

# CYCLE 2

## SOMMAIRE

1. Maîtrise du langage et de la langue française	2
2. Vivre ensemble	7
3. Mathématiques	8
4. Découvrir le monde	18
5. Langue étrangère ou régionale	25
6. Education artistique	26
7. Education physique et sportive	29

## MAITRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANCAISE

### LANGAGE ORAL

#### Communiquer

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• écouter autrui, demander des explications et accepter les orientations de la discussion induite par l'enseignant</li> <li>• exposer son point de vue et ses réactions dans un dialogue ou un débat en restant dans les propos de l'échange</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- prendre sa place dans le dialogue			
- écouter			
- mettre en œuvre ses arguments			
- prendre en considération ce qui est dit			
- oser communiquer avec l'adulte			
- oser communiquer avec ses camarades			
- intervenir à bon escient dans une discussion			
- respecter les règles de prises de parole			
- rester dans le sujet			
- formuler une idée personnelle en relation avec le sujet traité			
- répondre de manière cohérente à une question posée			
- opposer un argument à un argument reçu au cours d'un dialogue			
- commenter une idée entendue			
- reformuler différemment des propos tenus par un camarade			
- expliciter une consigne			
- montrer par son comportement que le message oral reçu est compris			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• faire des propositions d'interprétation pour oraliser un texte appris par cœur ou pour dire un texte en le lisant</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- prononcer distinctement			
- articuler distinctement			
- maîtriser les distinctions entre sons voisins [s] et [z], [f] et [v] ...			
- utiliser des phrases en respectant l'intonation			
- mémoriser un poème, un texte			
- communiquer, par une diction adaptée, les éléments véhiculés par un poème, un texte			
- respecter les éléments rythmiques d'un poème			

#### Maîtrise du langage d'évocation

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• rapporter un événement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser les mots de liaison exprimant une relation spatiale (sur/sous, devant/derrière, à côté de )			
- utiliser les mots de liaison exprimant une relation temporelle (pendant, tandis que, pendant que)			
- utiliser les mots de liaison exprimant une relation logique (cause, conséquence, condition)			
- donner à son discours un caractère explicatif voulu			
- respecter une chronologie pour relater une situation vécue			
- adapter son propos à la situation			
- adapter son propos à son interlocuteur			
- utiliser un langage explicite			
- expliquer ce qu'il a fait			
- décrire ses actions, ses attitudes et ses productions			
- passer d'une forme de communication non verbale à l'expression orale			
- repérer la situation de départ, les éléments, les personnages, les actions essentielles du conte, du récit, de l'événement			
- repérer les liens existant entre les actions, les personnages essentiels du conte, du récit, de l'événement			
- repérer la situation finale du conte, du récit, de l'événement			
- relater et commenter des événements de manière fidèle			
- décrire des situations vécues en respectant la chronologie			

- raconter une histoire, conte, scénario en respectant la cohérence des temps, des lieux, d'action, des personnages			
- respecter les caractéristiques de la narration ( formulation, temps des verbes, concordances ...)			

### Maîtrise du langage d'évocation

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>proposer, en situation de dictée à l'adulte ( d'un texte narratif ou explicatif), des corrections pertinentes portant sur la cohérence du texte ou sur sa mise en mots (syntaxe, lexique)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- repérer les caractéristiques de quelques types de textes (lettre, recette, comptine, histoire...)			
- adopter, à l'oral, les règles de fonctionnement du code écrit			
- connaître le contenu du texte à dicter			
- organiser son discours en fonction du texte à dicter			
- rectifier une formulation inappropriée			
- repérer, dans le cadre du dialogue didactique avec l'enseignant, des incohérences syntaxiques, lexicales			
- proposer des corrections pertinentes			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l'aide des éléments présents dans l'image ou des situations qu'elle suggère</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- exprimer ce qu'il ressent à la vue d'une image			
- exprimer ce que lui évoque une image			
- procéder à des comparaisons d'images			
- repérer les éléments de construction d'une image			
- analyser la composition d'une image			
- repérer les éléments essentiels d'une image			
- donner du sens aux éléments essentiels d'une image			
- mobiliser le vocabulaire qui permet de décrire l'image			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dire un poème ou un court texte parmi ceux qui ont été appris par cœur dans l'année ( une dizaine) en l'interprétant</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- mémoriser un poème			
- respecter les éléments rythmiques			
- communiquer, par une diction adaptée, les éléments véhiculés par un poème, un texte			
- interpréter un texte en respectant des indices qui permettent l'accès au sens du message ( intonation, pauses, groupes de souffle, silences...)			

## LECTURE ET ECRITURE

### Compréhension

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>comprendre les informations explicites d'un texte littéraire ou d'un texte documentaire approprié à l'âge et à la culture des élèves</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître les caractéristiques du texte fictif, du texte documentaire			
- identifier le texte littéraire, le texte documentaire			
- distinguer un écrit fonctionnel d'un écrit de fiction			
- comprendre le sens général du texte			
- percevoir des indices signifiants d'un texte : marques de surface, indices sémantiques, organisationnels, orthographiques			
- répondre à des questions relatives aux personnages			
- répondre à des questions relatives aux lieux			
- répondre à des questions relatives aux actions			
- répondre à des questions relatives aux relations			
- répondre à des questions relatives à la chronologie			
- repérer les mots ou phrases contenant des renseignements demandés			
- repérer les mots connecteurs temporels (d'abord, puis, enfin...)			
- repérer les connecteurs logiques (parce que, donc, par contre...)			
- repérer les passages significatifs			

- distinguer l'essentiel du secondaire			
- respecter la cohérence du texte			
- formuler l'idée principale d'un paragraphe			
- formuler l'idée générale d'un texte			
- comprendre qu'un même personnage peut être désigné par des procédés différents			
- connaître et repérer ces différents procédés de désignation : noms, pronoms, surnoms, périphrases, métaphores			
- justifier son choix par référence à des indices orthographiques, grammaticaux, sémantiques			
- analyser le contexte			
- vérifier le sens d'un mot connu par rapport au contexte			
- émettre des hypothèses sur le sens nouveau d'un mot connu			
- émettre des hypothèses sur le sens d'un mot nouveau			
- remplacer le mot nouveau par des synonymes			
- vérifier, à l'aide du contexte, le sens du mot			
<b>• retrouver dans un texte documentaire imprimé ou sur un site Internet les réponses à des questions simples</b>			
<b>Savoir :</b>			
- lire une table des matières, une couverture de livre			
- mettre en relation différents indices externes			
- déduire à partir de ces indices, des éléments de contenu sur l'ouvrage			
- caractériser le texte à l'aide d'indices extérieurs			
- situer, à partir de ces indices, les éléments de contenu recherchés			
- connaître différents types de questions			
- repérer les types de réponses à y apporter			
- comprendre la question			
- reformuler si nécessaire la question			
- repérer les éléments du texte qui permettront d'élaborer la réponse			
- inférer ce qui n'est pas explicitement dit dans le texte			
- élaborer une réponse cohérente			
- justifier sa réponse en se référant au texte lui-même			
- connaître différentes modalités de lecture			
- appliquer différentes modalités de lecture			
- repérer la modalité de lecture qui convient à la situation			
- repérer la modalité de lecture qui convient au type de texte			
- repérer la modalité de lecture qui convient au champ disciplinaire auquel se réfère le texte			
- comprendre la notion de « famille » de mots			
- classer les mots usuels par familles de mots			
- distinguer des mots de sens proche et mots de la même famille			
<b>• dégager le thème d'un texte littéraire (de qui ou de quoi parle-t-il ?)</b>			
<b>• lire à voix haute un court passage en restituant correctement les accents de groupes et la courbe mélodique de la phrase (lecture préparée silencieusement)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- lire le texte silencieusement pour le lire ensuite oralement et de façon expressive			
- déchiffrer rapidement tous les mots inconnus lors de la lecture silencieuse			
- identifier et respecter la ponctuation			
- anticiper la suite des mots d'une phrase			
- restituer les sons sans erreurs			
- respecter l'intégralité du texte (éviter les oublis de mots, les substitutions, les transformations, les inversions)			
- respecter les groupes de souffle			
- respecter convenablement les liaisons			
- maîtriser le débit de lecture			
- respecter la ponctuation			
- anticiper la suite d'un mot, d'une phrase			
- montrer par sa lecture que l'on reconnaît des phrases déclaratives, interrogatives, exclamatives			
- adapter l'intonation au type de texte lu			
- justifier, en se référant au texte, sa propre lecture oralisée			
<b>• relire seul un album illustré lu en classe avec l'aide de l'enseignant</b>			

## Reconnaissance des mots

	GS	CP	CE1
<b>Avoir compris et retenu :</b>			
• <b>le système alphabétique de codage de l'écriture</b>			
<b>Savoir :</b>			
- segmenter la chaîne écrite en mots			
- repérer la syllabe dans un mot dit			
- repérer la place des phonèmes dans un mot dit			
- repérer la place des syllabes dans un mot écrit			
- repérer la place des phonèmes dans un mot écrit			
- classer les mots, syllabes, lettres selon des critères portant sur des graphies identiques correspondant à des phonèmes identiques,			
- classer les mots, syllabes, lettres selon des critères portant sur des graphies identiques correspondant à des phonèmes identiques, à des phonèmes différents,			
- classer les mots, syllabes, lettres selon des critères portant sur toutes les différentes graphies d'un même phonème			
- distinguer une lettre d'un mot			
- distinguer le nom de la lettre de son phonème			
- Connaître le nom et les formes graphiques des lettres			
- séparer les syllabes d'un même mot			
- associer deux, trois, quatre syllabes pour composer un mot			
- associer deux, trois, quatre phonèmes pour composer une syllabe			
- former un mot avec des syllabes en désordre			
- former un nouveau mot par déplacement, ajout, suppression, substitution de syllabes			
- compléter un mot par une syllabe manquante			
- prendre en compte l'ordre des syllabes, l'ordre des lettres d'un mot			
- identifier un mot parmi une liste de mots connus et phonétiquement voisins			
• <b>connaître les correspondances régulières entre graphèmes et phonèmes</b>			
<b>Savoir :</b>			
- observer la relation entre mots écrits et mots dits			
- mettre en correspondance ce qui se voit et ce qui s'entend, ce qui se voit et ne s'entend pas			
- connaître les variations du son des lettres en fonction de leur environnement graphique			
- analyser un mot			
- analyser une syllabe			
- discriminer les paires minimales			
- produire l'image sonore d'une lettre, d'une syllabe, d'un mot			
- identifier un mot parmi une liste de mots connus et phonétiquement voisins			
• <b>proposer une écriture possible (et phonétiquement correcte) pour un mot régulier</b>			
• <b>déchiffrer un mot que l'on ne connaît pas</b>			
<b>Savoir :</b>			
- identifier un mot parmi une liste de mots inconnus			
- anticiper le sens d'un mot grâce au contexte			
- anticiper le sens d'un mot grâce à des indices morpho-syntaxiques			
- utiliser la combinatoire pour vérifier le sens d'un mot inconnu			
- utiliser la combinatoire pour déchiffrer le sens d'un mot inconnu			
• <b>identifier instantanément la plupart des mots courts (jusqu'à 4 ou 5 lettres) et les mots longs les plus fréquents</b>			
<b>Savoir :</b>			
- mémoriser le corpus de mots courants			
- mémoriser l'ordre des syllabes et des lettres composant les mots courants			
- utiliser la combinatoire pour vérifier le sens d'un mot connu			

## Production de textes

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable d' :</b>			
• <b>écrire d'une manière autonome un texte d'au moins cinq lignes (narratif ou explicatif) répondant à des consignes claires, en gérant correctement les problèmes de syntaxe et de lexique;</b>			
- distinguer des textes par leur forme extérieure usuelle			
- expliciter le contexte du projet d'écriture			
- identifier les indices visuels permettant de reconnaître un texte			
- comprendre les consignes données			
- connaître les conventions d'écriture du texte à produire			
- produire un texte correspondant à la situation d'écriture			
- produire un texte correspondant aux contraintes imposées par la consigne			

- produire un texte contenant les informations nécessaires (personnages, lieux, objets, actions...)			
- produire un texte lisible et communicable selon le projet d'écriture			
- utiliser à bon escient le référentiel de la classe (affichages)			
- rédiger des phrases correctement délimitées			
- mettre en œuvre des compétences grammaticales, orthographiques et lexicales acquises par ailleurs			
- respecter les accords dans les groupes nominaux			
- respecter les accords entre les sujets et les verbes			
- utiliser un vocabulaire diversifié, adéquat et adapté à la situation			
- utiliser la ponctuation à bon escient			
- utiliser une syntaxe correcte (pronoms, mots de liaison, modes de verbe)			
- relire son texte à l'aide d'un guide de relecture élaboré par la classe			
- réécrire le texte			
- connaître et respecter les caractéristiques essentielles du texte narratif			
- connaître et appliquer la structure du texte narratif (histoire, conte)			
- respecter une cohérence dans la continuité de l'histoire et la permanence des personnages			
- préciser le contexte temporel, spatial et relationnel du texte narratif			
- avoir écrit la suite d'une histoire (comprendre la situation initiale, identifier les personnages)			
- adopter une progression logique des actions			
- imaginer une fin en correspondance avec le début de l'histoire			
- respecter la cohérence des temps utilisés			
- connaître les caractéristiques du texte explicatif			
- préciser les informations à transmettre			
- déterminer l'ordre des informations à transmettre			
- adapter le texte au destinataire visé			
- décrire ( animal, expérience, personnage, situation..)			
- connaître la structure du texte explicatif			
- utiliser la structure du texte explicatif			
- mettre en évidence la structure utilisée (rubriques, procédés de visualisation, mise en page ...)			
- utiliser le vocabulaire spécifique adapté à la situation (scientifique, technique...)			

### Ecriture et orthographe

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
• orthographier la plupart des « petits mots » fréquents ( articles, prépositions, conjonctions, adverbes....)			
• écrire la plupart des mots en respectant les caractéristiques phonétiques du codage			
• copier sans erreur un texte de trois ou quatre lignes en copiant mot par mot et en utilisant une écriture cursive et lisible			
• utiliser correctement les marques typographiques de la phrase (point, majuscule), commencer à se servir des virgules			
• en situation d'écriture spontanée ou sous dictée, marquer les accords en nombre et en genre dans le groupe nominal régulier (déterminant, nom, adjectif)			
• en situation d'écriture spontanée ou sous dictée, marquer l'accord en nombre du verbe et du sujet dans toutes les phrases où l'ordre syntaxique régulier est respecté			

## VIVRE ENSEMBLE

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
<b>• commencer à se sentir responsable</b>			
- assumer des services pour la classe			
- être un élément fédérateur pour certaines activités			
- prendre des initiatives dans le travail de groupe			
- respecter, gérer, entretenir son matériel et le matériel de la classe, de la BCD...			
- se montrer capable d'efforts, de persévérance, de courage...			
- avoir le goût du travail bien fait, ordonné, réfléchi			
- coopérer pour accomplir une tâche, s'entraider			
- avoir le souci de protection de l'environnement			
<b>• prendre part à un débat sur la vie de la classe</b>			
- écouter les propos des autres enfants lors des échanges collectifs			
- participer à des choix collectifs			
- avoir des échanges verbaux avec les autres enfants à propos de la vie de la classe			
- savoir prendre la parole à bon escient			
- être capable de tolérance (mode de vie, de nourriture, de pensée...)			
<b>• respecter les adultes et leur obéir dans l'exercice normal de leurs diverses fonctions</b>			
- accepter des activités contraignantes pour acquérir des savoirs nouveaux			
- connaître la fonction des adultes qui interviennent dans l'école et adapter son langage et son attitude en conséquence			
- connaître et respecter quelques règles élémentaires de politesse			
<b>Avoir compris et retenu :</b>			
<b>• que les règles acceptées permettent la liberté de chacun, en particulier à partir de quelques exemples pris dans les règles de vie</b>			
- être assidu et ponctuel			
- respecter le temps imparti à une tâche collective			
- participer à l'élaboration d'un règlement intérieur et/ou des règles de vie			
- respecter le règlement intérieur et/ou les règles de vie			
- être sensible à ce que nous avons de commun (patrimoine culturel)			
<b>• quelques principes d'hygiène personnelle et collective et leur justification</b>			
- avoir conscience des notions de propreté, soins du corps			
- avoir conscience des notions d'entretien de la maison, des locaux scolaires...			
- connaître quelques règles d'hygiène alimentaire			
<b>• quelques règles simples de sécurité routière</b>			
- connaître quelques règles élémentaires de sécurité routière			
- connaître le code du piéton (passage protégé, feux...)			
- connaître le code du jeune cycliste (panneaux de signalisation...)			
- connaître le code du passager en voiture (place des enfants, sièges adaptés, ceinture de sécurité...)			
<b>• quelques règles à appliquer en situation de danger (se protéger, porter secours en alertant, en choisissant les comportements à suivre) ;</b>			
- connaître la composition d'une trousse d'urgence et son utilisation			
- connaître et appliquer les consignes de sécurité au cours des activités physiques et sportives			
- connaître et appliquer les consignes de sécurité au cours des transports scolaire			
- connaître et appliquer les consignes de sécurité au cours des sorties éducatives			
- savoir reconnaître des produits dangereux			
<b>• les principaux symboles de la nation et de la République</b>			
- connaître le symbole de la république (Marianne)			
- connaître l'emblème de la république (drapeau)			
- connaître l'hymne national (Marseillaise)			
- connaître la date de la fête nationale (14 juillet)			
- connaître le chef de l'Etat, son mode d'élection et quelques-unes de ses fonctions			

## MATHÉMATIQUES

## COMPÉTENCES GÉNÉRALES

	GS	CP	CE1
<b>Être capable de :</b>			
• <b>s'engager dans une procédure personnelle de résolution et la mener à son terme</b>			
<b>Savoir :</b>			
- définir ce qui est à chercher			
- représenter la situation à l'aide d'un dessin ou d'un schéma			
- formuler des hypothèses			
- vérifier les hypothèses formulées			
- choisir les données utiles à la résolution du problème			
- repérer les informations qui peuvent être rapprochées ou combinées			
- reconnaître les données utiles			
- trier les données utiles			
- écarter les données numériques inutiles			
- rejeter des données non pertinentes			
- repérer des données implicites			
- organiser les données utiles			
- regrouper les données utiles			
- relier les données entre elles			
- classer les données dans le but de les gérer			
- traiter les données utiles à la résolution du problème			
- stocker des informations			
- associer une question qui est posée, ou qu'il faut se poser, avec l'information pertinente qui lui correspond			
- mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement pour trouver des solutions			
- élaborer une démarche de résolution originale et personnelle			
- prévoir les étapes nécessaires pour résoudre le problème			
- mobiliser les connaissances déjà acquises			
- distinguer les savoirs utiles des savoirs inutiles			
- distinguer les procédures utiles des procédures inadaptées			
- mener sa recherche à son terme			
• <b>rendre compte oralement de la démarche utilisée, en s'appuyant éventuellement sur sa « feuille de recherche »</b>			
<b>Savoir :</b>			
- expliciter la procédure utilisée			
- formuler et expliciter sa démarche			
- analyser sa propre démarche			
- utiliser un langage clair et précis pour décrire les différentes étapes de la démarche adoptée			
- formuler et communiquer les résultats			
- verbaliser en s'appuyant sur des notes			
• <b>admettre qu'il existe d'autres procédures que celles qu'on a soi-même élaborées et essayer de les comprendre</b>			
<b>Savoir :</b>			
- argumenter à propos de la validité d'une solution			
- vérifier la bonne réponse			
- comparer sa solution à celle de ses camarades			
- invalider, si nécessaire, sa propre solution			
- repérer et analyser son erreur			
- écouter les explications données par d'autres			
- accepter les procédures des autres			
- utiliser les procédures des autres			
• <b>rédigé une réponse à la question posée</b>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser les termes de la question pour formuler une réponse			
- extraire les éléments nécessaires à l'élaboration d'une réponse			
- rédiger une réponse lisible par les autres			

<b>• identifier des erreurs dans une solution</b>			
<b>Savoir :</b>			
- distinguer le plausible de l'impossible			
- apprécier l'ordre de grandeur d'un résultat			
- associer la bonne unité à un nombre donné			
- comparer à la réalité			

## EXPLOITATION DE DONNÉES NUMÉRIQUES

### Problèmes résolus en utilisant une procédure experte

	GS	CP	CE1
<b>Être capable de :</b>			
<b>• utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une quantité égale à une quantité donnée</b>			
<b>Savoir :</b>			
- comparer par comptage			
- comparer par dénombrement			
- réaliser une quantité par comptage			
- réaliser deux quantités égales			
<b>• utiliser les nombres pour exprimer la position d'un objet dans une liste ou pour comparer des positions</b>			
<b>Savoir :</b>			
- positionner un objet dans une liste			
- repérer une position dans une liste			
- comparer des positions données			
- associer un nombre à un objet positionné sur une liste			
<b>• déterminer, par addition ou soustraction, le résultat d'une augmentation, d'une diminution ou de la réunion de deux quantités</b>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître les significations de l'addition: ajouter, réunir, progresser sur la droite numérique			
- savoir utiliser le signe + pour donner le résultat d'une augmentation			
- savoir utiliser le signe - pour donner le résultat d'une diminution			
- savoir utiliser le signe + pour donner le résultat d'une réunion			
<b>• déterminer, par addition ou soustraction, la position atteinte sur une ligne graduée à la suite d'un déplacement en avant ou en arrière</b>			
<b>Savoir :</b>			
- compter dans un ordre croissant			
- compter dans un ordre décroissant			
- se repérer sur une ligne graduée			
- se déplacer sur une ligne graduée			
- utiliser l'addition pour trouver une position issue d'un déplacement en avant			
- utiliser la soustraction pour trouver une position issue d'un déplacement en arrière			
<b>• déterminer, par multiplication, le résultat de la réunion de plusieurs quantités ou valeurs identiques</b>			
<b>Savoir :</b>			
- distinguer les symboles x et +			
- remplacer des additions successives par une multiplication			
- additionner plusieurs quantités identiques			
- additionner plusieurs valeurs identiques			

### Problèmes résolus en utilisant une procédure personnelle

<b>Être capable de :</b>			
<b>• dans des situations où une quantité (ou une valeur) subit une augmentation ou une diminution, déterminer la quantité (ou la valeur) initiale, ou trouver la valeur de l'augmentation ou de la diminution</b>			
<b>Savoir :</b>			
- représenter ces situations par un dessin			
- représenter ces situations par un schéma			
- utiliser le comptage avant et le comptage arrière			
- faire des essais avec des additions, soustractions			

<ul style="list-style-type: none"> <li>déterminer une position initiale sur une ligne graduée, avant la réalisation d'un déplacement (en avant ou en arrière) pour atteindre une position donnée ou déterminer la valeur du déplacement</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- représenter ces situations par un dessin			
- représenter ces situations par un schéma			
- se repérer sur une ligne graduée			
- trouver l'opération qui permet de résoudre le problème			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dans des situations où deux quantités (ou valeurs) sont réunies, déterminer l'une des quantités (ou l'une des valeurs)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- trouver le complément par comptage			
- trouver le complément avec une addition			
- trouver le complément avec une soustraction			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dans des situations où deux quantités (ou valeurs) sont comparées, déterminer l'une des quantités (ou l'une des valeurs) ou le résultat de la comparaison</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser des procédures de comparaison			
- déterminer une des quantités (ou des valeurs)			
- déterminer le résultat de la comparaison			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dans des situations de partage ou de distribution équitables, déterminer le nombre total d'objets, le montant de chaque part ou le nombre de parts</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- trouver des procédures pour déterminer le nombre total d'objets			
- trouver des procédures pour déterminer le montant de chaque part			
- trouver des procédures pour déterminer le nombre de parts			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dans des situations où des objets sont organisés en rangées régulières, déterminer le nombre total d'objets, le nombre d'objets par rangées ou le nombre de rangées</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- trouver des procédures pour déterminer le nombre total d'objets			
- trouver des procédures pour déterminer le nombre d'objets par rangées			
- trouver des procédures pour déterminer le nombre de rangées			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dans des situations où plusieurs quantités (ou valeurs) identiques sont réunies, déterminer la quantité (ou la valeur) totale, l'une des quantités (ou des valeurs) ou le nombre de quantités (ou de valeurs)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- trouver des procédures pour déterminer la quantité totale			
- trouver des procédures pour déterminer la valeur totale			
- trouver des procédures pour déterminer l'une des quantités			
- trouver des procédures pour déterminer l'une des valeurs			
- trouver des procédures pour déterminer le nombre de quantités			
- trouver des procédures pour déterminer le nombre de valeurs			

## CONNAISSANCE DES NOMBRES ENTIERS NATURELS

Désignations orales et écrites des nombres entiers naturels (inférieurs à 1000)

	GS	CP	CE1
<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un ou des groupements et des échanges par dizaines et centaines</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser la comptine de 1 en 1 pour dénombrer une quantité			
- réaliser des groupements par dizaines			
- réaliser des groupements par centaines			
- énoncer le résultat de groupements			
- procéder à des échanges unités, dizaines, centaines			
- reconstituer une collection à partir d'un codage			
<ul style="list-style-type: none"> <li>comprendre et déterminer la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture décimale d'un nombre</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- trouver la partie entière d'un nombre décimal			
- distinguer chiffre et nombre			

- repérer les chiffres des unités, des dizaines, des centaines			
- maîtriser l'emploi du 0 dans la numération de position			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>produire des suites orales et écrites de nombres de 1 en 1, 10 en 10, 100 en 100 (en avant et en arrière, à partir de n'importe quel nombre), en particulier citer le nombre qui suit ou qui précède un nombre donné</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- compléter une suite quand la règle de l'algorithme est donnée			
- trouver la règle de l'algorithme pour compléter une suite			
- compter à rebours			
- dire ou écrire le nombre qui suit			
- dire ou écrire le nombre qui précède			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>associer les désignations chiffrées et orales des nombres :</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- écrire un nombre sous forme chiffrée			
- écrire un nombre avec des mots			
- lire un nombre sous forme littérale chiffrée			
- écrire sous forme chiffrée un nombre donné oralement			
- écrire sous forme chiffrée un nombre donné sous forme littérale			
- écrire sous forme littérale un nombre donné oralement			
- écrire sous forme littérale un nombre donné sous forme chiffrée			
- écrire un nombre sous forme parenthésée			

### Ordre sur les nombres entiers naturels

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>comparer, ranger, encadrer des nombres (en particulier entre deux dizaines consécutives ou entre deux centaines consécutives)</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- comparer des nombres ayant même centaine et dizaine			
- comparer des nombres ayant le même chiffre des centaines			
- comparer des nombres ayant des chiffres inversés			
- intercaler un nombre			
- ranger des nombres en ordre croissant			
- ranger des nombres en ordre décroissant			
- utiliser les signes =, <, >			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>situer des nombres (ou repérer une position par un nombre) sur une ligne graduée de 1 en 1, 10 en 10, 100 en 100</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- situer un nombre dans une suite de nombres			
- retrouver le nombre manquant sur une bande numérique			
- compléter une bande numérique			
- distinguer les aspects ordinal et cardinal d'un nombre			
- employer premier, deuxième, ... dernier			

### Relations arithmétiques entre les nombres entiers naturels

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>connaître les doubles et moitiés de nombres d'usage courant : doubles des nombres inférieurs à 10, des dizaines entières inférieures à 100, moitié de 2, 4, 6, 8, 10, 20, 40, 60, 80</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître la comptine des nombres jusqu'à 100			
- réciter la comptine des nombres jusqu'à 100 dans l'ordre croissant			
- trouver le double des nombres de 1 à 10			
- mémoriser le double des nombres de 1 à 10			
- trouver le double des dizaines inférieures à 100			
- mémoriser le double des dizaines inférieures à 100			
- trouver la moitié des nombres pairs entre 2 et 10			
- mémoriser la moitié des nombres pairs entre 2 et 10			
- trouver la moitié de 20, 40, 60, 80			

<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître et utiliser les relations entre nombres d'usage courant : entre 5 et 10 ; entre 25 et 50 ; entre 50 et 100 ; entre 15 et 30 ; entre 30 et 60 ; entre 12 et 24</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- trouver l'opérateur à partir d'une grille			
- réduire une chaîne de fonction			
- utiliser la relation $n$ et $n$ multiplier par $a$			

## CALCUL

### Calcul automatisé

	GS	CP	CE1
<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître ou reconstruire très rapidement les résultats des tables d'addition (de 1 à 9) et les utiliser pour calculer une somme, une différence, un complément, ou décomposer un nombre sous forme de somme</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- élaborer une table d'addition			
- mémoriser des décompositions additives			
- restituer des décompositions additives			
- remplacer un nombre par une écriture additive à deux termes			
- remplacer un nombre par plusieurs écritures additives à plus de deux termes			
- remplacer un nombre par plusieurs écritures additives à deux termes			
- maîtriser le statut particulier du zéro			
<ul style="list-style-type: none"> <li>trouver rapidement le complément d'un nombre à la dizaine immédiatement supérieure</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître les nombres dont la somme est égale à dix.			
- réciter la suite des dizaines			
- trouver le nombre qui manque pour arriver à la dizaine			
<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître et utiliser les tables de multiplication par deux et cinq, savoir multiplier par dix</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- construire des tables			
- utiliser la table de multiplication par 2			
- utiliser la table de multiplication par 5			
- mémoriser des tables			
- restituer des tables			
- multiplier par 10 sans poser l'opération			
<ul style="list-style-type: none"> <li>calculer des sommes en ligne ou par addition posée en colonne</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- calculer mentalement en ligne			
- poser une addition			
- la technique opératoire de l'addition sans retenue			
- la technique opératoire de l'addition avec retenue			

### Calcul réfléchi

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>organiser et traiter des calculs additifs, soustractifs et multiplicatifs sur les nombres entiers</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser une addition			
- utiliser une soustraction			
- utiliser une multiplication			
- évaluer l'ordre de grandeur d'un résultat			
<ul style="list-style-type: none"> <li>résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples</li> </ul>			
- choisir l'opération adéquate			
- mémoriser des types de calcul			
- utiliser le calcul le plus efficace ou celui qui vient vite à l'esprit			

## Calcul instrumenté

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser à bon escient une calculatrice (en particulier pour obtenir un résultat lorsqu'on ne dispose pas d'une méthode de calcul efficace) :</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- additionner avec une calculatrice			
- soustraire avec une calculatrice			
- multiplier avec une calculatrice			
- la signification de certains signes du clavier			

## ESPACE ET GÉOMÉTRIE

## Repérage, orientation

	GS	CP	CE1
<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacements (devant, derrière, entre, à gauche de, à droite de, sur, sous, dessus, dessous, au-dessus de, en dessous de)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser à bon escient les mots devant, derrière, entre			
- utiliser les expressions à gauche de, à droite de			
- utiliser à bon escient les mots sur, sous, dessous, dessus			
- utiliser à bon escient les expressions au-dessus de, en dessous de			
<ul style="list-style-type: none"> <li>situer un objet, une personne par rapport à soi ou par rapport à une autre personne ou à un autre objet</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- situer un objet par rapport à un repère fixe			
- situer un objet par rapport à soi			
- situer un objet par rapport à une autre personne			
- guider un déplacement en situation			
<ul style="list-style-type: none"> <li>situer des objets d'un espace réel sur une maquette ou un plan, et inversement situer dans l'espace réel des objets placés sur une maquette ou un plan</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- établir une relation entre la réalité et la représentation			
- établir une relation entre une maquette et un plan			
- établir une relation entre la représentation et la réalité			
<ul style="list-style-type: none"> <li>repérer et coder des cases et des nœuds sur un quadrillage</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- repérer sur un quadrillage la position des cases par comptage			
- repérer sur un quadrillage la position des nœuds par comptage			
- repérer sur un quadrillage la position des cases au moyen de leurs coordonnées			
- repérer sur un quadrillage la position des nœuds au moyen de leurs coordonnées			
- indiquer les coordonnées d'une case sur un quadrillage			
- indiquer les coordonnées d'un nœud sur un quadrillage			
- se déplacer sur un quadrillage			

## Relations et propriétés : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>percevoir ces relations sur un objet, un ensemble d'objets, ou sur un dessin pour le reproduire ou le décrire</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- vérifier que 3 points sont alignés, en utilisant divers outils			
- repérer un angle droit avec un gabarit			
- retrouver l'axe de symétrie dans des figures			
- vérifier si des segments ont même longueur ou non avec des outils			

<ul style="list-style-type: none"> <li>• vérifier ces relations ou réaliser des tracés en utilisant des instruments (gabarits de longueurs ou d'angle droit, règle) et des techniques (pliage, calque, papier quadrillé)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- placer des points afin qu'ils soient alignés			
- utiliser correctement la règle			
- utiliser correctement l'équerre			
- utiliser correctement le compas			
- utiliser la technique du pliage			
- utiliser la technique du calque			
- utiliser la technique du papier quadrillé			
- utiliser le pliage pour mettre en évidence les perpendiculaires			
- utiliser le pliage pour mettre en évidence les parallèles			
- repérer un angle droit			
- fabriquer une équerre			

<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser le vocabulaire : aligné, angle droit</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- employer le mot segment			
- employer l'expression angle droit			
- employer le mot parallèle			
- employer l'expression axe de symétrie			
- employer le mot aligné			

### Solides : cube, pavé, droit

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• distinguer ces solides, de manière perceptive, parmi d'autres solides</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître quelques formes de solides simples			
- mémoriser les noms des solides simples			
- repérer quelques caractéristiques et propriétés d'un solide			
- analyser les éléments constitutifs d'un cube ou d'un pavé droit			
- ce qu'est une face, une arête, un sommet			
- identifier les empreintes d'un solide			
- connaître les solides par manipulation, par mise à plat (patron)			
- classer des solides selon un critère personnel			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser à bon escient le vocabulaire approprié : cube, pavé droit, face, arête, sommet</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser les mots cube et pavé droit			
- utiliser les mots face, arête, sommet			
- utiliser les mots boule, polyèdre, cylindre			

### Figures planes : triangle, carré, rectangle, cercle

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• distinguer ces figures, de manière perceptive, parmi d'autres figures planes</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- manipuler des surfaces			
- comparer des surfaces			
- classer des surfaces			
- caractériser le triangle			
- caractériser le carré			
- caractériser le rectangle			
- caractériser le cercle			
- distinguer ligne courbe et ligne polygonale			
- reconnaître une même figure positionnée différemment			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• savoir vérifier si une figure est un carré ou un rectangle en ayant recours aux propriétés (longueurs des côtés et angles droits) et en utilisant les instruments</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître des angles droits			
- vérifier la longueur des côtés en utilisant la règle (en cm)			
- trouver la longueur et la largeur			
- expliciter pourquoi une figure est un carré ou un rectangle			

<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser le vocabulaire approprié : carré, rectangle, triangle, cercle, côté, sommet, angle droit</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- employer, en situation de communication, le mot carré			
- employer, en situation de communication, le mot rectangle			
- employer, en situation de communication, le mot triangle			
- employer, en situation de communication, le mot cercle			
- utiliser les mots côté, sommet, angle droit			
<ul style="list-style-type: none"> <li>reproduire ou compléter une figure sur papier quadrillé</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- rechercher une méthode de reproduction			
- appliquer une méthode de reproduction			
- compléter une reproduction			
- reproduire sur papier quadrillé			
- reproduire sur papier pointé			
- manipuler le compas pour tracer un cercle de centre donné			
- trouver différents agencements d'une figure (pavage)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>vérifier si deux figures sont superposables à l'aide de techniques simples (superposition effective, calque)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser la superposition (sur vitre)			
- utiliser la superposition (sur papier calque)			

## GRANDEURS ET MESURE

### Longueurs et masses

	GS	CP	CE1
<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>comparer des objets selon leur longueur ou leur masse par un procédé direct ou indirect</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- comparer des objets de façon directe			
- comparer des objets de façon indirecte			
- ranger des objets selon leur longueur			
- ranger des objets selon leur masse			
- utiliser des instruments choisis par l'élève (ficelle, baguette, balance)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser une règle graduée en cm pour mesurer ou pour construire un segment ou une ligne brisée</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- distinguer les unités usuelles de longueur			
- fabriquer une règle graduée			
- distinguer le début de la règle et l'origine des graduations			
- faire correspondre le 0 et l'origine de l'objet à mesurer			
- manipuler correctement une règle			
- mesurer un segment			
- mesurer une ligne brisée			
- tracer un segment			
- tracer une ligne brisée			
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser le mètre ruban ou le mètre de couturière dans une activité de mesurage</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser le mètre ruban			
- utiliser le mètre de couturière			
- choisir l'outil adapté à l'activité de mesurage			
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser une balance Roberval ou à lecture directe pour comparer des masses, effectuer des pesées simples, ou pour obtenir des objets de masses données</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser une balance à lecture directe pour comparer des masses			
- utiliser une balance à lecture directe pour faire des pesées			
- utiliser une balance à lecture directe pour obtenir des objets de masses données			
- retrouver des masses marquées			
- utiliser une balance Roberval pour comparer des masses			
- utiliser une balance Roberval pour effectuer des pesées			
- utiliser des masses marquées pour obtenir des objets de masses données			

<ul style="list-style-type: none"> <li>choisir l'unité appropriée pour exprimer le résultat d'un mesurage (cm ou m pour une longueur, kg ou g pour une masse)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- mesurer en cm et en m			
- mesurer en g et kg			
- choisir g et kg comme masses références conventionnellement admises			
- choisir cm et m comme longueurs références conventionnellement admises			
<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître les unités usuelles et les relations qui les lient : cm et m, kg et g</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- lire des tableaux de conversions pour les longueurs			
- lire des tableaux de conversions pour les masses			
- utiliser des tableaux de conversions pour les longueurs			
- utiliser des tableaux de conversions pour les masses			
- effectuer des conversions simples cm et m			
- effectuer des conversions simples g et kg			

### Volumes (contenances)

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>comparer la contenance de deux récipients en utilisant un récipient étalon</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser des unités arbitraires usuelles : verre, bouteille...			
- distinguer contenance et contenu			
- comparer des récipients de même contenance et de forme différente			
- comparer des récipients de même forme et de contenance différente			
<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître l'unité usuelle : le litre (l)</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- découvrir différentes représentations de cette quantité			
- utiliser cette unité avec différents liquides			
- utiliser son abréviation			

### Repérage du temps

<b>Être capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître les jours de la semaine et les mois de l'année et lire l'information apportée par un calendrier</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- repérer, mémoriser les jours de la semaine			
- repérer, mémoriser les mois de l'année			
- situer un événement dans la journée, la semaine, le mois, l'année			
- identifier un calendrier			
- repérer le découpage conventionnel du calendrier			
- trouver un événement dans un calendrier			
- appréhender diverses représentations du temps qui passe			
- se déplacer dans un calendrier			
- ajouter ou retrancher des jours, des semaines, des mois			
<ul style="list-style-type: none"> <li>connaître la relation entre heure et minute</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- lire l'heure entière, la demi-heure, le quart d'heure			
- lire de 5 minutes en 5 minutes			
- comparer et utiliser divers types de cadrans à lecture directe			
- qu'une heure = 60 minutes			
<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser un calendrier, un sablier ou un chronomètre pour comparer ou déterminer des durées</li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- dénombrer le nombre de jours, semaines, mois dans un calendrier			
- mesurer le temps à l'aide d'un sablier (nombre de retournement)			
- mesurer le temps à l'aide d'un chronomètre			
- lire un chronomètre (lecture directe)			
- mettre en relation calendrier, sablier, chronomètre			
- comparer des moments différents			

- choisir les unités appropriées pour exprimer le résultat d'un mesurage de durée (jour, heure, minute, seconde)

**Savoir :**

- trouver l'unité la plus vraisemblable en fonction de la durée mesurée			
- exprimer une durée en secondes			
- exprimer une durée en minutes			
- exprimer une durée en heures			
- exprimer une durée en jours			

## DECOUVRIR LE MONDE

### DOMAINE DE L'ESPACE

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
• <b>se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer</b>			
<b>Savoir</b>			
- se repérer dans un espace familier, un espace proche			
- se situer dans un espace donné (école, cour, rue, chemin de l'école)			
- retrouver un lieu dans l'école			
- se donner des repères			
- retrouver sa place lors d'un jeu			
- se diriger dans l'espace ( aller de ...à, aller à, aller vers,...)			
- indiquer une direction à quelqu'un			
- se souvenir d'un chemin parcouru			
- repérer des régions (courbes ouvertes et fermées : rondes, farandole)			
- passer de l'espace vécu à l'espace perçu			
- se situer dans un espace abstrait			
• <b>commencer à représenter l'environnement proche</b>			
<b>Savoir</b>			
- utiliser des codes pour représenter la réalité			
- utiliser des codes ou des symboles pour représenter l'environnement proche			
- représenter une organisation spatiale simple (croquis, plan)			
- relire un plan ou un croquis			
- construire une légende simple			
• <b>décrire oralement et localiser les différents éléments d'un espace organisé</b>			
<b>Savoir</b>			
- connaître et utiliser à bon escient un vocabulaire spatial : sur, sous, dessus, dessous, à côté de, à gauche, à droite, devant, derrière,...			
- situer les éléments d'un espace organisé entre eux en utilisant les indicateurs spatiaux du langage			
• <b>lire en la comprenant la description d'un paysage, d'un environnement</b>			
<b>Savoir</b>			
- reformuler le contenu d'un texte descriptif			
- dessiner un paysage décrit dans un texte			
- comparer une photo et un texte descriptif			
• <b>repérer les éléments étudiés sur des photographies prises de différents points de vue, sur des plans</b>			
<b>Savoir</b>			
- identifier un même objet représenté à des échelles différentes			
- distinguer une vue de détail d'une vue générale			
- distinguer une vue au sol d'une vue aérienne			
- distinguer une vue sur des photos prises de différents points de vue			
- réaliser des photos prises de différents points de vue			
- déterminer la dominante, le thème d'une photographie et justifier son point de vue			
- donner un titre à une photo pour déterminer le thème			
- distinguer les différents plans			
- repérer les éléments des milieux étudiés sur un plan			
- comprendre une légende			
- lire une légende			
- dire oralement ou rédiger (dictée à l'adulte) une légende			
• <b>retrouver le rôle de l'homme dans la transformation d'un paysage</b>			
<b>Savoir</b>			
- distinguer les traces de l'activité humaine et les données du milieu physique			
- constater les effets de l'activité humaine sur le milieu			
- reconnaître les éléments du paysage naturels			
- identifier quelques éléments physiques, économiques, sociaux ... dans l'environnement			
- employer un vocabulaire précis relatif à quelques éléments de la géographie humaine			
- prendre conscience de l'intervention des hommes dans la modification du milieu			
- identifier et caractériser en utilisant un vocabulaire précis les activités humaines			
- rechercher des informations à partir de supports variés			
- comparer des paysages entre eux (milieu proche/lointain)			
- dégager des similitudes et des différences entre deux paysages (milieu proche/milieu lointain)			
- reconnaître et caractériser la fonction dominante d'un espace			

<b>• situer les milieux étudiés sur une carte simple ou un globe</b>			
<b>Savoir</b>			
- savoir que les espaces sont représentés sur un globe terrestre et sur des cartes			
- situer les milieux étudiés sur un globe			
- situer les milieux étudiés sur des cartes à différentes échelles			
- situer sa région sur une carte représentant la France			
<b>Avoir compris et retenu :</b>			
<b>• la position (sur une carte ou sur un globe) de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents</b>			
<b>Savoir</b>			
- situer sa région, la France, l'Europe et les autres continents sur une carte ou un globe			
<b>• quelques aspects de la diversité des formes de végétation, de la vie animale et des habitats</b>			
<b>Savoir</b>			
- observer des changements dans le milieu proche au fil des saisons (transformation de la végétation)			
- décrire quelques aspects de la diversité des formes de végétation			
- décrire quelques aspects de la diversité de la vie animale			
- décrire quelques aspects de la diversité des habitats			
- comparer différents modes de vie en complétant un tableau			
- citer quelques facteurs de différenciation (influence du relief, du climat, des saisons, l'état de développement des sociétés...)			
<b>• quelques caractéristiques de son environnement proche</b>			
<b>Savoir</b>			
- décrire quelques aspects des paysages de son environnement proche			
- retenir quelques aspects de l'activité des hommes dans son environnement proche			

## DOMAINE DU TEMPS

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
<b>• distinguer le passé récent du passé plus éloigné</b>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître l'existence d'autres civilisations et d'autres cultures			
- comparer les événements de sa vie quotidienne à d'autres événements choisis dans l'histoire de la société française			
- comparer des photos ou cartes postales d'un même lieu à différentes époques			
- prendre conscience de la succession des générations			
- connaître son âge et se situer dans une classe d'âge			
- réaliser la frise chronologique par classement d'images, de dessins, de symboles, du passé proche et lointain (première frise historique)			
<b>• identifier une information relative au passé en la situant dans une suite chronologique</b>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître les principales sources d'une information			
- identifier une information relative au passé			
- lire une information relative au passé			
- comprendre une information relative au passé			
- reformuler oralement une information relative au passé			
- situer sur des axes temporels les dates de naissance des élèves de la classe			
- construire la frise temporelle personnelle en se basant sur les dates de naissance des membres de la famille (ou de personnes proches) et des événements vécus			
<b>• fabriquer et utiliser divers types de calendriers et y situer les évènements étudiés</b>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître différents types de calendriers			
- situer les différentes activités scolaires du jour, de la semaine, de l'année sur une frise temporelle			
- utiliser des calendriers dans le cadre de projets ou d'activités de la classe			
- situer des évènements sur des calendriers de différentes formes			
- fabriquer des calendriers			
<b>• mesurer et comparer des durées</b>			
<b>Savoir :</b>			
- participer à la rédaction d'un cahier-journal qui présente le travail quotidien			
- connaître les différents instruments de mesure du temps en liaison avec les activités de la classe			
- utiliser les différents instruments de mesure du temps			
- estimer la durée de diverses activités et comparer avec la durée réelle			

- lire différents affichages de l'heure			
<b>• être curieux des traces du passé et les questionner pour les interpréter avec l'aide du maître</b>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître quelques traces du passé appartenant au patrimoine proche			
- situer des monuments de son environnement proche et qui appartiennent au passé			
- élaborer un questionnaire sur les traces du passé avec l'aide du maître			
- recueillir et comparer des témoignages sur le passé ( parents, grands –parents,...)			
- relever des informations dans des textes ou des images			
- comparer des objets de différentes époques			

## DOMAINE DU VIVANT

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
<b>• observer, identifier et décrire quelques caractéristiques de la vie animale et végétale : naissance et croissance, nutrition, reproduction, locomotion (animaux)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- observer les animaux dans leur milieu (environnement proche de l'école)			
- repérer les caractéristiques d'un milieu (humidité, sol, roches, lumière, orientation, température) et la présence de certains animaux			
- observer les différents modes de déplacement des animaux (marche, nage, vole)			
- décrire les différents modes de déplacement des animaux (marche, nage, vole)			
- classer les animaux selon leur mode de déplacement			
- nommer et décrire les organes (ailes, pattes, nageoires) et les mettre en relation avec les modes de déplacement			
- observer et décrire les différents modes d'alimentation des animaux (herbivore, carnivore...)			
- classer les animaux selon leur régime alimentaire			
- comparer les différentes façons de s'emparer de la nourriture			
- décrire les différences de l'appareil buccal ( bec, gueule, bouche...)			
- rechercher, identifier les modes de reproduction			
- comparer deux modes de naissance ( ovipare, vivipare...)			
- classer les animaux selon leur mode de reproduction			
- connaître un exemple de métamorphose dans le monde animal ( chenille/papillon, têtard/grenouille...)			
- respecter la vie animale par la compréhension des soins nécessaires aux animaux			
- décrire la diversité du monde végétal et des organes végétaux ( bourgeons, tiges, feuilles, fleurs, fruits...)			
- identifier les différentes étapes d'un cycle d'une plante			
- observer et comparer la naissance d'une plante et d'un animal ( haricots, cobaye...)			
- observer et comparer le développement ( naissance, vieillissement et mort ) d'une plante et d'un animal ( haricots, cobaye...)			
- identifier des points communs et des différences entre le cycle de vie d'une plante et d'un animal			
- comparer les besoins des plantes à ceux des animaux familiers			
- différencier les animaux des végétaux			
<b>• mesurer et observer la croissance de son corps</b>			
<b>Savoir :</b>			
- décrire la manifestation de sa propre croissance			
- constater la consolidation d'un os après une fracture simple, ou la cicatrisation d'une plaie			
- mesurer la croissance de son corps grâce à une toise			
- mesurer, comparer et classer des bandes de papier à la taille de l'élève			
- comparer, à l'aide de photos, son image au fil du temps			
- ordonner les étapes de sa croissance			
- constater et s'interroger sur la pousse des ongles, des cheveux			
<b>• déterminer et classer quelques animaux et végétaux en fonction des critères morphologiques</b>			
<b>Savoir :</b>			
- décrire la variété des espèces animales et végétales dans un milieu			
- décrire la diversité du monde animal en utilisant des critères simples de l'aspect extérieur ( vertébrés/invertébrés, nombre de pattes...)			
- définir des critères de classement			
- classer les animaux selon les critères retenus			
- décrire la diversité du monde végétal par la variété des organes végétaux (racines, tiges, feuilles, fleurs ou inflorescence)			
- classer certains végétaux selon les critères retenus			

<b>Avoir compris et retenu :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>ce qui distingue le vivant du non vivant en se référant aux manifestations de la vie animale et végétale : croissance, reproduction, besoins nutritifs (aliments, eau), modes de déplacement</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître des éléments du monde minéral (sable, argile, calcaire...)			
- repérer les manifestations des différentes fonctions animales ( ils se nourrissent, respirent, grandissent, se déplacent et se reproduisent)			
- identifier les repères temporels et climatiques pour observer au fil des saisons, la naissance et croissance de différentes plantes ( vivaces, annuelles)			
- identifier quelques conditions favorables à la croissance des plantes			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>quelques critères élémentaires de classification</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître quelques critères de classification selon la morphologie			
- connaître quelques critères de classification selon le mode de déplacement			
- connaître quelques critères de classification selon le comportement alimentaire			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>quelques caractéristiques du fonctionnement de son corps (croissance, mouvement et squelette, alimentation, dents)</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- identifier et connaître les organes du corps humain			
- identifier et connaître le rôle des organes du corps humain			
- connaître la structure du squelette			
- distinguer et connaître la place des articulations et le rôle des articulations dans le mouvement du corps humain			
- nommer les articulations des membres en utilisant un vocabulaire adéquat			
- faire le lien entre différentes positions possibles du corps et les articulations			
- identifier les deux dentitions successives			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>les différentes caractéristiques des cinq sens</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- distinguer les capacités spécifiques des cinq sens			
- identifier le rôle des organes des cinq sens			
- identifier les saveurs et les odeurs y compris dans l'alimentation			
- différencier les stimuli extérieurs (lumière, couleur, son,...) et les capteurs sensoriels (œil, oreille...)			
- établir une relation entre un type de stimulus extérieur (état et surface physique, lumière émise, sons émis ...) et des capteurs sensoriels ( œil, oreille, nez, langue, surface de la peau...)			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>quelques règles d'hygiène relatives à la propreté, à l'alimentation et au sommeil</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître quelques règles d'hygiène alimentaire (régularité des repas, composition)			
- connaître les principaux groupes d'aliments			
- reconnaître des menus équilibrés			
- connaître quelques règles d'hygiène du rythme de vie (repos, sommeil)			
- connaître quelques règles d'hygiène personnelle ( propreté dans différents domaines)			
- connaître les fondements de l'hygiène dentaire( caries/dents saines)			
- comprendre l'utilité d'un échauffement avant l'effort			
- comprendre l'utilité de posture adéquate			
- comprendre l'utilité de la protection de la peau et des yeux par rapport au soleil			

## DOMAINE DE LA MATIERE, DES OBJETS ET DES TECHNIQUES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>utiliser des thermomètres dans quelques situations de la vie courante</b></li> </ul>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître à quoi sert un thermomètre			
- identifier différentes sortes de thermomètre			
- lire des températures supérieures à 0° C sur un thermomètre gradué			
- reconnaître, en lisant un thermomètre, des températures dites négatives, au-dessous de zéro			
- associer les deux zones principales de lecture du thermomètre aux états de l'eau ( liquide ou solide)			
- utiliser un thermomètre sur soi			
- lire la température du corps			

<b>• mesurer ou comparer des longueurs, des masses de solides et de liquides, des contenances</b>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser l'instrument adéquat en fonction de la mesure à faire			
- choisir l'outil adapté à l'activité de mesurage			
- utiliser le mètre ruban			
- utiliser le mètre de couturière			
- utiliser une balance à lecture directe pour comparer des masses			
- utiliser une balance à lecture directe pour faire des pesées			
- utiliser une balance à lecture directe pour obtenir des objets de masses données			
- retrouver des masses marquées			
- utiliser une balance Roberval pour comparer des masses			
- utiliser une balance Roberval pour effectuer des pesées			
- utiliser des masses marquées pour obtenir des objets de masses données			
- mesurer en cm et en m			
- mesurer en g et kg			
- choisir g et kg comme masses références conventionnellement admises			
- choisir cm et m comme longueurs références conventionnellement admises			
- utiliser des unités arbitraires usuelles : verre, bouteille...			
- distinguer contenance et contenu			
- comparer des récipients de même contenance et de forme différente			
- comparer des récipients de même forme et de contenance différente			
- découvrir différentes représentations de cette quantité			
- utiliser l'unité usuelle qu'est le litre avec différents liquides			
- utiliser l'abréviation du litre (l)			
<b>• reconnaître les états solide et liquide de l'eau et leurs manifestations dans divers phénomènes naturels</b>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître l'eau liquide et la glace dans l'environnement immédiat			
- connaître les conditions dans lesquelles l'eau gèle ou dégèle			
- reconnaître les différentes manifestations de l'eau dans son état liquide			
- reconnaître les différentes manifestations de l'eau dans son état solide			
<b>• choisir un outil en fonction de son usage et mener à bien une construction simple</b>			
<b>Savoir :</b>			
- choisir l'outil ou objet adéquat pour un usage ciblé (visser, pincer, couper du tissu, du carton, transvaser...)			
- repérer une même solution technique assurant des fonctions différentes ( vis-écrou)			
- repérer une même fonction assurée par différentes solutions techniques ( différentes sortes de pinces à linge ou de casse-noix)			
- utiliser un outil ou un objet en prenant des précautions élémentaires de sécurité ( aiguilles, couteau...)			
- mener à bien de petits jeux de constructions			
- mener à bien des constructions guidées par le maître			
<b>• construire un circuit électrique simple (sans dérivation) alimenté par des piles</b>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître et nommer les différentes parties d'un circuit			
- réaliser un circuit permettant l'allumage d'une ampoule à l'aide d'une pile			
- être attentif à la qualité des contacts			
- commander ce circuit par un interrupteur ou un bouton-poussoir			
<b>• identifier des pannes dans des dispositifs simples</b>			
<b>Savoir :</b>			
- repérer les causes de dysfonctionnement dans un circuit électrique simple			
- repérer les causes de dysfonctionnement dans un objet alimenté par des piles			
- élaborer, dans un cas simple, un diagnostic de panne			
- procéder par élimination pour déterminer l'origine d'une panne			
- hiérarchiser les tests pour poser un diagnostic			
<b>• utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur</b>			
<b>Savoir :</b>			
- utiliser la souris et le clavier			
- ouvrir un document			
- enregistrer un fichier dans un répertoire ou dossier			
- vérifier la pertinence et l'exactitude de données saisies soi-même			
- imprimer un document			
- saisir un texte en utilisant les fonctions de base d'un traitement de texte			

<b>Avoir compris et retenu :</b>			
• <b>que l'eau (liquide) et la glace sont deux états d'une même substance</b>			
• <b>que l'eau est liquide à une température supérieure à 0 degré et solide à une température inférieure à 0 degré</b>			
• <b>que la matière n'apparaît et ne disparaît pas, même si, parfois, elle n'est pas perceptible</b>			
<b>Savoir :</b>			
- différencier les états de la matière par quelques-unes de leurs propriétés ( rigide, solide, mou, lourd, léger, conductibilité thermique : sensation de chaud ou de froid....)			
- que la plupart des espaces couramment appelés de « vides » sont remplis d'air			
- que le vent est de l'air en mouvement			
- que l'air est perceptible dans les courants d'air			
- que l'air est présent partout et immobile			
- que l'air n'apparaît pas et ne disparaît pas			
- que l'air est de la matière			
- que l'air est de la matière à l'état gazeux			
• <b>l'existence de règles de sécurité pour l'utilisation des objets, écrites ou symbolisées sur certains d'entre eux</b>			
<b>Savoir :</b>			
- lire des indications et des icônes concernant la sécurité			
- connaître le sens des indications et des icônes			
• <b>les dangers potentiels présentés par l'électricité domestique</b>			
<b>Savoir :</b>			
- distinguer, parmi les objets électriques, ceux qui sont alimentés par des piles et ceux qui sont alimentés par le secteur			
- connaître la dangerosité de mettre les doigts dans une prise électrique			
- connaître la dangerosité d'utiliser un appareil électrique dans un milieu humide			
• <b>que l'ordinateur n'exécute que les consignes qui lui ont été données</b>			

## TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

*Cette grille regroupe les compétences en matière de TICE qui se trouvent dans les différents domaines d'activités, notamment dans celui de la découverte du monde, et celles qui sont listées dans le document d'application des programmes « Découvrir le monde – cycle 2 »*

	GS	CP	CE1
<b>Être capable de :</b>			
• <b>maîtriser les premières bases de la technologie informatique</b>			
• <b>avoir une approche des principales fonctions d'un ordinateur</b>			
• <b>utiliser quelques fonctions de base de l'ordinateur</b>			
<b>Savoir :</b>			
- nommer précisément les composants matériels et logiciels			
- utiliser la souris et le clavier			
- ouvrir un document			
- enregistrer un fichier dans un répertoire ou dossier			
- vérifier la pertinence et l'exactitude de données saisies soi-même			
- s'interroger (et prendre l'habitude de le faire) sur la pertinence des résultats obtenus à l'aide de l'ordinateur			
- s'interroger (et prendre l'habitude de le faire) sur la validité des résultats obtenus à l'aide de l'ordinateur			
- adopter une attitude citoyenne face aux informations véhiculées par les outils informatiques			
- reconnaître et respecter la propriété intellectuelle			
• <b>produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte</b>			
<b>Savoir :</b>			
- ouvrir un document			
- consulter un document			
- imprimer un document			
- saisir un texte en utilisant les fonctions de base d'un traitement de texte			
- modifier un texte en utilisant les fonctions de base d'un traitement de texte			
- insérer des images à l'intérieur d'un texte			
- utiliser un correcteur orthographique			
• <b>chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia (cédérom, dévédérom, site Internet, base de données)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- choisir le support approprié au résultat escompté			
- mener à terme une recherche			

- récupérer l'information recueillie			
- qualifier l'information recueillie			
<b>• communiquer au moyen d'une messagerie électronique</b>			
<b>Savoir :</b>			
- adresser un message à un seul destinataire			
- adresser un message à plusieurs destinataires			
- consulter un message reçu ou à envoyer			
- imprimer un message reçu ou à envoyer			
- faire suivre un message			
- répondre à un message			
	<b>GS</b>	<b>CP</b>	<b>CE1</b>
<b>Avoir compris et retenu :</b>			
<b>• que l'ordinateur n'exécute que les consignes qui lui ont été données</b>			

## LANGUE ÉTRANGÈRE OU RÉGIONALE

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable de :</b>			
• repérer une question, une affirmation ou une exclamation à partir de sa courbe intonative			
<b>Savoir :</b>			
- écouter de très brefs récits, enregistrés ou lus			
- repérer des noms, des mots ou des expressions connus au cours d'un récit entendu			
- distinguer divers types de phrases sur la base de leurs intonations caractéristiques			
- reconnaître et reproduire les rythmes, les phonèmes et les intonations d'une autre langue			
- produire les rythmes, les phonèmes et les intonations d'une autre langue			
• reproduire des énoncés dans une langue autre que la langue maternelle, en respectant les spécificités phonologiques et accentuelles			
• mémoriser et dire des comptines et des chants			
<b>Savoir :</b>			
- prononcer correctement			
- articuler correctement			
- maîtriser les distinctions entre sons voisins			
- jouer avec les différentes sonorités de la langue			
- exprimer un message avec l'intonation adéquate			
- mémoriser des énoncés, des chants, des comptines			
- interpréter de mémoire une chanson			
- dire de mémoire une comptine, une poésie, un texte court			
• reconnaître dans l'environnement proche ou lointain la présence d'une pluralité de langues et de cultures			
• participer à de brefs échanges dans la langue dont l'élève débute l'apprentissage, portant sur des activités ritualisées de la classe (salutations, présentations, souhaits, remerciements)			
<b>Savoir</b>			
- donner son nom et son âge			
- identifier, désigner et présenter une personne, un animal ou une chose			
- remercier			
- s'excuser			
- saluer, prendre congé			
- dire qu'on sait ou qu'on ne sait pas			
- exprimer la faim et la soif			
- parler du temps qu'il fait			
- dire où l'on va			
- demander la parole			
- demander de répéter			
- dire qu'on n'a pas compris			
- demander son identité, son âge à quelqu'un			
- demander à quelqu'un ce qu'il fait			
- demander à quelqu'un ce qu'il veut, ce qu'il désire			
- souhaiter un anniversaire			
- dire que l'on possède ou non			
- dire que l'on est capable ou non			
• situer sur une carte les pays ou régions où la langue apprise est parlée			
<b>Avoir compris et retenu :</b>			
• quelques énoncés correspondant à des fonctions langagières fondamentales dans la langue dont l'élève poursuit l'étude au cycle 3 (parler de soi-même ou de son environnement, entretenir quelques relations sociales simples, participer oralement à la vie de la classe)			

## EDUCATION ARTISTIQUE

## ARTS VISUELS

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable :</b>			
• <b>utiliser le dessin dans ses diverses fonctions ( expression, anticipation, enregistrement)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- exploiter les qualités plastiques de son environnement immédiat			
- pratiquer régulièrement le croquis à l'aide d'outils scripteurs simples (crayon, crayon de couleur...)			
- pratiquer le croquis pour mémoire dans le déroulement d'un projet, la visite d'un site, d'une exposition (carnet de croquis...)			
- raconter une histoire à l'aide d'un dessin			
- terminer un dessin dont il manque une partie			
- compléter ou prolonger une image proposée (reproduction photocopiée, carte postale, image publicitaire, carte routière usagée...) par un travail graphique			
- faire des recherches dans le domaine du trait à l'aide d'outils variés (plumes, pinceaux chinois...)			
- opérer des rapprochements entre l'écriture et les arts décoratifs (poteries, tissage, impressions textiles...)			
• <b>expérimenter des matériaux, des supports, des outils, constater des effets produits et réinvestir tout ou partie des constats dans une nouvelle production</b>			
<b>Savoir :</b>			
- enrichir son répertoire de formes, de traces (monotypes, palette graphique, fusain...)			
- se constituer des carnets de croquis et de traces expérimentés pour « mémoire »			
- varier les situations inductrices en abordant le dessin dans des contextes différents : table, sol, plan incliné, extérieur...			
- maîtriser le mélange des couleurs			
- superposer les couleurs, affiner le travail des nuances, des dégradés...			
- expérimenter et maîtriser diverses pressions de l'outil (éponge, fusain, plume, pochoir, rouleau...)			
- anticiper et maîtriser les effets de matière (fluidité, opacité, matité...)			
- explorer des facettes de la création graphique en variant les outils : plumes naturelles, calames, pinceaux chinois...			
- réinvestir un événement pictural fortuit dans une nouvelle production avec une intention (tache, éclaboussure, effets divers de la matière...)			
• <b>combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective</b>			
<b>Savoir :</b>			
- faire le projet d'une composition plastique à partir d'un thème développé ( carnaval :: masques, décors et costumes...)			
- prendre son environnement immédiat comme sujet d'exploration plastique (dessin, modelage, maquette)			
- faire une installation ou un travail sur et dans l'environnement proche (ex : Land – Art...)			
- créer des images en réinvestissant et en combinant des techniques maîtrisées (collages, peinture, gravure...)			
- associer des supports (papier, carton, métal...) afin de créer des réalisations en trois dimensions			
- travailler sur les divers modes d'assemblage des éléments en trois dimensions : scotch, agrafes, pliage, emboîtement, ficelage, cloutage...			
- utiliser les potentialités de transformation des objets (boîte, feuille, bouteille...) de leur recyclage en vue d'interventions ciblées (transformer, assembler, réaliser un montage, une installation)			
- détourner la destination d'un objet			
- utiliser des moyens techniques pour transformer un dessin : projecteur diapos, grille pré-tracée...			
• <b>produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens</b>			
<b>Savoir :</b>			
- considérer les potentialités des images comme supports d'expression (peindre, coller, déchirer)			
- produire des images qui racontent des histoires			
- transformer, manipuler, combiner les images en jouant sur différents gestes plastiques : juxtaposition, alternance, imbrication, fragmentation, répétition, mise en abîme...			

- identifier quelques notions cinématographiques et photographiques de cadrage : contre-plongée, plan large, gros plan			
- compléter des fragments d'images ( visage, fruit, animaux ...)			
- détourner les images de leur sens en intervenant dessus (collage, peinture, déchirage...)			
- expliciter son intention d'agir sur les matériaux afin de créer une composition plastique en trois dimensions			
- établir les liens entre les images en s'appuyant sur des données chromatiques et graphiques			
- associer deux images relevant du même thème (nature morte, paysage...) afin d'augmenter la force expressive			
- légender des images créées			
- présenter des productions d'images en donnant du sens à leur installation (mur d'images, alignement, images cachées à découvrir, mises en scène...)			
- produire des images pour susciter des émotions sur des modes variés : humoristique, satirique, poétique, fantastique...			
<b>• décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié</b>			
<b>Savoir :</b>			
- connaître un vocabulaire précis concernant le décodage des images : plans utilisés, couleurs, techniques, structures, matières			
- comparer des images pour dégager les éléments de leur structure : formes géométriques (cubisme), lignes (abstraction), éclaboussures (tachisme) effets de couleur sur l'œil (pop'art, cinétisme)			
- présenter son travail et argumenter			
- questionner le travail de l'autre			
- reconnaître et nommer des images d'origines différentes, d'époques différentes			
- reconnaître et nommer le support des images			
- reconnaître et nommer certains types de représentation : nature morte, marine, portrait, jeux de couleurs et de formes représentatifs...			
- enrichir son musée personnel et le musée de classe en diversifiant les collections et en justifiant les choix et critères retenus			
- utiliser un vocabulaire approprié dans le cadre d'une exposition muséographique (préparation, visite, compte-rendu...)			
<b>• établir des relations entre les démarches et procédés repérés dans les œuvres et sa propre production</b>			
<b>Savoir :</b>			
- mettre en jeu des techniques expérimentées et connues (collage, peinture)			
- réaliser une composition plastique en rapport avec la démarche d'un artiste (Picasso, Christo, Matisse, Cragg, Udo, Long...)			
- réunir des images et des objets plastiques en rapport avec un œuvre de référence de manière à organiser un ensemble personnel, par groupe ou collectif			
- justifier les choix des éléments collectés pour une collection			
- comparer et expliciter ses procédés avec ceux des artistes			
- rechercher des images, reproductions d'œuvres d'art qui établissent des relations avec des démarches engagées (collage, peinture, assemblage, photo...)			
- établir des liens entre l'utilisation picturale de symboles, de signes, de graphismes, de la lettre dans l'art et ses productions (enluminures, abécédaires, illustrations, carnets graphiques)			
<b>• reconnaître et nommer certaines œuvres d'artistes et les mettre en relation les unes par rapport aux autres</b>			
<b>Savoir :</b>			
- s'exprimer à partir d'une œuvre d'art			
- reconnaître des techniques particulières et leur mise en œuvre			
- reconnaître des œuvres d'art dont les structures sont induites ou apparentes : Matisse, Klee, Cornell, Dubuffet, Kandisky, Picasso, Kolar...			
- classer des œuvres d'art variées à partir de critères donnés ou à découvrir (thème, couleur, forme...)			
- constituer des collections d'images et structurer ces collections selon les époques, les mouvements, les styles...			
- créer un musée personnel conservé dans des boîtes			
- créer un musée de classe			

## EDUCATION MUSICALE

	GS	CP	CE1
<b>Ere capable :</b>			
• <b>chanter juste en contrôlant l'intonation à l'oreille</b>			
<b>Savoir :</b>			
- améliorer le contrôle de sa voix et élargir sa tessiture			
- reproduire avec justesse des formules mélodiques simples			
• <b>interpréter de mémoire une dizaine de chansons simples par année, en recherchant justesse, précision et expression</b>			
<b>Savoir :</b>			
- interpréter des comptines et jeux chantés			
- interpréter des chants à répétition – à accumulation			
- interpréter des chants simples avec refrain et couplets			
- interpréter des chants à dialogue			
- interpréter des canons à deux voix			
- interpréter des chants en relation avec des thèmes d'études en classe			
- interpréter des chants en langue étrangère			
- lier le sens du texte et l'expression vocale			
• <b>mobiliser, soit de façon autonome, soit sur rappel, les habitudes corporelles pour chanter (posture physique, aisance respiratoire, anticipation...)</b>			
<b>Savoir :</b>			
- rechercher une bonne tenue corporelle (respiration et posture)			
- prendre conscience des tensions et détentes lors de l'émission vocale			
- contrôler la respiration et le débit du souffle			
- anticiper le déroulement chronologique d'un chant (début des phrases, mesures ou temps de silence)			
• <b>écouter les autres, pratiquer l'écoute intérieure de courts extraits</b>			
<b>Savoir :</b>			
- réajuster sa pratique personnelle en fonction du groupe			
- tenir son rôle dans des chants dialogués, des canons à deux et trois voix			
- aborder la polyphonie par la mise en place d'ostinati et de bourdons			
• <b>isoler au travers d'écoutes répétées quelques éléments musicaux (repérer en particulier des phrases identiques, leur place respective) en mémoriser certains</b>			
<b>Savoir :</b>			
- reconnaître des éléments de base			
- repérer des formes musicales simples			
- repérer le timbre de quelques instruments pour identifier les principales familles			
- reconnaître des instruments à l'intérieur de la même famille			
- reconnaître quelques structures musicales (refrain, couplets/canons/variations...)			
• <b>produire des rythmes simples avec un instrument, marquer corporellement la pulsation</b>			
<b>Savoir :</b>			
- se déplacer sur une pulsation donnée			
- repérer et reproduire des formules rythmiques			
- participer à des jeux rythmiques en canon ou à deux voix			
- exprimer par son corps son vécu musical			
• <b>traduire des productions sonores sous forme de représentations graphiques, après appui éventuel sur des évolutions corporelles</b>			
<b>Savoir :</b>			
- inventer un langage écrit adapté et réutilisable dans toutes situations de création			
- tenir compte dans son codage des différents paramètres sonores (hauteur – durée – intensité - timbre)			
- traduire corporellement des variations de hauteur, durée, intensité			
• <b>commencer à exprimer et à justifier ses préférences</b>			
<b>Savoir :</b>			
- exprimer par des mots ou des productions graphiques les impressions ressenties			
- utiliser des éléments de comparaison simples			
- enrichir son vocabulaire et sa syntaxe pour traduire ses impressions			
• <b>exprimer par des enchaînements dansés, personnels ou collectifs, une façon de ressentir une musique</b>			
<b>Savoir :</b>			
- interpréter des chorégraphies simples			
- exprimer par son corps le tempo d'un extrait musical			
- exprimer par son corps le caractère d'un extrait musical			
- proposer des mouvements et enchaînements dansés induits par la musique			

## EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

## COMPETENCES SPECIFIQUES

	GS	CP	CE1
<b>Etre capable dans différentes activités physiques, sportives et artistiques, de :</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>réaliser une action que l'on peut mesurer</li> </ul>			
<b>Activités athlétiques</b>			
<i>Partir vite à un signal, maintenir sa vitesse pendant 6 à 7 secondes, franchir la ligne d'arrivée sans ralentir</i>			
- réagir à un signal			
- orienter sa course : adapter la position du corps en fonction du déplacement (ligne droite/ courbe)			
<i>Course avec obstacle : mêmes repères de progrès que ci-dessus en rajoutant</i>			
- franchir les obstacles sans rupture dans la course avec obstacle			
- s'adapter au parcours pour être efficace dans une course avec obstacle			
<i>Doser son effort en fonction de la distance, du temps et du terrain.</i>			
- contrôler son rythme respiratoire pour courir longtemps			
- courir en peloton			
- identifier une allure de course			
- courir avec un projet ( dans la durée )			
<i>Lancer le plus loin possible, en choisissant le geste le plus adapté à l'objet.</i>			
- utiliser un geste adapté à l'engin pour organiser ses forces (lancer avec tout son corps)			
- placement : s'orienter vers la cible (regard) , pieds collés au sol ( pied avant indéterminé ) ...			
- pointer le bras lanceur vers la cible			
- régler la trajectoire de l'engin			
- connaître ses capacités (centration sur le résultat : force /explosion)			
<i>Sauter loin ou haut avec élan en prenant appel d'un pied.</i>			
- prendre une impulsion vers le haut			
- idem pour toucher un objet			
- idem après une course suivie d'un appel un pied			
- prendre une impulsion vers l'avant après une course			
- enchaîner plusieurs foulées bondissantes			
- enchaîner courir et sauter			
<ul style="list-style-type: none"> <li>adapter ses déplacements dans différents types d'environnements</li> </ul>			
<b>Activité de natation</b>			
<i>Accepter d'enchaîner différentes actions dans une hauteur d'eau légèrement supérieure à sa taille, sans matériel de flottaison. (ex. glissée ventrale, étoile et retour au bord)</i>			
- entrer dans l'eau			
- ouvrir les yeux			
- ouvrir la bouche			
- immerger la tête			
- abandonner ses appuis plantaires			
- réaliser des équilibres statiques ( étoile dorsale, étoile ventrale, méduse)			
- réaliser des équilibres dynamiques ( glissée ventrale glissée dorsale, coulée ventrale)			
- se déplacer en propulsion jambes, avec ou sans matériel (vers le dos crawlé)			
- se déplacer en propulsion jambes, avec ou sans matériel (vers le crawl)			
- entrer dans l'eau ( préciser la forme)			
- réaliser des actions avec ses partenaires : aider, délivrer, passer (jeux de ballon)			
- réaliser ensemble un enchaînement d'actions ( entrée, équilibre) (vers la natation synchronisée)			
<b>Activités d'orientation</b>			
<i>Réaliser seul ou à 2 un parcours dans des milieux différents connus (stade, parc...) à l'aide d'un plan simple.</i>			
- situer un objet par rapport à soi			
- se situer par rapport à un objet			
- retrouver un lieu à l'aide d'une photo			
- dessiner, lire, réaliser un parcours simple			
- mémoriser pour réaliser un parcours			
- relever les éléments remarquables de la zone investie			
- choisir un itinéraire			
- inventer une légende simple (codage et décodage)			
- connaître les points cardinaux			

<b>Activités de roule et de glisse</b>			
<i>Enchaîner différentes actions sur un parcours aménagé : glisser, tourner, s'arrêter,...</i>			
- connaître le matériel utilisé (manipulation, description, respect...)			
- connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée			
- accepter de glisser/rouler en participant à des jeux adaptés			
- se déplacer, imaginer différents déplacements sur terrain plat ou en légère pente (mouvements d'aisance)			
- rouler, glisser en adoptant une position de base correcte (semi fléchie)			
- évoluer en courbe (en appui sur un pied ou deux pieds)			
- accepter de glisser rouler en s'appuyant entièrement sur un seul patin ou ski			
- transformer son pas marché en pas glissé ou roulé (impulsion des jambes)			
- maîtriser des trajectoires variées			
- contrôler sa vitesse			
- savoir s'arrêter en urgence			
<b>• s'opposer individuellement ou collectivement</b>			
<b>Jeux collectifs</b>			
<i>Dans un jeu simple comprendre son rôle (attaquant, défenseur) et jouer avec les autres pour être efficace.</i>			
- apprécier les positions relatives des partenaires et des adversaires dans l'espace de jeu			
- réaliser des actions avec ses partenaires : aider, délivrer, passer			
- réaliser des actions de défenseur : courir, s'interposer			
- réaliser des actions d'attaquant : courir, tirer			
- assumer des rôles différents au cours du même jeu			
- énoncer et utiliser des règles simples			
<i>Maîtriser les engins utilisés dans les différents jeux (ballons, balles, raquettes, crosses, ...)</i>			
- coordonner des actions : courir, attraper, éviter, lancer, tirer			
- maîtriser la conduite, la passe et le tir dans une cible			
- lire et produire des trajectoires de plus en plus variées			
<b>Jeux d'opposition</b>			
<i>Dans une situation de jeu duel au sol (le plus souvent avec statut défini), choisir le geste et la tactique adaptés (tirer, pousser, retourner, immobiliser) pour maîtriser son adversaire tout en respectant son intégrité physique.</i>			
- accepter le contact avec l'autre			
- entrer dans l'espace de l'adversaire pour le maîtriser			
- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)			
- utiliser des éléments simples d'attaque et de défense : immobiliser, déséquilibrer, esquiver, retourner, supprimer des appuis...			
<b>Jeux de raquettes</b>			
<i>Se déplacer et frapper vers une cible.</i>			
- servir dans le camp adverse			
- utiliser des gestes techniques de base : coup droit/revers frappe haute/basse - forte/amortie			
- se déplacer en fonction de la trajectoire			
- jouer dans les espaces libres adverses			
<i>Réaliser des trajectoires de longueurs différentes.</i>			
- envoyer l'engin dans une cible verticale			
- envoyer l'engin dans une cible horizontale			
- atteindre des zones déterminées du terrain adverse : avant/arrière- droite/gauche			
- s'orienter en fonction de la frappe			
<b>• réaliser des actions à visées artistiques, esthétique ou expressive</b>			
<b>Activités gymniques</b>			
<i>Réaliser un mini-enchaînement comprenant : une rotation, un saut et un appui (avec ou sans matériel), avec exigence de correction.</i>			
- rouler longitudinalement			
- rouler en avant : sur un plan incliné, à niveau, en contrebas, en contre haut et se relever sans les mains			
- rouler en arrière en gardant le dos rond (culbuto)			
- rouler en arrière sur un plan incliné et à niveau			
- sauter : en contre bas, à niveau, en contre haut, en effectuant différentes figures			
- sauter et effectuer une réception équilibrée			

- marcher à quatre pattes (quadrupédie)			
- réaliser des équilibres en variant les appuis (1, 2 ou 3)			
- ruer en élevant le bassin			
- effectuer des franchissements en appuis manuels			
- effectuer des petits enchaînements de 2 ou 3 éléments			
<b>Gymnastique rythmique</b>			
<i>S'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports sonores divers avec engins.</i>			
- se référer aux repères de progrès des activités : danse de création et danse collective			
- rechercher la mise à distance d'un engin (amplitude)			
- moduler l'énergie nécessaire à l'amplitude voulue			
- reproduire une forme proposée			
- perfectionner la mise à distance de l'engin en vue d'une expression libre ou en suivant différents rythmes sur des supports sonores divers			
<b>Danse dans toutes ses formes</b>			
<b>Danse de création</b>			
<i>Reproduire une danse apprise.</i>			
- Par petits groupes, construire et mémoriser une danse en utilisant 2 pas différents sur 2 phrases musicales distinctes et se produire devant les autres.			
- Inventer et mémoriser une danse comprenant 2 attitudes et 2 déplacements (amplitude, énergie, niveaux différents...)			
- se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, de la musique...			
- maîtriser son déplacement ( s'immobiliser, redémarrer,...)			
- s'inscrire dans un espace vertical et / ou horizontal (espace scénique, niveaux d'exécution )			
- mémoriser un enchaînement d'actions			
- mémoriser un geste, un mouvement,...			
- mémoriser un itinéraire			
- imiter un animal, un personnage, une situation, des actions élémentaires, la vie quotidienne			
- intégrer des variations d'énergie, de temps, ...			
- accepter d'autres partenaires			
- danser ensemble (ou non) en concordance avec une musique ou non			
- observer, exprimer sa créativité, accepter le regard de l'autre, donner son avis, formuler des critiques et proposer des solutions. (notion de spectateur)			
- varier et maîtriser les formes de déplacements dans le registre de temps, d'espace, d'énergie			
- inventer des évolutions originales et esthétiques, avec ou sans musique			
- communiquer à travers des attitudes, des émotions ou intentions à d'autres, qu'ils soient spectateurs ou partenaires			
- synchroniser ses actions avec d'autres			
- mémoriser			
<b>Rondes et jeux chantés et danses collectives</b>			
<i>Danser en concordance avec la musique, le chant et les autres enfants.</i>			
- identifier, saisir, respecter le tempo et le rythme d'un support sonore ( voix, instrument, musique...)			
- réaliser avec les autres enfants et, en concordance avec le support sonore, des évolutions codifiées			
- mémoriser dans les évolutions, les enchaînements codifiés ou créés, en tenant compte du support sonore			
- maîtriser l'espace scénique, des formes d'évolutions différentes et de plus en plus complexes			
- tenir compte de la musique et des autres			

## COMPETENCES GENERALES ET CONNAISSANCES

	GS	CP	CE1
<b>À travers les différentes activités physiques montrer qu'il est capable de :</b>			
• <b>s'engager lucidement dans l'action)</b>			
- identifier et anticiper les risques (risques affectifs/risques physiques)			
- prendre des risques mesurés			
• <b>construire un projet d'action</b>			
- formuler le projet, puis de le réaliser avec des actions dans un répertoire moteur connu (exemples en gymnastique, en jeux d'opposition,...)			
• <b>mesurer et apprécier les effets de l'activité</b>			
- évaluer ses réussites ou ses échecs, analyser les résultats et apporter un élément de progrès (exemples en athlétisme, en jeux collectifs, ...)			
• <b>appliquer des règles de vie collective</b>			
- élaborer avec les autres des règles de jeux, les appliquer et s'y tenir durablement ( exemples en jeux d'opposition et collectifs, en athlétisme « règles des différentes disciplines », ...)			
<b>Avoir compris et retenu :</b>			
• <b>que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques...)</b>			
- s'engager dans toutes les activités qui sont proposées pour élargir le champ des connaissances et des diversités motrices			
• <b>des savoirs précis sur les différentes activités physiques et sportives rencontrées</b>			
- utiliser une terminologie adaptée aux activités pratiquées.			
- reconnaître et citer les engins liés aux activités pratiquées.			