

## FICHE EXPLICATIVE

### **PARLER-LIRE-ECRIRE** **CYCLE 2**

Les textes de 2002 déclinent les programmes sous différentes rubriques :

- ⇒ PARLER :
  - communiquer
  - maîtrise du langage d'évocation
  
- ⇒ LIRE :
  - comprendre les textes
  - reconnaissance des mots
  
- ⇒ ECRIRE :
  - production d'écrit
  - activités graphiques

Pour montrer à la fois la continuité des apprentissages et la corrélation entre les différents domaines (parler, lire et écrire), nous avons choisi de présenter la progression dans un tableau qui précise comment s'articulent les domaines entre eux, à l'aide de signes typographiques précis (numéros et flèches).

Les numéros renvoient aux compétences en langue orale et les flèches ciblent des activités d'écriture en lien avec les apprentissages en lecture.

Dans les colonnes « *lire et écrire* », nous proposons une progression visant à atteindre les compétences prescrites par les nouveaux programmes et qui sont mentionnées en gras. Nous avons également utilisé les textes pour préciser les différentes activités dans un domaine.

On notera en outre qu'en CP les enfants n'ont pas encore la compétence de comprendre un texte qu'ils lisent car leur mémoire de travail est trop sollicitée par la lecture en voie indirecte, c'est pour cette raison qu'il est important de travailler la compréhension des textes essentiellement en « lecture entendue ». Ce n'est qu'au troisième trimestre qu'ils pourront apprendre « à mieux comprendre des textes qu'on lit »<sup>1</sup>. En revanche, en CE1, l'étude spécifique à la « reconnaissance des mots » sera moins chargée, il s'agira cette fois de concilier la voie directe avec la compréhension, c'est pour cette raison que le domaine « mieux comprendre les textes qu'on lit » est aussi développé. Notons encore que les outils de la langue seront ici étudiés dans l'objectif principal de servir et d'améliorer la compréhension des textes.

PS : Ces progressions tiennent compte des compétences de fin de maternelle qui ont été réinvesties et approfondies en début de CP et des compétences de base évaluées en début de CE2.

Nous n'avons pas prévu de programmation. Chaque tableau ne concerne qu'un niveau de classe, chaque enseignant peut donc programmer les apprentissages en fonction des élèves et des projets menés.

---

<sup>1</sup> Nouveaux programmes, cycle 2, p 85

## PARLER-LIRE-ECRIRE CP

PARLER	LIRE		ECRIRE
	COMPRENDRE LES TEXTES	RECONNAISSANCE DES MOTS	
<p style="text-align: center;"><b>COMMUNIQUER</b></p> <p>❶ écouter autrui, demander des explications et accepter les orientations de la discussion</p> <p>❷ exposer son point de vue et ses réactions dans un débat</p> <p>❸ faire des propositions d'interprétation pour oraliser un texte appris par cœur ou en le lisant</p> <p>❹ rendre compte oralement d'une démarche utilisée</p>  <p style="text-align: center;"><b>MAITRISE DU LANGAGE D'EVOCATION</b></p> <p>❺ rapporter un événement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre</p> <p>❻ en situation de dictée à l'adulte, proposer des corrections pertinentes</p> <p>❼ dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l'aide des éléments présents dans l'image</p> <p>❽ dire de mémoire un poème ou un court texte parmi ceux qui ont été</p>	<p><b>1. LECTURE ENTENDUE :</b> Comprendre des textes littéraires</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reconnaître la fonction de l'écrit à partir de la silhouette de la première de couverture ❷</li> <li>- formuler des hypothèses à partir de la couverture ou d'une illustration ❸ et ❹</li> <li>- répondre à des questions globales et directes ❺</li> <li>- décrire les personnages, le temps, le lieu</li> <li>- raconter une histoire chronologiquement à partir d'images séquentielles ❶</li> <li>- formuler dans ses propres mots une partie de l'histoire entendue</li> <li>- émettre une hypothèse sur la suite de l'histoire ❸</li> <li>- repérer les étapes successives du récit ❺</li> <li>- retrouver certaines informations implicites ❷</li> <li>- débattre de l'interprétation d'un passage (texte poétique ou narratif) ❷</li> </ul> <p><b>2. COMPRENDRE DES TEXTES DOCUMENTAIRES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- différencier sa fonction par rapport au texte narratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identifier et nommer les lettres de son prénom</li> <li>- identifier et nommer les lettres des mots courants</li> <li>- différencier une lettre, un mot, une phrase, une ligne</li> <li>- les lettres ont un ordre précis et fixe dans un mot</li> <li>- les lettres s'écrivent dans un certain sens</li> </ul> <p><b>➤ avoir compris et retenu le système alphabétique du codage de l'écriture</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- scander les syllabes</li> <li>- reconnaître les attaques, les rimes</li> <li>- proposer des attaques, des rimes</li> <li>- jouer avec les syllabes</li> <li>- comprendre la correspondance grapho-phonologique, de la syllabe vers le phonème ❹</li> </ul> <p><b>➤ avoir compris et retenu les correspondances régulières entre graphèmes et phonèmes</b></p> <p><b>➤ proposer une écriture possible (et phonétiquement correcte) pour un mot régulier (oralement) ❹</b></p> <p><i>Deux manières d'identifier les mots : Voie directe :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- capital lexical issu de la maternelle (liaison GS/CP) : jour</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Production d'écrit</b></p> <p>écrire son prénom sans modèle</p>       <ul style="list-style-type: none"> <li>- trier, classer des mots écrits en fonction du placement de certaines syllabes</li> <li>- chercher des mots dans différents types d'écrit (magazine, prospectus, album, abécédaire, imagier, ...) contenant un phonème précis ou un graphème précis</li> </ul> <p><b>proposer une écriture possible (et phonétiquement correcte) pour un mot régulier</b></p>

<p>appris par cœur dans l'année en l'interprétant</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- trouver la réponse à des questions précises</li> <li>- <b>trouver dans un thème documentaire les réponses à des questions simples</b></li> <li>- comprendre que le texte documentaire est explicite et ne s'interprète pas</li> </ul> <p><b>3. MIEUX COMPRENDRE LES TEXTES QU'ON LIT</b></p> <p><i>« La compréhension des textes lus est tributaire de la qualité de la reconnaissance des mots. Lorsque celle-ci devient quasi automatique, le lecteur peut traiter de manière coordonnée l'information lexicale, l'information syntaxique, et connecter ce qu'il découvre dans le texte avec les connaissances qu'il possède déjà, de manière à construire une représentation assurée de ce qu'il a lu » p 85 des nouveaux programmes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendre qu'un même personnage peut être remplacé par des substitutions (anaphores ou pronom) pour éviter les répétitions ⑤</li> <li>- remettre une phrase en ordre (respect de la forme syntaxique)</li> </ul> <p>➤ <b>comprendre les informations explicites d'un texte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- répondre à des questions directes ⑤</li> </ul>	<p>de la semaine, membres de la famille, fêtes, activités spécifiques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mots outils courants (une syllabe, avec 2, 3 ou 4 lettres)</li> <li>- prénoms de la classe ou personnage (album, manuel de lecture)</li> </ul> <p><b>Voie indirecte (déchiffrage)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mémoriser les relations graphèmes / phonèmes</li> <li>- utiliser les relations entre les graphèmes et les phonèmes ④</li> <li>- étudier les sons et graphies (se référer à la progression du manuel, de la méthode de lecture et harmoniser au niveau de l'école)</li> <li>- associer des lettres pour lire des syllabes</li> <li>- associer des syllabes pour lire des mots</li> <li>- différencier des mots proches graphiquement</li> <li>- répertorier et référencer les mots en fonction de la lettre finale muette (<i>s, x et nt</i> du pluriel)</li> </ul> <p>➤ <b>déchiffrer un mot que l'on ne connaît pas</b></p> <p><b>Voie directe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- enrichissement de la mémoire lexicale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- compléter des mots en construisant la syllabe manquante</li> <li>- dictée de syllabes</li> <li>- classer des mots en fonction de la lettre (ou des lettres) finale muette</li> <li>- identifier et repérer les substituts (désignation des personnages du récit)</li> <li>- associer une phrase à un dessin</li> <li>- exercice de closure de mots</li> <li>- puzzle de texte</li> <li>- exercice de « vrai/faux »</li> <li>- associer un début de phrase avec</li> </ul>
---	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer les connecteurs temporels</li> <li>- dire dans ses propres mots un texte lu</li> <li>- trouver rapidement une information précise</li> </ul> <p>➤ lire à haute voix un court passage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tenir compte des fonctions de la ponctuation</li> <li>- lire en respectant les groupes de souffle et les liaisons</li> <li>- lire un texte avec le ton adéquat</li> <li>- réciter un texte ou une poésie (10 par an) ③</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ silhouette globale du mot</li> <li>⇒ valeur grammaticale (<i>nt</i> du pluriel par exemple)</li> <li>⇒ valeur lexicale (<i>gt</i> de doigt par exemple)</li> </ul> <p>➤ identifier instantanément la plupart des mots courts et les mots longs les plus fréquents</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- une fin cohérente ⑤</li> <li>- écrire la fin de l'histoire ⑥</li> <li>- décrire le personnage principal ⑥</li> <li>- répondre à des questions simples</li> <li>- écrire le titre d'une histoire ⑥</li> <li>- légender une image ⑥</li> </ul> <p><b>ACTIVITES GRAPHIQUES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- préhension de l'outil scripteur avec la prise pince</li> <li>- placer la feuille dans le prolongement de l'avant-bras</li> <li>- maîtriser les gestes essentiels de l'écriture</li> <li>- maîtriser les principaux tracés</li> <li>- respecter le sens de rotation</li> <li>- écrire dans une réglure déterminée</li> <li>- écrire vite tout en restant lisible</li> <li>- écrire une lettre sans modèle en respectant la trajectoire</li> <li>- copier un petit mot à partir d'une photographie unique</li> <li>- copier une phrase sans erreur <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ de plan à plan</li> <li>⇒ du tableau vers la feuille</li> </ul> </li> <li>- copier un petit texte sans erreur</li> </ul> <p>➤ copier sans erreur un texte de quelques lignes et en utilisant une écriture cursive et lisible</p>
--	--	--	--

## PARLER-LIRE-ECRIRE CE1

PARLER	LIRE		ECRIRE
	COMPRENDRE LES TEXTES	RECONNAISSANCE DES MOTS	
<p style="text-align: center;"><b>COMMUNIQUER</b></p> <p>➊ écouter autrui, demander des explications et accepter les orientations de la discussion</p> <p>➋ exposer son point de vue et ses réactions dans un débat</p> <p>➌ faire des propositions d'interprétation pour oraliser un texte appris par cœur ou en le lisant</p> <p>➍ rendre compte oralement d'une démarche utilisée</p> <p style="text-align: center;"><b>MAITRISE DU LANGAGE D'EVOCATION</b></p> <p>➎ rapporter un événement, un récit, une information, une observation en se faisant clairement comprendre</p> <p>➏ en situation de dictée à l'adulte, proposer des corrections pertinentes</p> <p>➐ dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l'aide des éléments présents dans l'image</p> <p>➑ dire de mémoire un poème ou un court texte parmi ceux qui ont été appris par cœur dans l'année en l'interprétant</p>	<p><b>1. LECTURE ENTENDUE :</b> Comprendre des textes littéraires</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reconnaître la fonction de l'écrit à partir de la silhouette de la première de couverture ➋</li> <li>- formuler des hypothèses à partir de la couverture ou d'une illustration ➌ et ➍</li> <li>- répondre à des questions globales et directes ➎</li> <li>- décrire les personnages, le temps, le lieu</li> <li>- raconter une histoire chronologiquement à partir d'images séquentielles ➏</li> <li>- formuler dans ses propres mots une partie de l'histoire entendue</li> <li>- émettre une hypothèse sur la suite de l'histoire ➐</li> <li>- repérer les étapes successives du récit ➑</li> <li>- retrouver certaines informations implicites ➒</li> <li>- débattre de l'interprétation d'un passage (texte poétique ou narratif) ➓</li> </ul> <p>➔ <b>dégager le thème d'un texte littéraire</b></p>	<p>➔ <b>avoir compris et retenu le système alphabétique du codage de l'écriture</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ordre alphabétique</li> <li>- classer des mots</li> <li>- utiliser le dictionnaire</li> </ul> <p>➔ <b>avoir compris et retenu les correspondances régulières entre graphèmes et phonèmes ➑</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un même son ne s'écrit pas toujours de la même manière (in, ein, ain, ...)</li> <li>- une même lettre peut avoir plusieurs valeurs (c, g, s, t, ...)</li> </ul> <p>➔ <b>déchiffrer un mot que l'on ne connaît pas (plus long, plus complexe qu'au CP) ➒</b></p> <p>➔ <b>Identifier instantanément la plupart des mots courts et les mots longs les plus fréquents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- enrichissement de la mémoire lexicale               <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ silhouette globale du mot</li> <li>➔ valeur grammaticale (<i>nt</i> du pluriel par exemple)</li> <li>➔ valeur lexicale (<i>gt</i> de doigt par exemple)</li> <li>➔ identifier automatiquement la valeur d'une lettre</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Production d'écrit</b></p>          <p>➔ <b>Ecrire la plupart des mots en respectant le caractère phonétique du code</b></p>          <p>➔ <b>Orthographier la plupart des « petits mots » fréquents</b></p>

	<p><b>2. COMPRENDRE DES TEXTES DOCUMENTAIRES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- différencier sa fonction par rapport au texte narratif</li> <li>- trouver la réponse à des questions précises</li> <li>- <b>trouver dans un thème documentaire les réponses à des questions simples</b></li> <li>- comprendre que le texte documentaire est explicite et ne s'interprète pas</li> </ul> <p><b>3. MIEUX COMPRENDRE LES TEXTES QU'ON LIT</b></p> <p><i>« La compréhension des textes lus est tributaire de la qualité de la reconnaissance des mots. Lorsque celle-ci devient quasi automatique, le lecteur peut traiter de manière coordonnée l'information lexicale, l'information syntaxique, et connecter ce qu'il découvre dans le texte avec les connaissances qu'il possède déjà, de manière à construire une représentation assurée de ce qu'il a lu » p 85 des nouveaux programmes</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- élargir son empan visuel</li> <li>- accélérer sa vitesse de lecture</li> <li>- mémoriser ce qui a été lu</li> </ul>	
--	---	--	--

	<p><b>Comprendre la phrase :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- groupe sujet, groupe verbal (verbe)</li> <li>- groupe nominal (déterminant, nom, adjectif, genre et nombre)</li> <li>- forme de phrases (affirmative, négative)</li> <li>- type de phrases (interrogative, exclamative, ...)</li> </ul> <p><b>Comprendre les liens entre les phrases</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- substituts du nom (pronom, synonyme) ②</li> <li>- connecteurs de temps et de cause</li> <li>- marques de temporalité</li> <li>- ponctuation</li> <li>- les types de phrases</li> </ul> <p><b>Comprendre le texte :</b></p> <p><i>La concordance des temps :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- passé, présent, futur</li> <li>- comprendre la chronologie des actions grâce à l'interprétation des temps (présent/passé composé, imparfait/passé simple ⑤)</li> <li>- comprendre la spécificité du dialogue (au présent dans un texte narratif)</li> </ul> <p><i>Le vocabulaire : comprendre le sens d'un mot grâce au contexte et des outils de la langue</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- synonymes, contraires</li> </ul>		<p>➤ <b>En situation d'écriture spontanée ou sous dictée, marquer les accords en nombre du verbe et du sujet dans toutes les phrases où l'ordre syntaxique régulier est respecté</b></p> <p>- les homophones : a/à, est/et, on/ont, son/sont</p> <p>➤ <b>En situation d'écriture spontanée ou sous dictée, marquer les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal régulier</b></p> <p>➤ <b>Utiliser correctement les marques typographiques de la phrase (point et majuscule, commencer à se servir de la virgule)</b></p> <p>- Utiliser le présent et le futur (avoir, être, aller, verbes du 1<sup>o</sup> groupe</p> <p>- trouver des synonymes, des contraires</p> <p>- trouver des mots de la même famille</p>
--	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mots de la même famille</li> <li>- dérivés (suffixe, préfixe)</li> <li>- mots composés</li> </ul> <p>➤ lire à haute voix un court passage ④</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tenir compte des fonctions de la ponctuation</li> <li>- lire en respectant les groupes de souffle et les liaisons</li> <li>- lire un texte avec le ton adéquat</li> </ul> <p>➤ relire seul un album illustré lu en classe</p> <p>➤ lire et comprendre un texte</p> <p>➤ réciter un texte ou une poésie (10 par an) ⑤</p>	<p style="text-align: center;">→</p> <p style="text-align: center;">→</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- construire des mots avec des affixes</li> </ul> <p>➤ Produire de manière autonome un texte court et structuré (narratif, explicatif, ... en fonction des projets de la classe)</p> <p><b>ACTIVITES GRAPHIQUES</b></p> <p>➤ copier sans erreur un texte de quelques lignes et en utilisant une écriture cursive et lisible</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les majuscules en cursive</li> <li>- la ponctuation</li> <li>- les passages à la ligne</li> </ul>
--	--	---	---

## Fiche explicative de mathématiques

Les textes de 2002 donnent à la résolution de problèmes une place centrale.

En effet, la résolution de problèmes constitue le critère principal de la maîtrise des connaissances dans tous les domaines des mathématiques.

Mais elle est également le moyen d'en assurer une appropriation qui en garantit le **sens**.

La plupart des notions enseignées à l'école élémentaire (dans les domaines numérique, géométrique ou dans celui de la mesure) peuvent, à l'aide d'activités bien choisies et organisées par l'enseignant, être construites par les élèves comme outils pertinents pour résoudre des problèmes.

Pour rendre notre progression cohérente, nous avons choisi de mettre l'exploitation de données numériques en parallèle avec les autres rubriques du programme :

- connaissance des nombres entiers naturels
- calcul
- espace et géométrie
- grandeurs et mesure

Nous avons attribué à chaque compétence du domaine « exploitation de données numériques » un numéro (EDN 1, EDN 2...). Celui-ci se retrouve dans le tableau, à chaque fois que cette compétence est travaillée dans un autre domaine.

# MATHEMATIQUES

## Proposition de progression en cycle 2

Des compétences générales sont à l'œuvre dans l'ensemble des activités mathématiques et doivent être acquises en fin de cycle :

- s'engager dans une procédure personnelle de résolution et la mener à son terme,
- rendre compte oralement de la démarche utilisée, en s'appuyant éventuellement sur sa « feuille de recherche »,
- admettre qu'il existe d'autres procédures que celle qu'on a soi-même élaborée et essayer de les comprendre,
- rédiger une réponse à la question posée,
- identifier des erreurs dans une solution.

	Domaine d'activités	Compétences attendues en fin de cycle	Activités	CP	CE1	
	<b>CONNAISSANCE DES NOMBRES ENTIERS NATURELS</b>					
<p><b>EXPLOITATION DE DONNEES NUMERIQUES</b></p> <p><i>Problèmes résolus en utilisant une procédure experte</i></p>	<p>Désignations orales et écrites des nombres entiers naturels (inférieur à 1000)</p>	<p>Dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un ou des groupements et des échanges par dizaines et centaines.</p>	- utiliser les différentes représentations conventionnelles des nombres (dé, doigts, dessin) pour arriver à une perception globale de ceux-ci ( de 0 à 10).	X		
			- réaliser efficacement des groupements par dizaines pour dénombrer et pour réaliser des quantités.	X	X	
			- réaliser efficacement des groupements par centaines pour dénombrer et pour réaliser des quantités.		X	
			<p>Voir EDN (1)</p>	<p>- résoudre des problèmes pour comparer deux quantités ou pour réaliser une quantité égale à une quantité donnée.</p>	X	X
			<p>Comprendre et déterminer la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture décimale d'un nombre.</p>	<p>- manipuler du matériel varié (monnaie, billes, bâchettes...) pour faire des groupements et des échanges.</p> <p>- coder les groupements (dizaine, unité) pour connaître et comprendre la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture décimale d'un nombre.</p>	X	X

<p>(1) Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une quantité égale à une quantité donnée.</p> <p>(2) Utiliser les nombres pour exprimer la position d'un objet dans une liste ou pour comparer des positions.</p> <p>(3) Déterminer, par addition ou soustraction, le résultat d'une augmentation, d'une diminution ou de la réunion de deux quantités.</p> <p>(4) Déterminer, par addition ou soustraction, la position atteinte sur une ligne graduée à la suite d'un déplacement en avant ou en arrière.</p> <p>(5) Déterminer, par multiplication, le résultat de la réunion de plusieurs quantités ou valeurs identiques.</p>			- coder les groupements (centaine, dizaine, unité) pour connaître et comprendre la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture décimale d'un nombre.		X
		Voir EDN (2)	- résoudre des problèmes pour exprimer la position d'un objet dans une liste ou pour comparer des positions.	X	X
		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.	- réciter la comptine des nombres (à partir de 1, à partir d'un nombre donné, jusqu'à un nombre donné).	X	X
			- énoncer la suite des nombres (de 2 en 2, de 3 en 3 ...)	X	X
			- compter à rebours de différentes façons.	X	X
			- trouver le nombre qui suit ou qui précède un nombre donné.	X	X
		VOIR EDN (11)	- résoudre des problèmes pour déterminer le nombre total d'objets, le nombre d'objets par rangées ou le nombre de rangées.		X
		Associer les désignations chiffrées et orales des nombres.	- lire les nombres de 1 à 19.	X	
			- lire les nombres de 20 à 59.	X	
			- lire les nombres de 60 à 79.	X	X
			- lire les nombres de 80 à 99.	X	X
			- lire les nombres de 100 à 999.		X
			- écrire les nombres en lettres de 1 à 16.	X	
			- écrire les dizaines entières en lettres.	X	
			- écrire les nombres en lettres de 1 à 999.		X
Ordre sur les nombres entiers	Comparer, ranger, encadrer des nombres (en particulier entre deux dizaines consécutives ou entre deux centaines consécutives).	- comparer deux entiers naturels.	X	X	
		- ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.	X	X	
		- exprimer un rangement par l'utilisation des symboles $<$ , $>$ , $=$	X	X	
		- repérer dans la lecture des nombres les chiffres pertinents pour pouvoir les ranger.	X	X	
		- écrire des encadrements d'entiers entre deux dizaines consécutives.	X	X	
		- écrire des encadrements d'entiers entre deux centaines consécutives.	X	X	

<p><b>Problèmes résolus en utilisant une procédure personnelle</b></p> <p>(6) 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.</p> <p>(7) 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.</p> <p>(8) Dans des situations où deux</p>		Situer des nombres (ou repérer une position par un nombre) sur une ligne graduée de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.	- compléter une bande numérique.	X	X	
				- placer un nombre sur une bande numérique.	X	X
				- retrouver le nombre manquant sur une bande numérique.	X	X
		Voir EDN (4)		- résoudre des problèmes pour déterminer, la position atteinte sur une ligne graduée à la suite d'un déplacement en avant ou en arrière.	X	X
			Voir EDN (11)	- résoudre des problèmes pour déterminer le nombre total d'objets, le nombre d'objets par rangées ou le nombre de rangées.		X
	Relations arithmétiques entre les nombres entiers naturels	Connaître les doubles et moitiés de nombres d'usage courant		- connaître les doubles des nombres inférieurs à 10.	X	
				- connaître les doubles des dizaines entières inférieures à 100.		X
				- connaître les moitiés de 2, 4, 6, 8, 10, 20.	X	
				- connaître les moitiés de 40, 60, 80, 100		X
		Connaître et utiliser les relations entre nombres d'usage courant.		- connaître et utiliser les relations de type « double de » ou « moitié de » pour les nombres de 5 et 10.	X	
				- connaître et utiliser les relations de type « double de » ou « moitié de » pour les nombres de 25 et 50, 50 et 100, 15 et 30, 30 et 60, 12 et 24.		X
		Voir EDN (10)	- résoudre des problèmes pour déterminer le nombre total d'objets, le montant de chaque part ou le nombre de parts.	X	X	
		Voir EDN (12)	- résoudre des problèmes pour déterminer la quantité (ou la valeur) totale, l'une des quantités (ou des valeurs) ou le nombre de quantités (ou de valeurs).	X	X	
<b>CALCUL</b>						
(8) Dans des situations où deux	Calcul automatisé	Connaître ou reconstruire très rapidement les résultats des tables d'addition (de 1 à 9) et les utiliser pour calculer une somme, une	- élaborer une table d'addition de 1 à 9 en s'appuyant sur le sens de l'addition et de la soustraction.	X	X	
			- mémoriser le résultat de quelques calculs.	X	X	

quantités (ou valeurs) sont réunies, déterminer l'une des quantités (ou l'une des valeurs).		différence, un complément, ou décomposer un nombre sous forme de somme.	- développer des stratégies (utilisation des doubles, de la commutativité de l'addition, des compléments à 10...) pour calculer rapidement.	X	X		
		Trouver rapidement le complément d'un nombre à la dizaine immédiatement supérieure.	- connaître les compléments à 10.	X	X		
			- connaître le complément à 10 du chiffre des unités.		X		
		Connaître et utiliser les tables de multiplication par deux et cinq.	- connaître et utiliser les multiples de 2 et de 5.		X		
			- construire les tables de 2 et de 5.		X		
			- utiliser les tables de 2 et de 5.		X		
		Savoir multiplier par dix.	- connaître et utiliser les multiples de 10.		X		
			- savoir multiplier par 10 en connaissant la « règle du 0 ».		X		
		(9) Dans des situations où deux quantités (ou deux valeurs) sont comparées, déterminer l'une des quantités (ou l'une des valeurs) ou le résultat de la comparaison.	Calcul réfléchi	Calculer des sommes en ligne ou par addition posée en colonne.	- additionner les chiffres correspondant à la même classe pour savoir effectuer une addition en ligne ou en colonne.	X	X
				Voir EDN (6)	- résoudre des problèmes pour déterminer la quantité (ou la valeur) initiale ou trouver la valeur de l'augmentation ou de la diminution.	X	X
Voir EDN (10)	- résoudre des problèmes pour déterminer le nombre total d'objets, le montant de chaque part ou le nombre de parts.			X	X		
(10) 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.		Organiser et traiter des calculs additifs, soustractifs et multiplicatifs sur les nombres entier.	- connaître la signification de l'addition.	X	X		
			- connaître la signification de la soustraction.	X	X		
			- connaître la signification de la multiplication.		X		
			- utiliser les différentes procédures pour calculer des sommes et des différences.	X			
			- utiliser les différentes procédures pour calculer des sommes, des différences, des multiplications.	X	X		
(11) 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.		Résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples.	- se représenter mentalement le calcul à effectuer.	X	X		
			- choisir parmi les procédures de calcul mémorisées, celle qui paraît adaptée.	X	X		
(12) Dans des situations où plusieurs quantités (ou valeurs) identiques sont réunies, déterminer la quantité (ou la valeur) totale. l'une des quantités							

valeur) totale, l'une des quantités (ou des valeurs) ou le nombre de quantités (ou de valeurs).			- organiser le traitement des informations.	X	X	
		Voir EDN (6)	- résoudre des problèmes pour déterminer la quantité (ou la valeur) initiale ou trouver la valeur de l'augmentation ou de la diminution.	X	X	
		Voir EDN (7)	- résoudre des problèmes pour atteindre une position donnée ou déterminer la valeur d'un déplacement.	X	X	
		Voir EDN (8)	- résoudre des problèmes pour déterminer l'une des quantités (ou valeurs).	X	X	
		Voir EDN (10)	- résoudre des problèmes pour déterminer le nombre total d'objets, le montant de chaque part ou le nombre de parts.	X	X	
		Voir EDN (11)	- résoudre des problèmes pour déterminer la quantité (ou la valeur) totale, l'une des quantités (ou des valeurs) ou le nombre de quantités (ou de valeurs).		X	
		Voir EDN (12)	- résoudre des problèmes pour déterminer la quantité (ou la valeur) totale, l'une des quantités (ou des valeurs) ou le nombre de quantités (ou de valeurs).	X	X	
	Calcul instrumenté	Utiliser à bon escient une calculatrice.		- connaître les fonctions des touches de la calculatrice.	X	X
				- connaître les touches des opérations.	X	X
				- reconnaître la graphie des nombres.	X	X
			- utiliser la touche = pour obtenir le résultat.	X	X	
<b>ESPACE ET GEOMETRIE</b>						

	Repérage, orientation	Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacements. Situer un objet, une personne par rapport à soi ou par rapport à une autre personne ou à un autre objet. Situer des objets d'un espace réel sur une maquette ou sur un plan et inversement situer dans l'espace réel des objets placés sur une maquette ou un plan.	- connaître et utiliser les connecteurs spatiaux (devant, derrière, entre, à gauche de, à droite de, sur, sous, dessus, dessous, au-dessus de, au-dessous de) → à mettre en lien avec l'EPS (orientation) et la découverte du monde (espace)	X	X
		Repérer et coder des cases et des nœuds sur un quadrillage.	- savoir identifier les lignes et les colonnes d'un quadrillage.	X	X
		Voir EDN (2)	- résoudre des problèmes pour exprimer la position d'un objet dans une liste ou pour comparer des positions.	X	X
		Voir EDN (11)	- résoudre des problèmes pour déterminer le nombre total d'objets, le nombre d'objets par rangées ou le nombre de rangées.		X
	Relations et propriétés : angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs	Percevoir ces relations sur un objet, un ensemble d'objets, ou sur un dessin pour le reproduire ou le décrire.		X	X
		Vérifier ces relations ou réaliser des tracés en utilisant des instruments (gabarits de longueurs ou angle droit, règle).	- connaître les caractéristiques de ces instruments.	X	X
			- connaître l'utilité de chaque instrument.		X
			- maîtriser l'utilisation technique de chaque instrument.		X
			- placer correctement l'outil en fonction de la tâche.	X	X
			- utiliser ces instruments à bon escient pour vérifier la perpendicularité de deux droites, pour comparer des formes, pour tracer des droites.		X
Vérifier ces relations ou réaliser des tracés en utilisant des techniques	- maîtriser les gestes fins nécessaires à l'application de ces techniques.		X		

		tracés en utilisant des techniques (pliage, calque, papier quadrillé).	- utiliser le pliage pour mettre en évidence les perpendiculaires, les parallèles dans une figure géométrique, trouver le ou les axes de symétrie, fabriquer une équerre, repérer les angles droits.		X
			- utiliser le calque pour reproduire une figure, vérifier la symétrie, comparer des angles.		X
		Utiliser le vocabulaire : aligné, angle droit.			X
	Solides : cube, pavé droit	Distinguer ces solides, de manière perceptive, parmi d'autres solides.	- classer divers solides.	X	X
			- décrire divers solides.	X	X
			- reproduire quelques solides (pâte à modeler, patrons...).		X
		Utiliser le vocabulaire approprié : cube, pavé droit, face, arête, sommet.	- mémoriser le nom de quelques solides.		X
	Figures planes : triangle, carré, rectangle, cercle	Distinguer ces figures, de manière perceptive, parmi d'autres figures planes.	- classer diverses figures planes.	X	X
			- décrire diverses figures planes pour les comparer.	X	X
		Vérifier si une figure est un carré ou un rectangle en ayant recours aux propriétés (longueur des côtés et angles droits) et en utilisant les instruments.	- reproduire des figures planes.		X
			- construire des figures planes.		X
			- décrire des figures planes pour vérifier.		X
			- mesurer des longueurs à l'aide d'un gabarit ou d'une règle graduée.		X
			- repérer, identifier des angles droits à l'aide d'un gabarit.		X
		Utiliser le vocabulaire approprié : carré, rectangle, triangle, cercle, côté, sommet, angle droit.			X
Reproduire ou compléter une figure sur papier quadrillé.	- reproduire une figure sur un quadrillage orthogonal de mêmes dimensions que celles du quadrillage donné.	X	X		
	- reproduire une figure en respectant ses dimensions.	X	X		
	- reproduire une figure sur un quadrillage orthogonal de dimensions différentes de celles du quadrillage donné.		X		

			- reproduire sur un quadrillage oblique une figure représentée sur un quadrillage orthogonal.		X
			- reproduire sur un quadrillage orthogonal une figure représentée sur un quadrillage oblique.		X
			- compléter, sur un même quadrillage, une figure par symétrie axiale.	X	X
			- utiliser les outils appropriés pour reproduire certaines figures (règle, compas...)		X
		Voir EDN (4)	- résoudre des problèmes pour déterminer, par addition ou soustraction, la position atteinte sur une ligne graduée à la suite d'un déplacement en avant ou en arrière.	X	X
		Vérifier si deux figures sont superposables à l'aide de techniques simples (superposition effective, calque).		X	X
<b>GRANDEURS ET MESURE</b>					
Longueurs et masses	Comparer des objets (réels ou représentés) selon leur longueur ou leur masse par un procédé direct ou indirect.		<u>Longueur :</u> - utiliser un vocabulaire approprié pour justifier un rangement de longueurs (plus long que, aussi long que, moins long que).	X	X
			- expérimenter différents instruments de mesure pour comparer des longueurs.	X	X
			- choisir l'instrument le plus approprié pour comparer des longueurs (la règle pour mesurer un cahier, le pas ou une corde pour mesurer la salle de classe).	X	X
			- relier entre eux les objets d'une collection donnée selon un ordre croissant ou décroissant.	X	X

			- indiquer au sein d'une collection tous les objets « aussi longs que »	X	X
			- intercaler un objet au sein d'un rangement donné.	X	X
			- comparer des segments sans les mesurer.	X	X
			- identifier des segments de longueur égale à l'aide d'instruments de mesure (ficelle, baguette, bande de papier...)	X	X
			- identifier des lignes brisées de longueur égale à l'aide d'instruments de mesure (ficelle, baguette, bande de papier...)		X
			- ranger des segments dans un ordre croissant ou décroissant.	X	X
			- ranger des lignes brisées dans un ordre croissant ou décroissant.		X
			<u>Masse :</u>		
			- utiliser le vocabulaire approprié pour justifier un rangement de masses (lourd et léger).		X
			- relier entre eux les objets d'une collection donnée selon un ordre croissant ou décroissant.		X
			- indiquer au sein d'une collection tous les objets « aussi lourds que »		X
			- intercaler un objet au sein d'une collection d'objets.		X
			- comparer des objets de masse différente à l'aide d'une masse-référence.		X
			- identifier des objets de même masse.		X

			- ranger des objets dans un ordre croissant ou décroissant.		X
		Utiliser une règle graduée en cm pour mesurer ou pour construire un segment ou une ligne brisée.	- distinguer le début de la règle de l'origine des graduations.	X	X
			- faire correspondre la graduation du zéro avec l'origine de l'objet à mesurer.	X	X
			- placer et manipuler correctement la règle graduée.	X	X
			- connaître le vocabulaire : droite, segment, ligne brisée.		X
			- mesurer un segment.	X	X
			- mesurer une ligne brisée.		X
			- tracer un segment de longueur donnée.	X	X
			- tracer une ligne brisée de longueur donnée.		X
			- lire les graduations en cm pour donner un résultat de mesure.	X	X
		Utiliser le mètre ruban ou le mètre couturière dans une activité de mesurage.			X
		Utiliser une balance Roberval ou à lecture directe pour comparer des masses, effectuer des pesées simples, ou pour obtenir des objets de masses données.	- connaître le fonctionnement d'une balance Roberval.		X
			- distinguer le rôle de chaque plateau et de l'aiguille.		X
			- maîtriser l'utilisation de la balance Roberval.		X
			- lire le résultat d'une pesée.		X
		Choisir l'unité appropriée pour exprimer le résultat d'un mesurage (cm ou m pour une longueur, g ou kg pour une masse).			X
		Connaître les unités usuelles et les relations qui les lient : cm et m, kg et g.			X
		Voir EDN (9)	- résoudre des problèmes pour déterminer l'une des quantités (ou l'une des valeurs) ou le résultat de la comparaison.		X
	Volumes (contenances)	Comparer la contenance de deux	- distinguer la contenance du contenu.		X

		réipients en utilisant un réipient étalon.	- comparer entre eux le contenu de deux réipients différents.		X	
		Connaître l'unité usuelle : litre (l).			X	
Repérage du temps	Connaître les jours de la semaine et les mois de l'année et lire l'information apportée par un calendrier.		- lire correctement une date écrite sous différentes formes (chiffres, chiffres et lettres, lettres).	X	X	
			- écrire correctement une date donnée sous différentes formes.	X	X	
			- retrouver un évènement dans un calendrier (fête, saison, anniversaire).	X	X	
			- retrouver une date dans un calendrier quelle que soit sa présentation (annuelle, mensuelle, tableau ...).		X	
			- fabriquer un emploi du temps hebdomadaire.	X	X	
			- connaître la durée de chacun des mois de l'année.		X	
			- repérer les découpages conventionnels du calendrier (les éléments d'un cycle mensuel, annuel, saisonnier...).		X	
			- connaître les unités usuelles de mesure de durées (année, saison, trimestre, mois, semaine, jour).	X	X	
			- établir des relations de concordance entre les unités usuelles de mesure de durée d'un calendrier (année, saison, trimestre, mois, semaine, jour).		X	
			- fabriquer une frise chronologique de l'année (évènements d'actualité, personnels).	X	X	
			Connaître la relation entre heure et minute.	- repérer les caractéristiques et fonctions des aiguilles d'une pendule (taille, déplacement, rôle...).		X
				- expliciter le sens de rotation des aiguilles.		X
				- lire l'heure exacte (1h, 3h, 6h, 10h...).		X
				- lire l'heure exprimé avec la « demie » et le « quart ».		X
				- établir les correspondances entre la « demie » et 30 min., le « quart » et 15 min.		X

			- énoncer la valeur des chiffres de 1 à 12 lorsqu'ils indiquent les minutes (5 min. pour le 1, 20 min. pour le 4, 55min. pour le 11, 0 min. pour le 12...).		X
			- lire l'heure de 5 min. en 5 min.		X
			- représenter une heure donnée sur un dessin.		X
		Voir EDN (10)	- résoudre des problèmes pour déterminer le nombre total d'objets, le montant de chaque part ou le nombre de parts.	X	X
		Utiliser un calendrier, un sablier ou un chronomètre pour comparer ou déterminer des durées.	- expérimenter ces outils dans diverses situations (EPS, sorties, cuisine...).		X
		Choisir les unités appropriées pour exprimer le résultat d'un mesurage de durée (jour, heure, minute, seconde).			X

## DOMAINE DU VIVANT ET DE LA MATIERE

DOMAINE D'ACTIVITE	Compétences attendues en fin de cycle	ACTIVITES	CP	CE1
DOMAINE DU VIVANT	Observer, identifier et décrire quelques caractéristiques de la vie animale et végétale : naissance et croissance, nutrition, reproduction, locomotion	Différencier le vivant du non-vivant et argumenter à partir d'un critère simple	X	
		Différencier animal et végétal	X	
		Trouver les caractères communs du vivant (naissance, croissance, mort)		X
		Classer en fonction des durées de vie	X	X
		Trouver les caractéristiques de l'animal (locomotion, communication)	X	X
	Déterminer et classer quelques animaux et végétaux en fonction de critères morphologiques	A partir d'une collection d'images d'animaux, déterminer un critère de classement	X	
		Comparer les critères de classement	X	
		Trier les critères en fonction des caractéristiques morphologiques (nombre de pattes, poils, ailes, écailles, taille, ...)	X	
		Décrire le poisson, l'oiseau et le mammifère à partir de leurs caractéristiques morphologiques		X
		Utiliser les caractéristiques morphologiques pour apparier l'animal et son petit	X	X
		Nommer le mâle, la femelle et le petit pour chaque famille : - animaux familiers - animaux domestiques - animaux sauvages	X	X X
		Déterminer le régime alimentaire des différentes catégories d'animaux		X
		Classer les animaux en fonction de leur régime alimentaire (végétariens, carnivores, omnivores)		X
		Comprendre le fonctionnement de la chaîne alimentaire		X
		A partir d'images de végétaux ou d'une collection apportée en classe (sortie, maison, ...) déterminer un critère de classement (feuille, fleur, tronc, ...)	X	
		Comparer les critères de classement	X	

		Utiliser le vocabulaire adéquat pour reconnaître et décrire une fleur, une feuille, un bourgeon, un arbre, une plante, un fruit		X
		Déterminer les besoins nutritifs d'une plante à partir d'expérimentation dans la classe	X	X
Mesurer et observer la croissance de son corps		Observer que son corps grandit	X	
		Observer que toutes les parties du corps grandissent (y compris les ongles et les cheveux)	X	
		Observer que le corps se répare (cicatrisation des plaies et consolidation des fractures)	X	X
		Mesurer la croissance de son corps	X	
		Comparer la croissance de son corps : - dans le temps - par rapport aux camarades	X X	
		Observer et caractériser les différents mouvements possibles des différentes parties du corps		X
		Nommer les différentes articulations et comprendre le fonctionnement		X
		Schématiser les différents mouvements possibles du corps (debout, accroupi, assis, à genoux, sauter, courir, lancer, ...)		X
		Observation, comparaison et questionnement sur la dentition	X	X
		Connaître le nombre de dents et l'organisation de la dentition, le nom des dents, leur fonction et leur croissance (la dent pour la vie)		X
		Connaître les règles d'hygiène (brossage, aliment, dentiste)	X	X
		Classer et identifier les principaux groupes d'aliments (fruits et légumes, viandes et poissons, produits laitiers, eau, graisses ,sucres, ...)	X	X
		Connaître les principes simples du rôle de chaque groupe d'aliments		X
		Reconnaître et composer des menus équilibrés (prévention de l'obésité)	X	X
		A partir de la comparaison d'images, reconnaître les effets d'une mauvaise hygiène de vie (alimentation, sommeil, propreté, ...) et caractériser les besoins nécessaires pour être en bonne santé (attention à ne pas s'ingérer dans les us et coutumes familiales)		X
		Connaître et nommer les 5 sens	X	
	Distinguer les capacités spécifiques à chaque sens	X	X	

		Nommer et associer le sens, l'organe et l'action . Enrichir le vocabulaire en nuancant l'action (voir, regarder, observer, ...)		X
		Identifier les handicaps sensoriels (cécité, surdité) et comprendre le fonctionnement des techniques de remédiation (braille, langue des signes)		X
		Expérimenter les possibilités du goût, de l'odorat et du toucher et savoir nommer les nombreuses sensations (amer, acide, sucré, ..doux, rugueux, ... et actions (effleurer, toucher, palper, ...) avec un vocabulaire précis		X
		Etablir un lien entre un stimulus extérieur et la réponse sensorielle (évitement devant quelque chose qui paraît être douloureux ou dangereux)		X
DOMAINE DE LA MATIERE	Utiliser des thermomètres dans quelques situations de la vie courante	Estimer la température extérieure	X	
		Comprendre l'utilisation du thermomètre	X	
		Lire une mesure sur un thermomètre		X
		Recenser les utilisations courantes du thermomètre	X	
	Reconnaître les états liquides et solides de l'eau	Différencier les solides des liquides	X	
		Comprendre que l'eau et la glace sont deux états différents d'une même substance	X	
		Caractériser l'état de l'eau en fonction de la température		X
		Recenser les différents phénomènes naturels liés à la présence de l'eau	X	
		Observer les différents états de l'eau dans différentes expériences (évaporation, congélation,...)		X
		Repérer la présence de l'air par différentes expériences		X
	Choisir un outil en fonction de son usage et mener à bien une construction simple	Utiliser des ciseaux et des outils de mesure pour réaliser différentes constructions simples : moulin à vent, cerf-volant, girouette, objets flottants, objets liés aux fêtes rituelles ...	X	X
		Utiliser un objet en assurant la sécurité	X	X
		Comprendre les différents écrits ou symboles définissant les règles de sécurité	X	X
		Déterminer quelques propriétés des matériaux usuels : imperméabilité à l'eau, à l'air, résistance au pliage ou à la déformation, comportement plastique ou élastique	X	X
		Comprendre et appliquer une fiche technique	X	X
		Réaliser une fiche technique		X

	Construire un circuit électrique simple (sans dérivation) alimenté par des piles	Réaliser un circuit permettant l'allumage d'une ampoule à l'aide d'une pile		X
		Savoir commander ce circuit par un interrupteur		X
		Savoir repérer les causes de dysfonctionnement dans un circuit électrique simple ou dans un objet alimenté par des piles		X
		Analyser et réparer la panne (pile, ampoule ou câble)		X
		Connaître les dangers potentiels présentés par l'électricité domestique	X	X
	Utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur	Nommer les composants matériels et logiciels (écran, clavier, souris, disquette, ...)	X	X
		Utiliser la souris et le clavier	X	X
		Ouvrir un document , l'enregistrer en le nommant, le fermer, le retrouver	X	X
		Repérer les informations nécessaires pour utiliser un CDROM (lire la consigne, case de validation, retour au sommaire, ...)	X	X
		Retrouver un document dans un fichier et l'imprimer	X	X

# DECOUVERTE DU MONDE

## Essai de progression en cycle 2

Domaine d'activités	Compétences attendues en fin de cycle	Activités	CP	CE1	
<b>L'ESPACE</b>	Se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer.	- connaître et utiliser les connecteurs spatiaux (devant, derrière, dessus, dessous, droite, gauche).	X		
		- savoir s'orienter et se déplacer dans l'école et dans l'environnement immédiat.	X	X	
	Commencer à représenter l'environnement proche.	- élaborer à partir des représentations initiales le plan de la classe.	X	X	
		- élaborer à partir des représentations initiales le plan de l'étage de l'école.	X	X	
		- élaborer à partir des représentations initiales le plan de l'école étage par étage ou bâtiment par bâtiment.	X	X	
		- élaborer à partir des représentations initiales le plan l'école dans son environnement immédiat.	X	X	
		- élaborer à partir des représentations initiales le plan de l'école dans le quartier (sous-quartier).		X	
		- élaborer à partir des représentations initiales le plan du quartier dans la ville.		X	
	Décrire oralement et localiser les différents éléments d'un espace organisé.	- décrire et situer sur le plan de la classe sa place.	X		
		- décrire et situer sur un plan l'emplacement d'un objet.	X		
		- décrire et situer sur un plan un trajet.	X	X	
	Repérer les éléments étudiés sur des photographies prises de différents points de vue, sur des plans.				

	Lire en la comprenant la description d'un paysage, d'un environnement.	- décrire le paysage observé en utilisant un vocabulaire approprié (premier plan, deuxième plan, ligne d'horizon, rue, immeuble, commerce, stade...)	X	
		- décrire la photographie d'un paysage en utilisant le vocabulaire approprié.	X	X
		- décrire la représentation iconographique d'un paysage en utilisant le vocabulaire approprié.		X
		- se représenter un paysage correspondant à sa description (associer une image à un texte).	X	X
		- connaître la diversité des formes de végétations, de la vie animale et des habitats.		X
	Savoir retrouver le rôle de l'homme dans la transformation d'un paysage.	- étudier l'évolution d'un paysage à travers les différentes époques.		X
	Situer les milieux étudiés sur une carte simple ou un globe.	- repérer sa ville, sa région, la France, l'Europe et les autres continents, quelques grands ensembles géographiques en fonction du vécu, des événements et des besoins.		X

<b>LE TEMPS</b>	Distinguer le passé récent du passé plus éloigné.	- situer les différentes activités dans la journée. - situer les différentes activités dans la semaine. - situer les différentes activités dans l'année. → explication de la programmation des activités pendant l'année scolaire, de l'emploi du temps hebdomadaire et quotidien. → présentation quotidienne des activités de la journée et bilan du travail effectué.	X	X
	Fabriquer et utiliser divers types de calendriers et y situer les événements étudiés.	- connaître et se situer dans la suite des jours de la semaine.	X	X

		- connaître et se situer dans la suite des mois.	X	X
		- connaître et se situer dans la suite des saisons en construisant différents types de calendriers.	X	X
Identifier une information relative au passé en la situant dans une suite chronologique.		- connaître son histoire personnelle et la situer sur une frise chronologique.	X	X
		- connaître l'histoire de sa famille et la représenter par un arbre généalogique.		X
		- connaître l'histoire de sa famille et la situer sur une frise chronologique en lien avec quelques grands événements.		X
Etre curieux des traces du passé et les questionner pour les interpréter avec le maître.		- connaître quelques traces du passé (commémorations du 11 novembre, du 1 <sup>er</sup> et 8 mai).	X	X
		- connaître et comparer quelques traces du passé : . mode de vie (école, cuisine, métiers...) . transport . évolution du paysage (étude du quartier)		X
Mesurer et comparer des durées. (à mettre en lien avec les mathématiques)		- nommer et utiliser différents outils de mesure du temps (horloge, chronomètre, sablier, minuteur...)		X

## EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

### Liste de compétences spécifiques attendues en fin de cycle 2 et proposition de programmation

#### ➤ Démarche utilisée pour la réalisation du document

Nous avons décidé de travailler à partir des quatre compétences spécifiques des programmes 2002, chacune devant être abordée chaque année du cycle au travers d'un ou de plusieurs modules d'apprentissage comportant entre 10 et 15 séances.

La compétence « S'OPPOSER COLLECTIVEMENT » est abordée obligatoirement chaque année au travers d'un module sur les jeux collectifs traditionnels ou non.

Pour chaque compétence spécifique, nous avons tenté d'établir une liste des compétences attendues en fin de cycle et nous avons choisi des activités supports.

La programmation proposée dans le tableau est modulable en fonction de contraintes particulières telles que:

- créneaux spécifiques (exemple : piscine)
- classes transplantées à dominante sportive
- calendrier des rencontres sportives de la circonscription...

#### ➤ Lecture du tableau

Dans les colonnes programmation, les chiffres correspondent aux 5 périodes de l'année :

Période 1: rentrée - vacances de la Toussaint

Période 2: vacances de la Toussaint - vacances de Noël

Période 3: vacances de Noël - vacances d'hiver

Période 4: vacances d'hiver - vacances de printemps

Période 5: vacances de printemps - vacances d'été

#### ➤ Document joint

Le tableau synoptique joint permet de visualiser l'ensemble des A.P.S. ( cases grisées ) programmées du CP au CM2.

Compétences spécifiques	Compétences attendues en fin de cycle	Activités Physiques et Sportives	programmation		Bibliographie
			CP	CE1	
Réaliser une performance mesurée	Partir vite à un signal (varier les types de signaux : visuels, sonores).	ATHLETISME - Courir	<b>1</b>	<b>1</b>	
	Courir en respectant une trajectoire.				
	Maintenir sa vitesse pendant un temps donné.				
	Maintenir sa vitesse sur une distance.				
	Courir longtemps sans s'essouffler.				
	Courir régulièrement sur une distance longue ou un temps long.				
	Courir longtemps en équipe.				
	Lancer loin selon une trajectoire déterminée dans une direction donnée.	ATHLETISME - Lancer			
	Lancer loin avec force.				
	Lancer loin différents types d'engins (balles lestées, anneaux, vortex).				
	Courir et franchir différents obstacles de différentes hauteurs.	ATHLETISME - Sauter			
	Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin ou le plus haut possible avec une impulsion à un pied dans une zone délimitée.				

Adapter ses déplacements à	Observer et décrire oralement un lieu pour organiser un déplacement.	ORIENTATION De l'espace familial		<b>5</b>	Essai de réponses : les activités d'orientation,
----------------------------	--	-------------------------------------	--	----------	--

différents types d'environnements	Sélectionner des indices pertinents pour organiser un déplacement.	restreint à l'espace familier élargi.			revue EPS
	Se déplacer en mettant en relation l'espace représenté avec l'espace réel.				
	Se déplacer le plus rapidement possible à l'aide d'un plan.				
	Entrée en eau profonde sans aide de différentes manières.	NATATION - entrée dans l'eau - immersion - équilibre - propulsion - respiration	<b>3</b>	<b>3</b>	Dossier natation, équipe départementale des CPC- EPS  Essai de réponses: activité aquatique  Fichier Natation, revue EPS
	Flotter en position ventrale (env. 10 s)				
	Flotter en position dorsale (env. 10 s)				
	Passer de l'équilibre ventral à l'équilibre dorsal en inversement.				
	S'immerger volontairement (env. 10 s)				
	Ramasser un objet lesté en eau profonde (entre 1,10m et 1,50m).				
Se déplacer en position ventrale sur 10 m sans aide et en eau profonde.					
Enchaîner inspiration et expiration subaquatique.					

S'opposer individuellement ou collectivement	Saisir le partenaire pour le contrôler.	JEUX de LUTTE	<b>5</b>		50 jeux de lutte, revue EPS  Essai de réponses: les sports de combat, les jeux d'opposition Revue EPS
	Déplacer le partenaire.				
	Déséquilibrer le partenaire pour l'amener au sol.				
	Retourner le partenaire pour l'amener sur le dos.				
	Immobiliser le partenaire au sol pendant 5 secondes.				
	Reconnaître son rôle au moment du jeu (récepteur, intercepteur,attaquant, défenseur).	JEUX COLLECTIFS - ballon chasseur - éperviers déménageurs	<b>4</b>	<b>4</b>	
	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.				
	Identifier les différents espaces de jeux.				
	Passer et recevoir une balle.				

Courir et transporter la balle.				
Tirer dans ou sur une cible.				
S'interposer à un adversaire et/ou intercepter la balle.				

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Exprimer corporellement des personnages, des situations de la vie quotidienne, des sentiments.	DANSE et/ou GYMNASTIQUE RYTHMIQUE	2	2	La danse à l'école, Jackie Lascar, L'Harmattan  Danse, Revue EPS  Mini enchaînements GRS, Revue EPS
	Composer un enchaînement ou une phrase dansée à partir de 3 mouvements distincts.				
	Etre à l'écoute d'un fond sonore, d'une histoire, des autres.				
	Oser s'exprimer corporellement devant un public.				
	S'exprimer en respectant différents rythmes.				
	Mémoriser des actions motrices et les répéter.				

**Observations:**

➤ Bibliographie:

44 fiches cycle 2 extraites de la revue EPS 1	Revue EPS
Vivre l'EPS	Accès
Education Physique et Sportive au Cycle 2	Inspection Académique du Bas-Rhin
Pratiquer l'éducation physique et sportive fichier cycle 2	Armand Colin

- *Tous les ouvrages cités sont disponibles à la bibliothèque de l'inspection de Strasbourg 5.*

➤ Informations disponibles sur le site du ministère de la Jeunesse de l'Education et de la Recherche:

Adresse du site: [www.eduscol.education.fr](http://www.eduscol.education.fr)  
Fiches d'accompagnement en: athlétisme, danse, lutte, natation et orientation

➤ Jeux collectifs :

Entrer dans l'activité par le jeu. Présenter dans un premier temps uniquement le but du jeu ainsi que les règles essentielles de fonctionnement puis le faire évoluer en construisant les règles adaptées aux besoins.

## PROGRAMMATION D'ECOLE EN E.P.S.

Ce tableau synoptique permet de visualiser l'ensemble des activités physiques et sportives programmées du CP au CM2

Compétence spécifique	ACTIVITE SUPPORT	CYCLE 2					CYCLE 3					RENCONTRES SPORTIVES															
		CP période					CE1 période						CE2 période					CM1 période					CM2 période				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Réaliser une performance mesurée	Courses	■					■																				
	Sauts	■																									
	Lancers						■																				
	Gymnastique sportive																										
	Natation																										
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Natation			■					■																		
	Orientation										■																
	Patin (roller/glace)																										
	Bicyclette																										
	Voile																										
	Canoë-Kayak																										
	Escalade																										
S'opposer individuellement	Jeux de lutte					■																					
	Badminton																										
	Mini tennis																										
	Tennis de table																										
S'opposer collectivement	Jeux sans ballon																										
	Jeux avec ballons				■					■																	
	Basket																										
	Handball																										
	Rugby																										
	Football																										
	Ultimate																										
Concevoir des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Danse		■																								
	Gym. sportive																										
	Gym. Rythmique								■																		
	Arts du cirque																										

## PROGRAMMATION D'ECOLE EN E.P.S.

Ce tableau synoptique permet de visualiser l'ensemble des activités physiques et sportives programmées du CP au CM2

Compétence spécifique	ACTIVITE SUPPORT	CYCLE 2					CYCLE 3					RENCONTRES SPORTIVES															
		CP période					CE1 période						CE2 période					CM1 période					CM2 période				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Réaliser une performance mesurée	Courses	■					■					■					■					■					
	Sauts	■															■					■					
	Lancers						■					■										■					
	Gymnastique sportive																										
	Natation																										
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Natation		■					■																			
	Orientation									■					■												
	Patin (roller/glace)																								■		
	Bicyclette																			■							
	Voile																										
	Canoë-Kayak																										
	Escalade																										
S'opposer individuellement	Jeux de lutte				■										■										■		
	Badminton																			■					■		
	Mini tennis																										
	Tennis de table																										
S'opposer collectivement	Jeux sans ballon																										
	Jeux avec ballons				■					■					■												
	Basket																										
	Handball																			■							
	Rugby																										
	Football																									■	
	Ultimate																										
Concevoir des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Danse		■												■												
	Gym. sportive																			■							
	Gym. Rythmique									■																	
	Arts du cirque																								■		

# EDUCATION ARTISTIQUE

## Progression en art visuel

Domaine d'activités	Compétences attendues en fin de cycle	Activités	Mise en relation (pour donner du sens aux activités)
LE DESSIN	Dessiner pour raconter.	Raconter une histoire en 3 vignettes.	Bande dessinée, story-board.
	Dessiner pour imaginer.	Inventer des mondes imaginaires (animaux hybride, bestiaire fantastique, planète extraordinaire ...)	Expression écrite. Albums.
	Dessiner pour anticiper.	Faire des dessins préparatoires (représentations initiales), des croquis afin de réaliser une composition en 2 ou 3 dimensions.	Découverte du monde. Expression écrite.
	Dessiner pour enregistrer.	Garder des traces d'une activités. Faire des dessins d'observation.	Pratique d'artistes naturalistes.
	Dessiner en utilisant divers outils graphiques.	Expérimenter différents pinceaux, des craies, des feutres, des crayons, de la ficelle, du coton tige, des spatules, les doigts, du fusain, des gommes, des grattoirs, des plumes, des végétaux taillés ...	Histoire de l'écriture.

	Dessiner en utilisant des supports variés.	Expérimenter différentes textures de papier, du carton, du tissu, des minéraux, du bois, de la terre, du papier calque ...	Histoire de la représentation (peintures rupestres). Histoire de l'écriture.
LES COMPOSANTES PLASTIQUES	Produire des effets en agissant sur les formes.	Modeler, sculpter, assembler, coller, déformer, compresser, étirer.	Découverte du monde (maquette). Découverte de la matière. Pratique d'artistes (César, sculptures contemporaines).
	Produire des effets en agissant sur les couleurs.	Mélanger des couleurs, mettre en couleur en n'utilisant que les couleurs primaires, réaliser des camaïeux (notion de contraste de valeur).	
	Produire des effets en agissant sur les objets et les matériaux.	Transformer des objets par rajout ou retrait d'éléments. Fabriquer du papier recyclé.	Découverte du monde Education à la citoyenneté (environnement). Récup'art.