

Compétence 1

La maîtrise de la langue

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Groupe 1 / 2 / 3

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
- Participer verbalement à la production d'un écrit.
- Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes).
- Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre cursive, script, capitales.
- Copier à l'aide d'un clavier.
- Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

Geste graphique

Compétences du socle palier 1 :

- Copier un texte court sans erreur dans une écriture lisible et avec une présentation soignée

Groupe 1 / 2 / 3

- Savoir utiliser les stylos à bille, surligneurs...
 - Suivre une trajectoire donnée (respecter une direction, stopper...) dans un espace délimité.
 - Modifier des formes, enrichir un motif.
 - Reproduire un rythme.
 - Aller au bout d'une commande ou d'un projet, soigner la qualité de la réalisation.
- Lien avec l'écriture : écrire au moins son prénom en écriture cursive.
- **Groupe 2 / 3** : savoir écrire en capitale et en cursive en respectant le sens des tracés, les ligatures...

Dire

Groupe 1 / 2 / 3

Compétences du socle palier 1

- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié

Prendre la parole en se faisant comprendre (événement, récit, information)

Reformuler

Participer à un échange oral dans une dimension intersubjective : rester à propos, prendre en compte l'autre, exprimer son point de vue

Rendre compte d'un travail collectif ou individuel

Lire

Groupe 2 / 3

Compétences du socle palier 1

- Lire seul à haute voix un texte avec des mots connus et inconnus
- Lire seul et écouter lire des œuvres littéraires
- Lire et comprendre un énoncé, une consigne
- Dégager le thème d'un paragraphe, d'un texte court

Déchiffrage et reconnaissance directe	Syllabes simples Mots outils
Lire seul à haute voix de façon expressive	Présentation de lectures
Comprendre un texte	Thème, désignation des personnages, inférences, stratégies de lecture...
Dégager les idées essentielles d'un texte	Identifier les personnages / Donner un titre

Ecrire

Groupe 2 / 3

Compétences du socle palier 1

- Ecrire de façon autonome un texte de 5 lignes

Copier un texte sans erreur	Copier un court texte (par mots entiers ou groupes de mots) en respectant l'orthographe, la ponctuation, les majuscules et en soignant la présentation. Copier avec soin en respectant la mise en page, un texte ou un poème.
Ecrire lisiblement et correctement sous la dictée	Dictées de mots, de phrases, de textes : <ul style="list-style-type: none">- Petits mots- Correspondance graphie-phonie- Accord genre nombre (déterminant, nom)- Accord verbe - sujet proche
Concevoir et écrire de manière autonome une phrase simple cohérente Rédiger un texte bref	Types d'écrits : <ul style="list-style-type: none">- Lettres (la petite poste) / Affiches (kermesse...)- Recettes / règles du jeu- Compte-rendu (sortie)- Textes libres

Etude de la langue

Compétences du socle palier 1

- Ecrire sous la dictée un texte court en utilisant ses connaissances lexicales, orthographiques et grammaticales
- Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court

Grammaire	Conjugaison	Vocabulaire	Orthographe
<ul style="list-style-type: none">• La phrase• Le nom et le déterminant• Le verbe• L'adjectif qualificatif• Le pronom personnel• Sujet/verbe	<ul style="list-style-type: none">• Distinguer passé/présent/futur• Conjuguer au présent les verbes du groupe 1• Etre et avoir aux 4 temps• Venir, faire, aller, dire	<ul style="list-style-type: none">• Ordre alphabétique• Le dictionnaire• Les synonymes• Les antonymes• Les familles de mots	<ul style="list-style-type: none">• Correspondance graphie/phonie• Copier un texte court sous la dictée• Accord en genre et nombres dans le GN• Accord sujet verbe• Utiliser majuscule et point

Compétence 2 La pratique d'une langue vivante étrangère

Compétences du socle palier 1

- Comprendre et utiliser des énoncés simples de la vie quotidienne
- Sensibilisation à la langue orale (comprendre et s'exprimer)
- Oser parler (développer la confiance en soi)
- Mémoriser une comptine
- Comprendre et utiliser un vocabulaire simple (personne, vie quotidienne)
- Participer à un dialogue simple

Capacités	Formulations	Connaissances <i>culture, lexique, phonologie, grammaire</i>	Supports
Saluer Formule de politesse	<i>Hello Good bye Thank you Please</i>	<i>Hello Thank you</i>	Rituels avec flashcards
Se présenter	<i>What's your name My name is</i>	<i>name Prénoms anglais courants,</i>	Rituels avec flashcards
Demander à quelqu'un de ses nouvelles	<i>How are you ?</i>	<i>I'm fine/ happy/ tired/ sad Les relations inter personnelles</i>	Rituels avec flashcards
Comprendre des consignes de classe	<i>Stand up Sit down / Listen / Repeat / Look</i>		Initiation à l'anglais au cycle 2 RETZ
Répondre à des questions sur...	<i>1 to 10</i>	<i>Nombres de 1 à 10</i>	Album : The very hungry caterpillar
	<i>It's blue...</i>	<i>Red, yellow, blue, black, white Drapeaux</i>	Flashcards
Répondre à des questions sur...	<i>What is it ? It's a dog.</i>	<i>Cat, dog, rabbit Importance des animaux familiers pour les anglophones</i>	Album : Dear zoo
Répondre à des questions sur... Savoir poser des questions sur...	<i>Do you like ... ? Yes, I do. / No, I don't</i>	<i>Apples, bananas, oranges, chocolate, chicken, fish, Lunch box et restaurant scolaire</i>	Album : The very hungry caterpillar
Suivre des instructions courtes et simples	<i>Touch your head Clap your hands</i>	<i>Head, nose, eye (s), mouth</i>	

D'après http://www.ac-clermont.fr/ia43/site_intercirconscription/spip.php?article364

Compétence 3

Mathématiques

Domaine 4 : Construire des premiers outils pour structurer sa pensée.

Groupe 1 / 2 / 3

4.1 Découvrir les nombres et leurs utilisations

Utiliser les nombres	<ul style="list-style-type: none">- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques.- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
Étudier les nombres	<ul style="list-style-type: none">- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.- Dire la suite des nombres jusqu'à trente.- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

4.2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)
- Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Reproduire, dessiner des formes planes.
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Nombres et calculs

Groupe 2 / 3

Compétences du socle palier 1

- Écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000
- Calculer : addition, soustraction, multiplication
- Diviser par 2 et par 5 des nombres entiers inf. à 100
- Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions, des multiplications simples
- Restituer les tables

Désignation orale et écrite des nombres (inférieure à 100 / inférieure à 1000)

- Dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage (un en un)
- Dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le groupements par dizaines
- Maîtriser la suite orale (1 en 1, 10 en 10, 100 en 100)
- Associer désignation chiffrée et orale

Ordre sur les nombres

- Comparer deux nombres
- Ranger une liste de nombres
- Intercaler un nombre entre deux autres
- Encadrer un nombre, utiliser $>$ $<$
- Situer les nombres sur une graduation

Numération de position

- Comprendre et déterminer la valeur des chiffres en fonction de leur position dans le nombre
- Unités dizaines, centaines
- Décomposer un nombre
- Equivalences (centaines / dizaines ; centaine/ unité ; dizaine/ unité)

Relations arithmétiques

- Les doubles des nombres inférieurs à 10, les compléments à 10
- Les doubles des dizaines entières inférieures à 100

Calcul

- Evaluation : utiliser les nombres pour anticiper le résultat d'une action (augmentation diminution).
- Calcul additif et soustractif (nombres et résultats inférieurs à 10) avec un langage oral (plus moins)
- Répertoire additif (connaître, structurer, utiliser) pour donner des sommes, différences, compléments, décomposition
- Calcul réfléchi (utiliser les résultats mémorisés)
- Calcul réfléchi de sommes de deux nombres inférieurs à 10 (8+7)
- Calcul sur les dizaines entières
- Calcul réfléchi de sommes de deux nombres inférieurs à 100 (45+37)
- TO de l'addition sans et avec retenue
- Répertoire multiplicatif (élaborer, utiliser) pour donner des produits
- Utiliser la calculatrice

Grandeurs et mesures

Groupe 2 / 3

Compétences du socle palier 1 :

- Utiliser les unités usuelles de mesures ; estimer une mesure
- Etre précis et soigneux dans les tracés, les mesures

Temps

- Connaître les jours de la semaine et les mois de l'année
- Repérer une date sur un calendrier / Déterminer une durée en jours à l'aide du calendrier
- Lire les heures entières sur une horloge à aiguilles
- Résoudre un problème simple liant date et durée

Longueur

- Comparer des longueurs de manière directe / en utilisant un objet intermédiaire (bande de papier)
- Mesurer des longueurs par report d'une unité
- Utiliser la règle pour mesurer / Mesurer des segments, des lignes brisées
- Comprendre l'additivité des mesures

Masse

- Identifier la propriété de masse (en opposition à celle de volume)
- Utiliser une balance (approche)
- Mesurer des masses avec les unités conventionnelles (gramme, kilogramme)

Monnaie

- Connaître les équivalences entre les pièces et les billets
- Savoir que 1 euro = 100 centimes
- Calculer sur des nombres exprimant des prix

Espace et géométrie

Compétences du socle palier 1

- Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement
- Reconnaître, nommer, et décrire les figures planes et les solides usuels
- Utiliser la règle pour tracer avec soin et précision des figures simples

Repérage dans l'espace

- Se repérer dans l'espace feuille (en haut, à droite, en bas, à gauche, au-dessous, au-dessus)
- Connaître et utiliser le vocabulaire spatial (à côté, entre près de, sur, sous, devant, derrière, à droite de, à gauche de)
- Repérer un objet par rapport à un autre

Connaissances géométriques

- Reconnaître et caractériser les figures de manière perceptive (rond, triangle, carré, rectangle)
- Distinguer faces planes, non planes (idée de polyèdre)
- Distinguer un contour rectiligne ou non (idée de polygone)
- Connaître le vocabulaire spécifique (face, côté, sommet, segment...)
- Caractériser le triangle

Instruments et supports

- Utiliser la règle pour tracer
- Se repérer dans un quadrillage
- Connaître et utiliser le vocabulaire : case, nœud, ligne, colonne
- Reproduire une figure sur quadrillage

Compétences du socle palier 1

- Commencer à s'approprier l'environnement numérique
- Utiliser les fonctions de base de l'ordinateur
- Acquérir des compétences du B2I

1. S'approprier l'environnement informatique

- Utiliser la souris : cliquer, déplacer
- Utiliser le clavier : trouver Lettres, chiffres, se déplacer avec les flèches, Touches entrée
- Citer les parties importantes d'un ordinateur et ses périphériques (unité centrale, écran, clavier, souris, imprimante)
- Allumer et arrêter l'ordinateur

2. Adopter une attitudes responsable

Connaître la charte des TIC de l'école

3. Produire et traiter des données

- Saisir un mot / -Saisir une phrase /son écrit en utilisant un traitement de texte (Word) / Mettre en forme
- Insérer une image
- Enregistrer et sauvegarder un texte
- Retrouver son texte dans un dossier
- Utiliser une clé USB (enregistrer et retrouver un document)
- Imprimer

4. Chercher des informations par voie numérique

- Taper un mot clé pour faire une recherche avec l'adulte

5. Communiquer, échanger

- Utiliser le mail pour communiquer (écrire, envoyer, recevoir)

Compétence 5 La culture humaniste

Domaine 5 : Explorer le monde

Groupe 1 / 2 / 3

5.1 Se repérer dans le temps et dans l'espace

Le temps	<ul style="list-style-type: none">- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
L'espace	<ul style="list-style-type: none">- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.- Dans un environnement bien connu, réaliser un parcours à partir de sa représentation.- Élaborer des premiers essais de représentation plane.- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

5.2 Explorer le monde du vivant, des objets, de la matière.

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, [...].
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction d'instructions de montage.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)

Littérature

Groupe 1 / 2 / 3

- Raconter de mémoire ou en s'aidant de quelques images des histoires lues
- Etablir des relations entre les œuvres (même auteur, même personnage...)

2015 - 2016

Etudier des œuvres littéraires pour en construire le sens (Œuvres contemporaines ou œuvres du patrimoine : contes, fables)

Projet « Voyage autour du monde »

Cf. programmation en littérature (2 albums par période en lien avec la découverte du monde et permettant de découvrir à chaque fois la culture d'un des 5 continents)

- Formuler sur ses lectures une opinion orale et écrite
- Participer à un dialogue interprétatif sur le sens des œuvres étudiées
- Exprimer son ressenti, donner son interprétation

Poésie / chant

Groupe 1 / 2 / 3

Compétences du socle palier 1 :

- Dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts

Cf. programmation en poésie / chant

Domaine artistique

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Groupe 1 / 2 / 3

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne.
- Pratiquer le dessin pour représenter, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser des compositions plastiques, en choisissant et combinant des matériaux...
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti en utilisant un vocabulaire adapté.
- Proposer des solutions dans des situations, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix

Compétences du socle palier 1

- S'exprimer par le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume
- Distinguer quelques grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, dessin...)
- Reconnaître des œuvres visuelles ou musicales étudiées

<p>Langage des arts visuels / Cinéma : - Identifier le cinéma comme catégorie artistique - Découvrir le lexique du cinéma</p>	<p>Projet « Ecole et cinéma » Cf. programmation 2015-2016 Découverte de 3 œuvres</p> <p>Sortie à « Visa pour l'image » : découvrir le photojournalisme et le « pouvoir » des photos</p>
<p>Pratiquer les arts plastiques : Expérimenter des matériaux, des supports, des outils (feutres, pastels, pinceaux, peinture, papiers, cartons, photos...) Eduquer son regard et tisser des relations entre les œuvres rencontrées. Exprimer et justifier ses préférences</p>	<p>Projet départemental « Expo Arts » Thème 2015-2016 : Le Portrait</p> <p>Sortie scolaire à Paulilles Atelier de « Land'art »</p>
<p>Langage musical</p>	
<p>Interpréter des chants simples Connaitre quelques instruments et le son associé</p>	<p>Projet départemental « Rencontres chantantes » Cf. Thème 2015- 2016</p>
<p>Histoire des arts</p>	
<p>Enrichir sa mémoire de quelques œuvres Observer et identifier le procédé, le relier avec sa production</p>	<p>Projet départemental « Histoire de l'art » Cf. Programmation 2015- 2016</p>

Découverte du monde

L'espace -passer de l'espace quotidien à la géographie	Le temps -passer du temps perçu à l'histoire
<i>Le repérage dans le temps et dans l'espace se fait tout au long de l'année en lien avec le vécu de la classe (rituels, événements, sorties, anniversaires...)</i>	
<p>-Se représenter l'espace familial (classe, école, quartier, village) : itinéraires, plans, prise d'indices lors de sorties scolaires</p> <p>-Découvrir des représentations de l'espace : plans, cartes, mappemondes, planisphères, globe : repérer un pays</p> <p>-Différencier et connaître les paysages (mer / montagne / campagne / ville)</p> <p>-Découvrir des espaces lointains : <i>littérature, cinéma, photographies (peuples / animaux...)</i></p>	<p>- Se repérer dans le temps de la journée, de la semaine, de l'année, des saisons</p> <p>- <i>Utiliser des outils de mesure du temps : calendriers, horloge</i></p> <p>-Structurer les temps : la chronologie</p> <p>- <i>Découvrir des repères plus éloignés : personnages et histoire de l'art</i></p> <p>- Prendre conscience de l'évolution des modes de vie</p>
2015-2016	2015-2016
<ul style="list-style-type: none"> Les paysages (mer, montagne) >> sortie scolaire à Paulilles : Course d'orientation 	<ul style="list-style-type: none"> Période historique et architecture / Histoire de l'art : Le Moyen Âge >> visite du Palais des Rois de Majorque à Perpignan

Le vivant	La matière, les objets
<p>- Observer, manipuler,</p> <p>- Pratiquer une démarche d'investigation (questionnement, hypothèses, expérimentation, synthèse)</p>	
<p>ANIMAUX et ELEVAGES</p> <p>-observer les manifestations de la vie (escargots, phasme, chenille/papillon, cochon d'inde)</p> <p>-identifier des régimes alimentaires (végétarien, carnivore, ovipare)</p> <p>Elevages : responsabilité, respect, autonomie</p>	<p>L'EAU</p> <p>- L'eau (manipulation, transvasement, flottement)</p> <p>LIQUIDE/SOLIDE : agir sur des matériaux usuels</p> <p>- Distinguer liquide et solide</p> <p>- Les états de la matière (eau) : fusion, solidification</p>
<p>LES VEGETAUX</p> <p>-les plantations = les caractéristiques du vivant (naissance, nutrition, croissance, reproduction, mort)</p>	<p>L'AIR</p> <p>- Découvrir l'existence de l'air (éprouver le mouvement, appréhender son invisibilité)</p>
<p>L'ENVIRONNEMENT</p> <p>-apprendre des gestes simples : tri sélectif, respect du biotope lors d'une sortie</p>	<p>DECOUVRIR LES OBJETS</p> <p>- Utiliser un thermomètre (rituel : la météo)</p>
<p>LE CORPS HUMAIN / HYGIENE et SANTE</p> <p>- Les mouvements corporels</p> <p>- 1^{ère} approche des fonctions de nutrition</p> <p>- Hygiène et santé : l'alimentation, les dents...</p>	
2015-2016	
<ul style="list-style-type: none"> Animaux / Elevage >> projet « Les bestioles » : le phasme, la métamorphose de la chenille au papillon, l'escargot, le cochon d'inde, le poisson. L'environnement >> projet « Nettoyons la nature » : avoir un comportement responsable, le tri sélectif... 	

Compétence 6 Education civique et morale

Compétences du socle palier 1

- Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République
- Respecter les autres et les règles de la vie collective
- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles
- Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec [...] les autres
- Participer à un échange verbal en respectant les règles de la communication
- Appeler au secours, aller chercher de l'aide

La sensibilité : soi et les autres

Objectifs :

1. Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
2. S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
3. Se sentir membre d'une collectivité

- Connaissance et reconnaissance des émotions de base (peur, colère, tristesse, joie), - structuration du vocabulaire des sentiments et des émotions,- Expérience de la diversité des expressions des émotions et des sentiments.
- Travail sur les règles de la communication.
- Le soin du langage (la politesse), Le soin du corps, de l'environnement, le soin des biens personnels et collectifs
- Le respect : des pairs et des adultes, des différences (tolérance) ; les atteintes à la personne d'autrui (harcèlement...).
- Connaître les valeurs et les symboles de la République française : le drapeau, l'hymne national...
- Initiation aux règles de la coopération

Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres

Objectifs :

1. Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.
2. Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.

- Initiation à la distinction des registres de langue.
- Les règles de vie de la classe et de l'école
- Les droits et les devoirs de l'enfant et de l'élève (la charte d'usage des Tuic de l'école (B2i-1)...
- Initiation au code de la route et aux règles de prudence, (Aper).
- L'égalité de droit entre les femmes et les hommes. ; Les droits et les devoirs : de la personne, de l'élève

Le jugement : penser par soi-même et avec les autres

Objectifs

1. Développer les aptitudes à la réflexion critique : [...] en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.
2. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.

- Connaissance de quelques structures simples de l'argumentation (connecteurs et lexique).
- Les raisons qui font juger une action bonne ou mauvaise.
- Les règles de la discussion en groupe (écoute, respect de l'autre). Initiation aux règles du débat
- Les préjugés et les stéréotypes (**le handicap**)
- La notion de bien commun dans la classe et dans l'école.

L'engagement : agir individuellement et collectivement

Objectifs

1. S'engager et assumer des responsabilités dans la classe et dans l'école.
2. Développer une conscience citoyenne, sociale et écologique

- L'engagement moral : la confiance, la promesse, la loyauté
- La coopération, l'entraide, la responsabilité, [...] ; Le développement durable

Cf. Programme d'enseignement moral et civique – Eduscol -J.O. du 21-6-2015

Compétence 7 Autonomie et initiative

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Groupe 1 / 2 / 3

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Compétences du socle palier 1

- Ecouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser une activité
- Echanger, questionner, justifier son point de vue
- Travailler en groupe, s'engager dans un projet
- Maîtriser quelques conduites motrices : courir, sauter, lancer
- Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer
- Appliquer des règles élémentaires d'hygiène

- Prendre confiance en soi
- Accepter l'erreur
- Oser faire seul

Gagner en autonomie psychique

- Prendre la parole en s'adaptant à la situation de communication
- Participer à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos des autres, expliquer son point de vue, rester à propos
- Rendre compte d'un travail individuel ou collectif

Gagner en initiative

- Savoir organiser son travail
- Tenir ses cahiers et conserver son matériel en bon état
- Demander l'aide de l'adulte si on n'a pas compris
- Se dégager de l'aide de l'AESH pour gagner en autonomie

Gagner en autonomie méthodologique au sein de la CLIS

- Avoir conscience de ses ressources et de ses limites
- Apprécier les bienfaits de l'activité physique
- Savoir nager
- Manifester créativité, motivation, à travers des activités.
- Se repérer et se déplacer dans son environnement proche.

EPS, scolarisation partagée

2015-2016

Cycles EPS :

- **Jeux collectifs** : en « co-animation » avec une autre classe de cycle 2
- **Natation** : Ethan / Yaçin / Laura

Projet PAC « Danse : rencontre et pratique »
Avec intervenante (à partir de janvier 2016)