)
- [Repères de progressivité](#) (Eduscol)
- [Démarche autour de la ligne PS](#) (Eduscol)
- [Démarche autour de la boucle GS](#) (Eduscol)
- [Une histoire de lignes à l'école](#) (Eduscol)
- [Le graphisme décoratif à l'école maternelle](#) (DENC)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

REALISER DES COMPOSTIONS PLASTIQUES, PLANES ET EN VOLUME

4. Réaliser des compositions, seul ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Découvrir différents médiums, outils et matériaux Explorer et s'approprier différents médiums, outils et matériaux S'exprimer sur ses découvertes	S'exprimer sur ses productions et/ou celles du groupe Mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les actions	Faire des choix individuels ou en fonction d'un projet collectif, de médium (encre, peinture, ...) Mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les effets produits Mettre en mots la relation entre ce qu'il a fait et ce qu'il souhaitait faire

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- la couleur : mélanger, nuancer, superposer, juxtaposer, utiliser des images et de moyens différents ;
- les volumes à partir de matériaux très différents : transformer la représentation habituelle du matériau utilisé, rechercher l'équilibre et la verticalité.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES

5. Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Observer des images fixes et animées et exprimer un intérêt (de manière verbale ou non verbale) Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il voit Commencer à établir et verbaliser des liens entre des images sélectionnées Trier des images en déterminant des critères simples	Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il ressent Comparer pour commencer à classer en repérant les différences et les ressemblances entre des images fixes et animées selon des critères simples	Observer des images fixes et animées, utiliser un lexique adapté pour dire ce qu'il comprend Entrer dans une lecture plus fine des images : lister les éléments narratifs et plastiques Transformer des images en respectant une consigne

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Expérimentations et situations problèmes portant sur :
- le tri, le classement, la comparaison et la transformation d'images différentes, fixes ou animées ;
 - l'identification de leurs fonctions ;
 - l'observation d'œuvres, reproduites ou originales

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.

OBSERVER, COMPRENDRE ET TRANSFORMER DES IMAGES

6. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Réaliser une production en respectant une consigne	S'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste Transformer une production en respectant une consigne	Inscrire sa production dans la réalisation d'un projet collectif Revenir sur sa production pour l'enrichir en respectant le projet initial

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Expérimentations et situations problèmes portant sur :
- le tri, le classement, la comparaison et la transformation d'images différentes, fixes ou animées ;
 - l'identification de leurs fonctions ;
 - l'observation d'œuvres, reproduites ou originales.

Composante du domaine d'apprentissage : Univers sonores

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

JOUER AVEC SA VOIX ET ACQUERIR UN REPERTOIRE DE CHANSONS MULTILINGUES ET MULTICULTURELLES POUR ENFANTS

1. Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

EXPLORER DES INSTRUMENTS, UTILISER LES SONORITES DU CORPS

2. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
3. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

AFFINER SON ECOUTE

4. Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

PRATIQUER QUELQUES ACTIVITES DES ARTS DU SPECTACLE VIVANT

5. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

JOUER AVEC SA VOIX ET ACQUÉRIR UN RÉPERTOIRE DE CHANSONS MULTILINGUES ET MULTICULTURELLES POUR ENFANTS

1. Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Etre attentif lors d'un chant ou d'une comptine Participer à la gestuelle d'une comptine Oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase (chanson, comptine)	Chanter en groupe des comptines ou des chansons Mémoriser des comptines pour parler ou chanter en chœur avec ses pairs	Mémoriser des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs S'exprimer sur sa production ou sur celle de ses pairs Enrichir son bagage lexical spécifique au travers des chants et le réinvestir dans d'autres contextes Interpréter le chant

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

EXPLORER DES INSTRUMENTS, UTILISER LES SONORITES DU CORPS

2. Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Jouer avec sa voix de façon spontanée Oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase en suivant une consigne	Oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour explorer un motif musical, une phrase Oser jouer avec sa voix seul ou binôme devant le groupe pour reproduire un motif musical, une phrase	Oser jouer avec sa voix seul ou binôme devant le groupe pour explorer un motif musical, une phrase S'exprimer sur la production de ses pairs S'exprimer sur sa propre production

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- la découverte de la richesse de la voix, l'incitation à en dépasser les usages courants, l'engagement dans une exploration ludique, le plaisir de chanter en chœur avec des pairs ;
- l'acquisition d'un répertoire de comptines et de chansons composés de phrases musicales courtes, à structure simple, adaptées aux possibilités vocales des enfants, puis de plus en plus complexe.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

EXPLORER DES INSTRUMENTS, UTILISER LES SONORITES DU CORPS

3. Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Reproduire des percussions corporelles	Faire le lien entre le geste et les caractéristiques du	Développer le vocabulaire en lien avec les objets sonores

Explorer son corps au travers de percussions corporelles Explorer différents objets sonores et/ou des instruments de musique	son Trier des objets sonores et/ou des instruments de musique (type de timbres et durée du son...) et verbaliser	et leurs caractéristiques Maîtriser le geste en vue de produire un son attendu, une formule rythmique
---	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- La découverte de sources sonores variées et liées à l'évolution des possibilités gestuelles des enfants mettant en jeu des instruments et des sonorités du corps ;
- L'exploration mobilisant des percussions corporelles, des objets divers parfois empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussion...
- La maîtrise progressive de leurs gestes afin d'en contrôler les effets.

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.

AFFINER SON ECOUTE

4. Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Mobiliser son attention lors de moments d'écoute	Faire des propositions musicales enrichies par les écoutes	Développer un vocabulaire pour nommer les paramètres du son Réinvestir le vocabulaire acquis lors des diverses activités de production

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- la découverte d'environnements sonores et d'extraits d'œuvres musicales appartenant à différents styles, cultures et époques ;
- l'orientation de l'attention des enfants, à l'aide de consignes, vers une écoute de plus en plus fine.

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.

PRATIQUER QUELQUES ACTIVITES DES ARTS DU SPECTACLE VIVANT

5. Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres : en imitant ce que fait l'enseignant, un artiste ou un pair, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix Occuper un espace et y évoluer	Transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer Devenir un spectateur actif et attentif	S'inscrire dans l'espace et le temps d'une production collective Témoigner de sa sensibilité à la portée poétique et esthétique du mouvement Exprimer intentionnellement des émotions par le visage ou par le corps

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Expérimentations et situations problèmes portant sur :

- la mise en jeu du corps ;
- l'appropriation d'un espace scénique ;
- la sollicitation de son imaginaire pour transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer ;
- la mise en œuvre d'activités pour imiter, inventer, assembler des propositions personnelles ou partagées ;
- la mise en jeu et en scène d'une expression poétique ;
- la sensibilisation aux modes d'expression des autres et à leurs manières de traduire différemment leur ressenti.

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : **CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE**

Composante du domaine d'apprentissage : **Découvrir les nombres et leurs utilisations**

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

CONSTRUIRE LE NOMBRE POUR EXPRIMER LES QUANTITES

1. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
2. Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
3. Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

STABILISER LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES

4. Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
5. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
6. Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
7. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
8. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

UTILISER LE NOMBRE POUR DESIGNER UN RANG, UNE POSITION

9. Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

CONSTRUIRE DES PREMIERS SAVOIRS ET SAVOIR-FAIRE AVEC RIGUEUR

10. Dire la suite des nombres jusqu'à trente.
11. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
12. Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

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.

CONSTRUIRE LE NOMBRE POUR EXPRIMER LES QUANTITES

1. Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Estimer des quantités, de façon approximative (peu, beaucoup...) Estimer des quantités, de façon approximative (peu, pas beaucoup, beaucoup...)	Réaliser une correspondance terme à terme, pour comparer Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace pour trouver celles qui sont	Comparer des collections organisées pour déterminer celles qui ont plus ou moins d'éléments qu'une collection donnée.

équipotentes (qui ont le même cardinal),

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Dans des situations de jeux, ou de résolution de problèmes qui font sens, qui intègrent des variables telles que la taille des collections, la nature des objets et leur organisation spatiale et qui visent à la construction et à l'entraînement de procédures en s'appuyant sur les interactions langagières.
- Situations de manipulation permettant à l'enfant de verbaliser ce qu'il a fait.
- Situations dans lesquelles on travaillera avec les mêmes variables que précédemment, plus une autre : caractère déplaçable ou non des objets constituant les collections.
- Mise en œuvre et identification de procédures possibles : correspondance terme à terme, construction de collections témoins (doigts, dés, objets...) sans utiliser le nombre.

Ressources :

- [L'appel un rituel pour construire le nombre](#) (Vidéo Centre Alain Savary)
- [La tour d'appel](#) (Objectifs maternelle)

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.

CONSTRUIRE LE NOMBRE POUR EXPRIMER LES QUANTITES

2. Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Montrer une collection de même cardinal qu'une autre, sur de très petites quantités jusqu'à 3 Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 3	Montrer une collection de même cardinal qu'une autre, sur de très petites quantités jusqu'à 5 Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 5	Montrer une collection de même cardinal qu'une autre, sur de très petites quantités jusqu'à 10 Produire une collection de même cardinal qu'une autre jusqu'à 10

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :

- R.Brissiaud : Représentations analogiques
- R.Brissiaud : Affichages

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.

CONSTRUIRE LE NOMBRE POUR EXPRIMER LES QUANTITES

3. Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Quantifier des collections de 1 à 3 Comparer des collections d'éléments de nature différente, de même cardinal Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour trouver celles qui ont le même cardinal	Quantifier des collections de 3 à 6 Comparer des collections d'éléments de nature différente, de même cardinal Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour trouver celles qui ont le même cardinal	Quantifier des collections de 6 à 10 Comparer des collections d'éléments de nature différente, de même cardinal Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour trouver celles qui ont le même cardinal

Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour déterminer celles qui en ont le plus ou le moins	Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour déterminer celles qui en ont le plus ou le moins	Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace, pour déterminer celles qui en ont le plus ou le moins
--	--	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Le niveau de difficulté est déterminé par la quantité de la collection ; celui-ci est donc évolutif.

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 LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES

4. Réaliser une collection dont le cardinal est donné.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Percevoir des petites quantités jusqu'à 3 Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 3 Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 3	Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 5 Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 5	Montrer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 10 Constituer une collection d'éléments correspondant à une quantité demandée jusqu'à 10

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :

- Défi Coopération : le pantin

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 LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES

5. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Constituer et compléter des collections, par comptage avec les mots-nombres : Comparer, constituer ou réaliser une collection par ajout successif d'unités ("un et un, et encore un : trois", "deux et encore un: trois") Comparer, constituer ou réaliser une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 3	Constituer et compléter des collections, par comptage avec les mots-nombres : Comparer, constituer ou réaliser une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 5 Comparer, constituer ou réaliser des groupements afin de réaliser des collections, en réponse à une demande (3 et 2 pour constituer une collection de 5)	Constituer et compléter des collections, par comptage avec les mots-nombres : Comparer, constituer ou réaliser une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 10 Comparer, constituer ou réaliser des groupements afin de réaliser des collections, en réponse à une demande (pour constituer une collection de 10)

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Évolution vers :

- l'ajout successif d'unités (« un, et un, et encore un : trois » ou « deux et un, trois »), en augmentant progressivement la taille des collections ;
- l'utilisation des groupements (exemple : « trois et deux » pour constituer une collection de cinq éléments) ;
- l'utilisation du comptage.

Ressources :

- R.Brissiaud : L'itération 1
- R.Brissiaud : L'itération 2

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

STABILISER LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES

6. Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection de 1 ou 2 éléments au(x)quel(s) l'enseignant ajoute un élément	Dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection précédemment dénombrée à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant ajoute un élément Dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection précédemment dénombrée à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant ajoute 2 ou 3 éléments	Comparer, constituer ou réaliser une collection en utilisant le comptage avec le mot-nombre jusqu'à 10 Comparer, constituer ou réaliser des groupements afin de réaliser des collections, en réponse à une demande (pour constituer une collection de 10)

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Le niveau de difficulté est déterminé par le type d'opération mentale (ajouter est plus simple que retirer), conjugué à la taille de la collection (jusqu'à 3, 5, 10).

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

STABILISER LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES

7. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 3 Dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 3	Dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 5 Dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 5	Dire combien il faut enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 Dire combien il faut ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :

- "[Nombres et décompositions jeu du saladier](#)" (Objectif maternelle)
- R.Brissiaud : Composition - Décomposition

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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

STABILISER LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES

8. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Représenter la décomposition des nombres de 1 à 3 Verbaliser la décomposition du nombre (3 c'est 1 et 2)	Représenter la décomposition des nombres de 1 à 6 Verbaliser la décomposition du nombre (5 c'est 3 et 2)	Représenter la décomposition des nombres de 1 à 10 Verbaliser la décomposition du nombre (7 c'est 5 et 2)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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

UTILISER LE NOMBRE POUR DESIGNER UN RANG, UNE POSITION

9. Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Garder en mémoire la position des objets : Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée, avec un modèle proche</p> <p>Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite ordonnée : Placer un élément en connaissant et en respectant le sens de parcours</p> <p>Verbaliser le rang des éléments d'une suite, en respectant le 'sens de lecture' : Montrer une position (le premier, le dernier) Verbaliser une position (le premier, le dernier)</p>	<p>Garder en mémoire la position des objets : Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée, avec un modèle proche</p> <p>Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée, avec un modèle à distance</p> <p>Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite ordonnée : Montrer un élément désigné par son rang Montrer deux éléments désignés par leur rang respectif ("la première et la quatrième perle du collier")</p> <p>Verbaliser le rang des éléments d'une suite, en respectant le 'sens de lecture' : Montrer une position (le premier, le deuxième, le dernier) Verbaliser une position (le premier, le deuxième, le dernier)</p>	<p>Garder en mémoire la position des objets : Comparer des suites ordonnées proches Comparer des suites ordonnées à distance</p> <p>Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite ordonnée : Distinguer un élément désigné par son rang et un deuxième critère ("le deuxième jeton bleu est le quatrième jeton de la suite")</p> <p>Verbaliser le rang des éléments d'une suite, en respectant le 'sens de lecture' : Montrer une position choisie jusqu'au dixième Verbaliser une position choisie jusqu'au dixième</p>

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Activités de reproduction de suites avec un modèle visuellement proche puis à distance, de comparaison de suites visuellement proche puis à distance.
- Travail sur les variables didactiques : nature des éléments dans la suite, rang demandé par l'enseignant, (« Montre le deuxième élément »), désignation des rangs par l'enseignant (« Montre le deuxième et le quatrième ») puis par l'enfant (« C'est le deuxième ») ; distinction entre deux désignations différentes dans une même suite (ex : « le deuxième jeton » // « le deuxième jeton bleu » dans une série où alternent jetons bleus et jaunes ; « le deuxième jeton bleu est le quatrième jeton de la série »...).
- Entraînement à la verbalisation de positions (consignes à donner à des pairs pour faire produire une suite identique à une suite donnée ; devinettes ; repérage dans un cahier ou un document avec des pages non numérotées...)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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

CONSTRUIRE DES PREMIERS SAVOIRS ET SAVOIR-FAIRE AVEC RIGUEUR**10. Dire la suite des nombres jusqu'à trente.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Dire la suite orale des mots-nombres, de un en un à partir de un jusqu'à 5 Dire la suite orale des mots-nombres, de un en un à partir de un jusqu'à 10	Dire la suite orale des mots-nombres, de un en un, à partir de un puis d'un autre nombre	Dire la suite orale des mots-nombres, en avançant de deux en deux Dire la suite orale des mots-nombres, en reculant pour les 5 premiers nombres : 5, 4, 3, 2, 1 Dire la suite orale des mots-nombres, en reculant pour les dix premiers nombres : 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Comptines numériques.
- Travail systématique de la suite orale des nombres.
- Mise en évidence des régularités à partir de dix-sept.
- Avant quatre ans, travail sur la suite numérique jusqu'à cinq ou six et jusqu'à trente ensuite pour les plus grands.

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.

CONSTRUIRE DES PREMIERS SAVOIRS ET SAVOIR-FAIRE AVEC RIGUEUR**11. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Associer le chiffre correspondant au mot-nombre énoncé, jusqu'à 5 Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée, jusqu'à 5 (dés, doigts, cartes...) Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée, jusqu'à 5	Associer le chiffre correspondant au mot-nombre énoncé, jusqu'à 10 Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée, jusqu'à 10 (dés, doigts, cartes...) Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée, jusqu'à 10 Tracer chacun des chiffres jusqu'à 10

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Des activités qui donnent du sens au nombre écrit en lien avec des situations concrètes de la vie de la classe :

- Montrer ou écrire un mot-nombre énoncé
- Coder une quantité

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.

CONSTRUIRE DES PREMIERS SAVOIRS ET SAVOIR-FAIRE AVEC RIGUEUR**12. Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3

<p>Quantifier des petites collections Utiliser la perception globale pour quantifier une collection de 1 à 3 éléments</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, en énumérant Enumérer en prenant en compte chaque unité d'une petite collection jusqu'à 3, sans en oublier ni pointer deux fois la même</p> <p>Utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 3 (mémoire de la quantité)</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, en dénombant Dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets déplaçables) Dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets fixes, organisés spatialement) Dénombrer les quantités jusqu'à 3 (objets fixes, éloignés ou non)</p>	<p>Quantifier des petites collections Utiliser la perception globale pour quantifier une collection de 1 à 3 éléments dans une collection plus large</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, en énumérant Enumérer en prenant en compte chaque unité d'une petite collection jusqu'à 5, sans en oublier ni pointer deux fois la même</p> <p>Utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 5 (mémoire de la quantité)</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, en dénombant Dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets déplaçables) Dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets fixes, organisés spatialement) Dénombrer les quantités jusqu'à 5 (objets fixes, éloignés ou non)</p>	<p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, en énumérant Enumérer en prenant en compte chaque unité d'une collection jusqu'à 10, sans en oublier ni pointer deux fois la même</p> <p>Utiliser le dernier mot-nombre cité pour exprimer la quantité de la collection jusqu'à 10 (mémoire de la quantité)</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, en dénombant Dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets déplaçables) Dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets fixes, organisés spatialement) Dénombrer les quantités jusqu'à dix (objets fixes, éloignés ou non)</p> <p>Quantifier des collections jusqu'à dix au moins, pour les construire Construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin de manière estimative Construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide des doigts, d'objets Construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide de points (cartes) Construire une collection de même cardinal qu'une collection témoin, à l'aide des mots-nombres énoncés</p>
--	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :

- R.Brissiaud : Terme à terme

Composante du domaine d'apprentissage : Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

Attendus de fin de cycle :

1. Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
2. Reconnaître et nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
3. Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

4. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
5. Reproduire, dessiner des formes planes.
6. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

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.

1. Classifier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
2. Reconnaître et nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Trier des solides selon leur forme Reconnaître globalement des solides par la vue et par le toucher Reconnaître globalement des formes planes par la vue	Reconnaître, classer de façon précise des solides en les nommant Reconnaître, classer de façon précise des formes planes en les nommant	Reconnaître, différencier et classer des formes telles que soient leur taille, couleur et orientation dans l'espace

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

A l'occasion de situations de manipulation qui conduisent les enfants à mieux distinguer différents types de critères (forme, longueur, masse, contenance essentiellement) ou permettent d'utiliser un vocabulaire précis (cube, boule, pyramide, cylindre, carré, rectangle, triangle, cercle ou disque).

En prenant appui sur :

- Des jeux de reconnaissance tactile, par exemple sortir d'un sac exactement le même objet que celui montré ou désigné, qui contribuent à l'appréhension des formes, à la construction d'images mentales et permettent à l'enseignant d'utiliser un vocabulaire précis fondé au début sur des oppositions : lourd/ léger, plein/ vide, court/ long...
- Des jeux de Kim (retrouver un objet enlevé ou déplacé dans un lot d'objets) qui incitent à construire des images spatiales pour mémoriser.
- Des jeux d'association d'un objet à une de ses représentations (photo, 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.

3. Classifier ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Manipuler les objets selon le critère d'une grandeur particulière (longueur, masse, volume)	Trier les objets selon le critère d'une grandeur particulière (longueur, masse, volume) Ranger les objets selon le critère d'une grandeur particulière (longueur, masse, volume)	Comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs en s'aidant d'un troisième objet de référence

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

La longueur peut s'appréhender très tôt, volume et masse en milieu et fin de maternelle : ranger des tours de cubes empilés de la plus courte à la plus longue (domaine des longueurs) ; trier des objets en plaçant les plus lourds sous une étagère et les plus légers sur cette étagère (domaine des masses) ; trier des objets en plaçant les plus gros dans un grand carton et les plus petits dans une boîte (domaine des volumes) ; construire des tours en empilant des disques de plus en plus petits (domaine des aires) ; choisir des formes en vue de recouvrir une surface (domaine des aires).

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

4. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Choisir des formes à encadrer Choisir des formes pour recouvrir une surface Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) jusqu'à 4 éléments	Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) jusqu'à 8 éléments	Reproduire un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) jusqu'à 12 éléments et plus

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

5. Reproduire, dessiner des formes planes.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Produire différentes empreintes de solides variés Associer la forme (objet) au tracé de son contour	Reproduire des formes planes à l'aide d'un gabarit	Dessiner des formes planes

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

6. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes ou de couleurs à partir d'algorithmes simples Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs à partir d'algorithmes simples Continuer une suite organisée simple	Reconnaître un rythme dans une suite organisée (y compris sur des supports architecturaux, artistiques, etc., l'isoler et le verbaliser) Continuer une suite organisée complexe	Inventer des 'rythmes' de plus en plus compliqués Compléter des manques dans une suite organisée Représenter par le dessin et verbaliser un algorithme

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

La complexité des suites va augmentant : 2, 3, 4 critères par alternance de couleurs, taille, forme, matière, orientation, type d'objet en abordant finalement les formes symboliques non manipulables (fiches)

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	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Activités de classe régulières pour construire les premiers repères temporels
- Rituels qui marquent les transitions d'une activité à l'autre.
- Évocation et anticipation en s'appuyant sur des événements proches.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- A partir d'activités réalisées (visite au musée, fête d'anniversaire, rencontre d'autre classe...), de récits lus par l'enseignant
- Représentation des séquences vécues ou de la trame des histoires entendues en utilisant des photographies, des étiquettes qui sont ordonnées pour reconstituer la chronologie ;
- Activités langagières liées aux manipulations

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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 Utiliser divers outils (comptage régulier, sablier, horloge...) pour comparer des durées

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Dans l'évocation des différents moments de la journée, amener les enfants à matérialiser le temps pour rendre compte de durées :
- Utilisation de sabliers, d'enregistrements (comptine ou chanson) pour permettre une première appréhension d'une durée stable donnée ou la comparaison avec une autre.

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

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

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

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

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Activités d'exploration et de déplacements usuelles dans l'école accompagnées de commentaires de l'adulte qui précise les repères spatiaux :

- Jeux obligeant à des déplacements, à des parcours menés par l'adulte, par des enfants (Jacques a dit ; chasse au trésor ;...)
- Activités favorisant l'utilisation, la production de représentations diverses (photos, maquettes, dessins, plans) ;
- Dessins, textes, productions graphiques initiant à se repérer et à s'orienter dans un espace à deux dimensions.
- Jeux du type Memory, jeu de Kim...
- Production d'images (par exemple avec l'utilisation de l'appareil photo numérique) ;

Activités langagières ;

- Activités d'observation d'espaces moins familiers pour explorer des paysages différents du milieu de vie des enfants en lien avec des histoires, des événements d'actualité utilisés en classe.

Ressources :

- **Découvrir le monde : se repérer dans l'espace en maternelle (DENC)**

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

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
--	--	--

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	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

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 familial 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,	Savoir qu'en général, la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle

	vieillessement, mort) Observer et repérer les naissances dans les élevages	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
--	---	---

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE 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

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE 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

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ÉLÈVE 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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Découvrir le cycle que constitue la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort, en assurant les soins nécessaires aux élevages et aux plantations dans la classe. En prenant appui sur :

- les élevages ou les cultures mis en place au sein de la classe ;
- des ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos...)

Proposition au sein de la classe :

- de ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos...);

Ressources :

- [Les élevages](#) (Eduscol)
- [Enseigner les sciences au cycle 1](#)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT 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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Mieux connaître son corps.

Observations menées :

- lors d'activités physiques ;
- lors d'activités plastiques et visuelles ;
- lors de jeux (poupées...);
- avec des ressources documentaires (livres, albums, posters, vidéos...)
- pratique régulière du dessin à la suite d'observations.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT 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	Réguler et anticiper ses besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues	Énoncer les règles d'hygiène corporelle et de vie saine Établir 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

Gérer ses besoins physiologiques de façon autonome		
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
<p>S'approprier des règles d'hygiène corporelle et de vie saine. Dans la vie quotidienne, activités de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lavage des mains ; • mouchage de nez ; • passage aux toilettes et éventuellement brossage des dents. 		
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
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Entretien des plantations, soins aux animaux, réduction et tri des déchets, préservation des espaces verts, sensibilisation au gaspillage... Se questionner, produire des images (appareil photographique, tablette numérique), rechercher des informations dans des documentaires, sur des sites Internet...		
Au quotidien : respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement, etc.		
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...	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

	Repérer des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur, de l'air, d'actions mécaniques avec des mains ou avec des outils	certaines actions Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires.
--	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Utilisation, découverte, exploration de matières et matériaux.

Situations d'exploration, de réinvestissement, d'entraînement à partir de matières (eau, air...) et matériaux naturels ou construits par l'homme.

Projets sur les « familles » d'objets (différentes époques). Par exemple, avec :

- les outils et supports utilisés pour écrire ;
- les outils utilisés pour coller ;
- les outils utilisés pour découper ;
- les ustensiles de cuisine.

Situations de projet de fabrication :

- objets du vent (manche à air, moulinet...);
- objets de l'eau (moulin à eau, bateaux, fontaines à eau...);
- engins qui se déplacent (voitures, bateaux...)
- jeux, jouets (puzzles, culbuto...);
- livres, marionnettes, couronnes, masques...;
- réalisations culinaires (tartines décorées, pâte à tarte, sucettes glacées, compote...).

Ressources :

- [Les bateaux](#) (Eduscol)

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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Utilisation d'instruments, d'outils variés pour :

- satisfaire des besoins quotidiens (s'habiller, manger...);
- mettre en œuvre un projet de réalisation ;
- effectuer des actions techniques (tenir un outil scripteur, utiliser un gabarit, des ciseaux... observer avec une loupe, mesurer avec une toise...).

Activités d'habillage, déshabillage, sur son corps ou avec des poupées...

Utilisation d'objets, d'outils, d'instruments dans et hors la classe :

- systèmes de fermeture (bouton pression, fermeture à glissière, lacets, bande auto-agrippante, fermoirs divers...);
- outils de bricolage (menuiserie, jardinage...);
- ustensiles de cuisine ;
- matériel scolaire (perforatrice, agrafeuse...),

- instruments divers (loupes, balances, toise, mètre ruban...).

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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.

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Utilisation, découverte, exploration de matières et matériaux.

Situations d'exploration, de réinvestissement, d'entraînement à partir de matières (eau, air...) et matériaux naturels ou construits par l'homme.

Projets sur les « familles » d'objets (différentes époques). Par exemple, avec :

- les outils et supports utilisés pour écrire ;
- les outils utilisés pour coller ;
- les outils utilisés pour découper ;
- les ustensiles de cuisine.

Situations de projet de fabrication :

- objets du vent (manche à air, moulinet...);
- objets de l'eau (moulin à eau, bateaux, fontaines à eau...);
- engins qui se déplacent (voitures, bateaux...)
- jeux, jouets (puzzles, culbutos...);
- livres, marionnettes, couronnes, masques...;
- réalisations culinaires (tartines décorées, pâte à tarte, sucettes glacées, compote...).

Ressources :

- [Les bateaux](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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
--	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Montages et démontages pour :

- répondre à un besoin ;
- utiliser, entretenir, réparer... ;
- comprendre la structure, le fonctionnement ;
- repérer les étapes d'une fabrication.
- jeux de construction, objets modulables en kit
- réalisation de maquettes ;
- fabrication d'objets ;
- situations de réalisation de recettes (fabrication de jus de fruits...)
- entretien du matériel scolaire (ex. : taille-crayon, perforatrice, agrafeuse...).

Ressources :

- [Les miroirs](#), [Les bateaux](#) (Eduscol)

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 familial 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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Prévention des accidents domestiques.
Vie ordinaire de l'enfant.
Univers de la classe et de l'école.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

UTILISER DES OBJETS NUMÉRIQUES : 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, l'utiliser et la fermer)	Choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte,...) 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)	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) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Pouvoir utiliser de façon autonome et adaptée les outils numériques présents dans la classe ou dans l'école, à l'occasion :

- d'activités quotidiennes (ex. : utilisation d'applications éducatives dans les différents domaines d'apprentissage) ;
- de projets (communication avec les familles, avec d'autres élèves, avec un partenaire).

Garder une trace mémoire d'une activité vécue, réaliser un imagier numérique thématique, enregistrer une production orale, individuelle ou collective - chant, comptine...)

Ressources :

- [Les TUIIC à l'école maternelle](#) (DENC)
- [Liste applications IPAD](#)

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : DECOUVRIR LES ELEMENTS 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 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).

LA TERRE ET L'ESPACE

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

Composante du domaine d'apprentissage : La case

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

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)

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :

• [Le case](#) (DENC)

Composante du domaine d'apprentissage : La personne et le clan

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT 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 soit par un animal, soit par un végétal ou un élément naturel, à travers des contes notamment

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :

- [Le clan](#) (DENC)
- [La personne](#) (DENC)

Composante du domaine d'apprentissage : L'igname

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT 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	Repérer les différents signes qui permettent de marquer la période d'ensemencement et de récolte des ignames (arrivée des baleines, floraison de certaines plantes)	Identifier et nommer les différentes parties de la plante (tubercule, tige, feuilles, fleur)
Découvrir les différentes manières de cuisiner l'igname ou le confectionner	Comprendre l'origine de l'igname et les raisons de leur forme et goût particulier à travers la lecture de différents mythes et contes	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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :
• [L'igname](#) (DENC)

Composante du domaine d'apprentissage : La langue et la parole

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

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 évènement culturel

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :
• [La parole](#) (DENC)

Composante du domaine d'apprentissage : La terre et l'espace

DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input type="checkbox"/>		

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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Ressources :

- [La terre et l'espace](#) (DENC)

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : Langues vivantes kanak

Composante : l'oral

Attendus de fin de cycle

L'ORAL

1 - Oser entrer en communication

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- En langue vivante, utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes (saluer, se présenter, prendre congé, remercier, s'excuser...); utiliser des énoncés relatifs à la vie de la classe.

2-Comprendre et apprendre

- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs chants, comptines et poésies.

3-Echanger et réfléchir avec les autres

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Reformuler pour mieux se faire comprendre.
- Utiliser un vocabulaire précis.

4-Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique : L'acquisition et le développement de la conscience phonologique, l'éveil à la diversité linguistique.

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français, éventuellement dans une autre langue vivante.
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Les apprentissages prennent appui sur trois entrées principales ou points d'ancrage qui sont les suivants :
LES FAITS DE LANGUE, LES FAITS DE LITTÉRATURE, LES FAITS CULTURELS ET SYMBOLIQUES.

Domaines du socle concernés

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine			

Attendu en lien avec cette compétence travaillée :
1 -Oser entrer en communication

CECRL : S'exprimer oralement en continu

Utiliser de courtes expressions ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE ET DÉPENDENT DU PROFIL LINGUISTIQUE DE L'ÉLÈVE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il est capable de se présenter : dire son prénom et son sexe	Il est capable de se présenter : dire son nom, son prénom, son âge et où il habite ; Il est capable de donner la composition de sa fratrie et la nommer.	Il est capable de se présenter : dire son nom, son prénom, son âge et où il habite. Il est capable de donner la composition de sa fratrie et la nommer. Il est capable de dire ses ressentis (tristesse, fatigue, peur, joie, colère...)

Reproduire un modèle oral		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Il restitue des comptines simples de deux ou trois phrases.</p> <p>Il restitue des chants courts.</p> <p>Il restitue quelques phrases d'histoires simples et courtes à structures répétitives</p>	<p>Il restitue des comptines simples de quatre à six phrases.</p> <p>Il restitue des chants simples</p> <p>Il restitue des histoires simples et courtes à structures répétitives</p>	<p>Il restitue des comptines de plus de six phrases.</p> <p>Il restitue des chants</p> <p>Il restitue des histoires simples</p> <p>Il restitue un poème</p> <p>Il restitue une saynète</p>
En langue vivante, utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes (saluer, se présenter, prendre en congé, remercier s'excuser...); utiliser des énoncés relatifs à la vie de la classe.		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Ecouter des comptines ou des chants dans diverses langues</p>	<p>Comprendre quelques mots familiers ou expressions dans diverses langues</p>	<p>Utiliser quelques mots familiers ou expressions dans diverses langues.</p> <p>Écouter des histoires très simples dans diverses langues.</p>
Dire à haute voix de manière expressive un texte bref		

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	
Il dit des comptines d'une dizaine de phrases.	Il dit à haute voix de manière expressive un texte bref d'une dizaine de phrases après répétition (extraits de poèmes, de contes ou d'albums...).	Il dit à haute voix de manière expressive un texte bref d'au moins une quinzaine de phrases après répétition (extraits de poèmes, de contes ou d'albums...).	
Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés (Répertoire élémentaire de mots sur les lieux d'habitation et les personnes de l'entourage de l'enfant, syntaxe de la description simple –lieux, espaces, personnes)			
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	
Il raconte une histoire courte en produisant des phrases stéréotypées (album) à l'aide de deux ou trois images définies au préalable.	Il raconte une histoire courte en produisant des phrases stéréotypées (album et conte) à l'aide de plusieurs images.	Il raconte une histoire courte en produisant des phrases stéréotypées (album, conte et légende) travaillée en classe, sans l'aide d'image.	
Domaines du socle concernés			
D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine			
Attendu en lien avec cette compétence travaillée : 2-Comprendre et apprendre <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">1.</div>			
<u>CECRL</u> : Comprendre à l'oral			

Comprendre les consignes de classe utilisées en classe

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE ET DÉPENDENT DU PROFIL LINGUISTIQUE DE L'ÉLÈVE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il comprend au moins 5 consignes de classe	Il comprend au moins 10 consignes de classe simples	Il comprend au moins une quinzaine de consignes de classe simples

Suivre des instructions courtes et simples

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Il suit au moins une instruction relative aux gestes et mouvements du corps:</p> <p>Il exécute une action par le corps <i>Marchez, Courez, Sautez, Lancez</i> <i>Rampez, enjambez, Bougez ...</i></p> <p>-Lors des rituels de classe Accueil ordinaire Accueil culturel ❖ Tout le lexique autour de l'accueil : émotion, sentiment, action</p>	<p>Il suit 2 instructions relatives aux gestes et mouvements du corps :</p> <p>Il exécute 2 actions par le corps Marchez vite et tournez ...</p> <p>- A l'occasion des activités de classe. Accueil ordinaire Accueil culturel ❖ Tout le lexique autour de l'accueil : émotion, sentiment, action</p>	<p>Il suit 3 instructions relatives aux gestes et mouvements du corps.</p> <p>-Il exécute plus de 2 actions par le corps Marchez vite, tournez et asseyez-vous ...</p> <p>- A l'occasion des activités de classe. Accueil ordinaire Accueil culturel ❖ Tout le lexique autour de l'accueil : émotion, sentiment, action</p>

Comprendre quelques mots familiers et quelques expressions très courantes relatifs à soi-même et à son environnement concret.		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p><i>Relatif à soi-même et à son environnement concret.</i></p> <p>Il comprend des formules de félicitation, d’au revoir, et le nom et âge donné par une personne.</p> <p><i>C’est bien / c’est très bien C’est magnifique / C’est beau</i></p>	<p><i>Relatif à soi-même et à son environnement concret.</i></p> <p>Il comprend des formules de félicitation, d’au revoir, de salutation, nom, âge et lieu d’habitation d’une personne.</p> <p><i>C’est bien Dites au revoir Comment allez-vous ? Ça va ! ...</i></p>	<p><i>Relatif à soi-même exprimé lentement et distinctement.</i></p> <p>Il comprend des mots familiers et expressions très courantes (nom, âge, formules de présentation, d’encouragement et de félicitation, formules de politesse).</p> <p><i>Ce n’est pas bien Félicitation ! Bravo ! ...</i></p>
Suivre le fil d’une histoire très courte avec des aides appropriées (supports visuels, auditifs, mimes... etc)		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il comprend des textes écrits par exemple une histoire très courte avec toutes les illustrations.	Il comprend des textes écrits par exemple une histoire très courte avec quelques images.	Il comprend des textes écrits par exemple une histoire très courte sans autre aide que le langage entendu.
<u>CECRL</u> : Prendre part à une conversation		

Domaines du socle concernés

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine			

Attendu en lien avec cette compétence travaillée :

3- Echanger et réfléchir avec les autres

Saluer, demander à quelqu'un de ses nouvelles et donner de ses nouvelles.

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE ET DÉPENDENT DU PROFIL LINGUISTIQUE DE L'ÉLÈVE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il dit bonjour.	Il dit bonjour. Il demande des nouvelles de la personne.	Il dit bonjour. Il interroge et répond pour donner de ses nouvelles.

Se présenter

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il pose des questions et répond pour se présenter : prénom, nom, âge.	Il pose des questions et répond pour se présenter : prénom, son nom, son âge, le lieu où l'on habite, la composition de sa fratrie.	Il pose des questions et répond pour se présenter : prénom, son nom, son âge, le lieu d'habitation, la composition de sa fratrie et ses ressentis.
Présenter quelqu'un		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il interroge sur l'identité d'une personne. Il utilise un mot pour présenter quelqu'un : <i>Voici + prénom</i>	Il interroge sur l'identité d'une personne et sa relation. Il utilise un mot pour présenter cette personne et sa relation : <i>Ex : Voici + prénom / c'est mon frère</i>	Il interroge sur l'identité d'une personne et sa relation. Il présente quelqu'un avec une phrase plus élaborée : <i>Je vous présente.... C'est</i>
Utiliser des formules de politesse		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il sait prendre congé Il formule une demande	Il sait prendre congé Il formule une demande Il remercie	Il sait prendre congé Il formule une demande Il remercie Il utilise une formule d'humilité introductive

(discours, coutume)

Poser des questions sur des sujets familiers et y répondre

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Il utilise des formules simples pour poser des questions.</p> <p><i>Qui ? quoi ?</i></p> <p>Il compte et dénombre de 1 à 3. Il utilise quelques adjectifs de couleur. Il utilise quelques mots courants.</p>	<p>Il utilise des formules simples pour poser des questions et y répondre :</p> <p><i>Où, combien...</i></p> <p>Il compte et dénombre de 4 à 6 Il exprime ses goûts, ses possessions, sa localisation. Il verbalise la date.</p>	<p>Il utilise des formules simples sur des sujets plus élargis pour poser des questions et y répondre :</p> <p><i>Comment, pourquoi...</i></p> <p>Il compte et dénombre de 6 à 10 Il formule des questions et des réponses pour exprimer : - La possession - Les goûts - Le temps (météo)</p> <p>Il exprime ses besoins immédiats. Il effectue et justifie un choix.</p>

CECRL : Construction de la conscience phonologique

Domaines du socle concernés

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>

Compétence du socle travaillée en Langues vivantes
Manipuler des syllabes, discriminer des sons

Attendu en lien avec cette compétence travaillée :

4-Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Manipuler des syllabes, discriminer des sons

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il pratique des activités d'écoute : Il identifie un son répétitif (éduquer son oreille)	Il pratique des activités d'écoute : Il frappe et dénombre les syllabes Il localise les syllabes (attaque et finale)	Il pratique des activités d'écoute : Il identifie, isole et permute les syllabes Il scinde un mot en unité phonémique.

Exemples de situations, d'activités, de ressources pour l'élève. (Liste non exhaustive)

-Productions Province Nord : <https://denc.gouv.nc/ressources-pedagogiques/productions-pedagogiques-province-nord>

- Fonds de littérature de jeunesse océanienne :

[https://denc.gouv.nc/sites/default/files/documents/fond de litterature de jeunesse oceanienne 0.pdf](https://denc.gouv.nc/sites/default/files/documents/fond_de_litterature_de_jeunesse_oceanienne_0.pdf)

-Le panier à histoires – IEP2- Eveil aux langues. (DENC)

-La numération en Drehu (Province des Iles)

- Appréhension individuelle du document sonore et mise en commun pour repérer et restituer son sens explicite, sans s'interdire le recours à la langue française si besoin.

- Rituels d'accueil
 - Échanges numériques dans le cadre de projets, d'un travail autour d'un album, de contes et légendes, de comptines, de chants et de poèmes.
- Langage oral : cadrage (Eduscol)
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (Eduscol)
 - S'approprier le langage au cycle 1 (DENC)
 - Mobiliser le langage dans l'agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique (p13) (Eduscol)
 - Raconter (p22 à 28) (Eduscol)
 - L'apprentissage du vocabulaire à l'école maternelle (DENC)
 - Répertoire de chants océaniens (DENC)

Composante : l'écrit

Attendus de fin de cycle

L'ÉCRIT

1 -Écouter de l'écrit et le comprendre

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu (consignes, messages, albums...)

2 -Découvrir la fonction de l'écrit

- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit

3-Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement

- Participer verbalement à la production d'un écrit.
- Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

4-Découvrir le principe alphabétique

- Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu, d'un livre ou d'un texte.
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire: cursive, scripte, capitale d'imprimerie.
- Copier à l'aide d'un clavier.

5-Commencer à écrire tout seul

- Écrire son prénom en écriture cursive sans modèle

- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus
- Se familiariser avec la diversité des cultures et des langues (comparer des comportements non verbaux, des habitudes culinaires, des codes vestimentaires, etc. permettant de prendre conscience progressivement de la relativité des usages).

**Les apprentissages prennent appui sur trois entrées principales ou points d’ancrage qui sont les suivants :
LES FAITS DE LANGUE, LES FAITS DE LITTÉRATURE, LES FAITS CULTURELS ET SYMBOLIQUES.**

Domaines du socle concernés

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
D5. Les représentations du monde et l’activité humaine			

Attendu en lien avec cette compétence travaillée :

1-Ecouter de l’écrit et le comprendre

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L’ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE ET DÉPENDENT DU PROFIL LINGUISTIQUE DE L’ÉLÈVE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il montre du plaisir à écouter des histoires Il sollicite l’adulte pour qu’il lui lise ou relise un livre Il s’insère dans l’histoire au fil de la lecture par l’adulte : répéter, mimer, commenter, questionner	Il identifie les éléments clés (personnages, lieux, objets, actions,...) d’une histoire ou d’un documentaire Il replace quelques scènes clés de l’histoire lue dans une trame séquentielle	Il établit des liens entre des histoires lues (personnages, scénario) Il reformule l’histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports) Il imagine un autre épisode (avec autre

	Il identifie les émotions des personnages en prenant appui sur les mots du texte.	personnage), une autre fin (si...) Il dit ce qu'il aurait fait à la place de tel personnage à un moment clé de l'histoire
--	---	--

Domaines du socle concernés

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine			

Attendu en lien avec cette compétence travaillée :
Découvrir la fonction de l'écrit

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPÉTENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE ET DÉPENDENT DU PROFIL LINGUISTIQUE DE L'ÉLÈVE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>Il s'intéresse en regardant, feuilletant les écrits présents dans la classe (prénoms, imagiers, cahier de vie, affichages...)</p> <p>Il identifie et nomme différents écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe</p>	<p>Il se réfère spontanément aux écrits présents dans la classe en vue d'une utilisation particulière</p> <p>Il explique la fonction et les usages des écrits utilisés les plus fréquemment en classe.</p> <p>Il identifie des écrits utilisés liés à un environnement élargi (école, famille, quartier)</p> <p>Il différencie et catégoriser différents types de livres selon des critères de fonction (expliquer, raconter...), d'auteurs (mise en réseau des</p>	<p>Il associe un écrit à un projet d'écriture ou de communication (liste de courses, recette, lettre, invitation, récit...)</p> <p>Il propose spontanément de recourir à l'écrit pour trouver ou transmettre une information</p>

	ouvrages entendus)	
<u>Attendu en lien avec cette compétence travaillée :</u> Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement		
CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE. LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES ET DE CONNAISSANCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE ET DÉPENDENT DU PROFIL LINGUISTIQUE DE L'ÉLÈVE		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Il fait à l'oral des propositions de contenus	Il répète à l'identique l'énoncé à écrire Il utilise des formats syntaxiques simples pour produire un énoncé qui peut s'écrire (c'est ..., il y a...) Il ralentit son débit pour s'adapter au rythme de l'écriture en s'approchant du découpage de la chaîne parlée en mots Il formule ou reformule son propos pour respecter les règles de l'écrit Il produit des énoncés cohérents en lien avec le propos	Il participe à l'écriture de certains mots Il participe à la gestion de marques typographiques (retour à la ligne, retrait, marques de ponctuation...) Il utilise des termes métalinguistiques (début, fin, phrases, mots, lignes, lettres) pour participer à la gestion de l'écriture
<u>Attendu en lien avec cette compétence travaillée :</u> Découvrir le principe alphabétique		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3

<p>Il différencie dessin et écriture Il identifie son prénom en prenant des repères visuels (la longueur, les lettres et leur ordre)</p>	<p>Il identifie des mots en prenant appui, par exemple, sur leur longueur, les lettres qui le composent et leur ordre Il différencie dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symboles et signes</p>	<p>Il reconnaît et nomme la majorité des lettres de l'alphabet Il fait correspondre les trois écritures (capitale, script, cursive) en tracé manuscrit et sur traitement de texte et passe d'une écriture à une autre Il marque l'espace entre chaque mot pour copier un titre, une phrase... Il utilise le lexique qui permet de nommer les unités de la langue : mot, lettre, syllabe, son, phrase, texte, ligne, majuscule Il décompose le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore. Il écrit des mots du répertoire de la classe avec modèle (en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite). Il s'exerce à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, et/ou à leur saisie sur ordinateur.</p>
<p><u>Attendu en lien avec cette compétence travaillée :</u> Commencer à écrire tout seul</p>		
<p>Niveau 1</p>	<p>Niveau 2</p>	<p>Niveau 3</p>
<p>Il produit un tracé avec une intention Il prend des repères dans l'espace de la feuille</p>	<p>Il gère l'espace graphique (aller de gauche à droite, maintenir un alignement) Il tient de façon adaptée l'instrument d'écriture</p>	<p>Il trace chaque lettre en cursive après démonstration et verbalisation de l'adulte (dans l'air, au tableau, sur une ardoise,...) Il enchaîne plusieurs lettres en cursive</p>

		Il écrit son prénom avec modèle, sans modèle en cursive (en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite)
--	--	---

Exemples de situations, d'activités, de ressources pour l'élève. (Liste non exhaustive)

- Productions Province Nord : <https://denc.gouv.nc/ressources-pedagogiques/productions-pedagogiques-province-nord>
- Fonds de littérature de jeunesse océanienne : https://denc.gouv.nc/sites/default/files/documents/fond_de_litterature_de_jeunesse_oceanienne_0.pdf
- Albums bilingues : langues kanak /français : ex : Péledrë (Drehu/Français) : https://denc.gouv.nc/sites/default/files/documents/lck_peledre_0.pdf
- Lien_oral -ecrit_cadrage (Eduscol)
- Langage_écrit_fonction (Eduscol)
- Découvrir l'écrit au cycle 1 (DENC)