



Programme cycle 2 - 2018

4 PRIORITÉS POUR RENFORCER LA MAÎTRISE DES FONDAMENTAUX

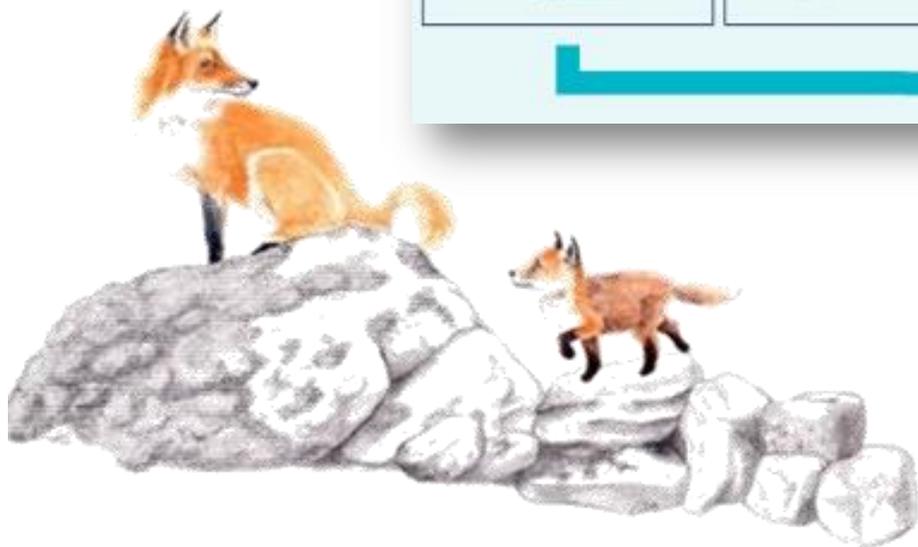
De nouvelles recommandations pédagogiques viennent en appui des programmes scolaires pour faciliter l'apprentissage, par tous les élèves du primaire, des savoirs fondamentaux :

LIRE

ÉCRIRE

COMPTER

RESPECTER
AUTRUI



Le plaisir d'apprendre à l'École est la condition du succès des élèves. Pour créer cet environnement favorable, l'École doit offrir un cadre bienveillant à même d'inspirer confiance aux élèves. »

Jean-Michel Blanquer, ministre de l'Éducation nationale

Les 5 domaines du socle

- **Domaine 1: *Les langages pour penser et communiquer***
- **Domaine 2: *Les méthodes et outils pour apprendre***
- **Domaine 3: *La formation de la personne et du citoyen***
- **Domaine 4: *Les systèmes naturels et les systèmes techniques***
- **Domaine 5: *Les représentations du monde et l'activité humaine***





Sommaire

• Français

- Langage oralO
- Lecture.....L
- Ecriture.....E
- Etude de la langueF

• Langue vivanteA

- Comprendre l'oral
- S'exprimer oralement en continu
- Prendre part à une conversation
- Découvrir quelques aspects culturels d'un langue vivante

• Mathématiques

- NombresN
- Calcul.....C
- Grandeurs et mesuresM
- Espace et géométrieG
- Résolution de problèmesPB

• Questionner le monde

- Le tempsT
- L'espace.....H
- Le monde vivant & technique.....Q

• Education physiques et sportive.....S

- Produire une performance
- Adapter ses déplacements
- S'exprimer devant les autres
- Conduire un affrontement

• Enseignement civique et moraleV

- Respecter autrui
- Acquérir et partager les valeurs de la République
- Construire une culture civique

• Enseignements artistiquesR

Domaine 1 , 2, 3

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
O10	– écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte ;	- conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'échanges et manifester, si besoin et à bon escient, son incompréhension ;	FCO1
O20	– dire pour être entendu et compris	– dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs en tenant compte de l'objet du propos et des interlocuteurs ;	FCO2
O30	– participer à des échanges dans des situations diverses ;	– pratiquer les formes de discours attendues – notamment raconter, décrire, expliquer – dans des situations où les attentes sont explicites ; en particulier raconter seul un récit étudié en classe ;	FCO3
O40	– adopter une distance critique par rapport au langage produit.	– participer avec pertinence à un échange (questionner, répondre à une interpellation, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément, etc.).	FCO4

Langage oral 1

code	compétences	Intra code
O10	– écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte ;	
	-maintenir une attention orientée en fonction du but ; écoute attentive de messages, texte /	O11
	- de consignes par un adulte ou par un pair ;	O12
	-repérer et mémoriser des informations importantes. répétition, rappel ou reformulation de consignes	O13
	-Les relier entre elles pour leur donner du sens ; récapitulation d'informations, de conclusions.	O14
	- mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte ;	O15
	- mémoriser le vocabulaire entendu dans les textes ;	O16
	- repérer d'éventuelles difficultés de compréhension.	O17
O20	– dire pour être entendu et compris	
	- prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs ;	O21
	- mobiliser des techniques qui font qu'on est écouté ; récitation et interprétation de textes;	O22
	- organiser son discours ; présenter un travail, une œuvre à ses pairs;	O23
	- mémoriser des textes ; rappel de récits entendus ou lus;	O24
	- présentation des conclusions tirées d'une séance d'apprentissage, d'une lecture documentaire, avec réutilisation du vocabulaire découvert en contexte.	O25
	- lire à haute voix.	O26
	- Justifier d'un choix ou d'un point de vue;	O27

Langage oral 2

code	compétences	Intra-code
O30	– participer à des échanges dans des situations diverses ;	
	-Respecter des règles organisant les échanges;	O31
	- prendre conscience et tenir compte des enjeux;	O32
	-Organiser ses propos; préparation des éléments à mobiliser dans les échanges (ce que l'on veut dire, arguments...)	O33
	-Utiliser le vocabulaire mémorisé.	O34
O40	– adopter une distance critique par rapport au langage produit.	
	- Repérer le respect ou non des règles organisant les échanges dans les propos, reformuler des propos	O21
	-Participation à l'élaboration des règles collectives, prendre en compte les règles explicites établies, participer à l'observation et à l'évaluation des productions orales (exposés, débats, échanges...)	O22
	- Se corriger après écoute, reformuler des propos	O23
	- Élaborer une grille d'observation, d'évaluation, un aide-mémoire...et la suivre	O24

Domaine 1 , 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
L10	-identifier des mots de manière de plus en plus aisée	– identifier des mots rapidement : décoder aisément des mots inconnus réguliers, reconnaître des mots fréquents et des mots irréguliers mémorisés ;	FCL1
L20	Comprendre un texte et contrôler sa compréhension	– lire et comprendre des textes variés, adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves ;	FCL2
L30	Pratiquer différentes formes de lecture	– lire au moins cinq à dix œuvres en classe par an.	FCL3
L40	Lire à voix haute	– lire à voix haute avec fluidité, après préparation, un texte d'une demi-page (1 400 à 1 500 signes) ; participer à une lecture dialoguée après préparation ;	FCL4

Lecture 1

code	compétences	Intra code
L10	identifier des mots de manière de plus en plus aisée	
	- savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique) ; trouver, isoler, segmenter, remplacer des phonèmes	L11
	- savoir discriminer de manière visuelle et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent ; encoder des mots construits avec les éléments du code appris	L12
	- établir les correspondances graphophonologiques ; combinatoire (produire des syllabes simples et complexes) ;	L13
	- mémoriser les composantes du codes (phonèmes), décomposition en dictée et écriture autonome, recomposition en lecture à haute voix	L14
	- Mémoriser les mots fréquent dictée, liste de mots à connaître.	L15
L20	Comprendre un texte et contrôler sa compréhension	
	- mettre en œuvre (de manière guidée, puis autonome) une démarche explicite pour découvrir et comprendre un texte ; reformulation, rappel du récit ; réponses à des questions ; titres de paragraphes ; caractérisation des personnages ; représentations diverses (dessin, mise en scène avec marionnettes ou jeu théâtral, etc.).	L21
	- recherche et justifications (surlignage d'informations dans le texte, etc.) ;	L22
	- écriture en relation avec le texte ;	L23
	- repérage de mots de liaison ; de la chronologie du texte	L24
	- repérage des personnages et de leurs désignations variées ;	L25
	- Faire des inférences	L26
	- savoir mettre en relation sa lecture avec les éléments de sa propre culture ; savoir mobiliser ses expériences antérieures de lecture (lien avec les lectures personnelles, les expériences vécues et des connaissances qui en sont issues (sur des univers, des personnages-types) ;	L27

Lecture 2

- savoir mobiliser des champs lexicaux portant sur l'univers évoqué par les textes, étudier du vocabulaire en contexte : substitution, transformation, suppression ; approche de l'étymologie des mots ; reformulation ;

L28

- savoir justifier son interprétation ou ses réponses, s'appuyer sur le texte et sur les autres connaissances mobilisées et une confrontation des stratégies qui ont conduit à ces réponses par un entraînement à la compréhension et un apprentissage explicite des stratégies de compréhension.

L29

L30 Pratiquer différentes formes de lecture

- lire pour réaliser quelque chose ; recettes de cuisine, notices pour réaliser divers objets, etc.

L31

- lire pour découvrir ou valider des informations sur... ; emploi du temps, consignes, énoncés de problèmes, outils gardant trace des connaissances structurées, règles de vie, etc., lecture documentaire : manuels, ouvrages spécifiques, encyclopédies adaptées à leur âge,

L32

- lire une histoire pour la comprendre et la raconter à son tour ; textes de fiction, de genres variés : extraits et œuvres intégrales.

L33

- lire pour le plaisir de lire. fréquentation de bibliothèques ; échanges sur les livres lus, tenue de journal de lecture ou d'un cahier personnel – établissement d'un lien avec la famille ; lectures comme objets d'échanges, au sein de la classe, à l'extérieur, avec des élèves plus jeunes, des personnes âgées, etc.

L34

- lire pour enrichir son vocabulaire ;

L35

L40 Lire à voix haute

- savoir décoder et comprendre un texte ; développer la vitesse et la fluidité de la lecture, entraînement régulier à la lecture à voix haute ;

L41

- identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte ; l'expressivité de la lecture ;

L42

- montrer sa compréhension par une lecture expressive.

L43

Domaine 1

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
E10	- Copier	– copier ou transcrire, dans une écriture lisible, un texte d’une dizaine de lignes en respectant la mise en page, la ponctuation, l’orthographe et en soignant la présentation ;	FCE1
E20	- Ecrire des textes en commençant à s’approprier une démarche;	– rédiger un texte d’environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire ;	FCE2
E30	- Réviser et améliorer l’écrit qu’on a produit;	– améliorer un texte, notamment son orthographe, en tenant compte d’indications.	FCE3

Ecriture 1

code	compétences	Intra code
E10	Copier	
	- maîtriser des gestes de l'écriture cursive exécutés avec une vitesse et une sûreté croissantes ; copie active, copie retournée, copie au verso,	E11
	- transcrire un texte avec les correspondances entre diverses écritures des lettres (scripte → cursive)	E12
	- utiliser des stratégies de copie pour dépasser la copie lettre à lettre : prise d'indices, mémorisation de mots ou groupes de mots mémorisation de mots par la copie : copie différée et verbalisation des stratégies par les élèves ;	E13
	- respecter la mise en page des textes proposés	E14
	- relire pour vérifier la conformité orthographique ;	E15
	- manier le traitement de texte pour la mise en page de courts textes.	E16
E20	Ecrire des textes en commençant à s'approprier une démarche	
	- identifier les caractéristiques propres à différents genres ou formes de textes ; recherche collective des caractéristiques attendues du texte à écrire à partir de supports variés ;	E21
	- mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes à l'aide du « brouillon » ou d'écrits intermédiaires: trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases	E22
	- acquérir quelques connaissances sur la langue : mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisateurs du discours, réflexion organisée sur le fonctionnement de la langue et explicitation de sa démarche d'écriture à un pair.	E23
	- mobiliser des outils à disposition dans la classe liés à l'étude de la langue	E24

E30 Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit

- repérer des dysfonctionnements dans les textes écrits (omissions, incohérences, redites, etc.) pour améliorer son écrit ; enrichissement de phrases, recours aux pronoms pour éviter les répétitions, changement ou ajout d'éléments relecture à haute voix d'un texte E31
- mobiliser des connaissances portant sur le genre d'écrit à produire et sur la langue ; comparaison des textes produits en réponse à une même consigne E32
- exercer une vigilance orthographique et mobiliser les acquisitions travaillées lors des leçons de grammaire, d'abord sur des points désignés par le professeur, puis progressivement étendue ; réécriture en changeant le genre ou le nombre du sujet ou en changeant le temps de la conjugaison ; E33
- utiliser des outils aidant à la correction : outils élaborés dans la classe, guide de relecture, aide du correcteur orthographique, E34

Domaine 1 , 2

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
F10	- Passer de l'oral à l'écrit	- orthographier les mots les plus fréquents (notamment en situation scolaire) et les mots invariables mémorisés ;	FCF1
F20	- s'initier à l'orthographe lexicale		
F30	- Se repérer dans une phrases simple.	- raisonner pour réaliser les accords dans le groupe nominal d'une part (déterminant, nom, adjectif), entre le verbe et son sujet d'autre part (cas simples : sujet placé avant le verbe et proche de lui ; sujet composé d'un groupe nominal comportant au plus un adjectif) ;	FCF2
F40	- Maitriser l'orthographe grammaticale de base.		
F50	- Construire le lexique.	- utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits.	FCF3

code	compétences	Intra code
F10	Passer de l'oral à l'écrit	
	Connaître les correspondances graphophonologiques ;	F11
	la valeur sonore de certaines lettres (s - c - g) selon le contexte ;	F12
	la composition de certains graphèmes selon la lettre qui suit (an/am, en/em, on/om, in/im).	F13
F20	S'initier à l'orthographe lexicale	
	- mémoriser l'orthographe du lexique le plus couramment employé : vocabulaire des activités scolaires et des domaines disciplinaires ; vocabulaire de l'univers familier à l'élève : maison, famille, jeu, vie quotidienne, sensations, sentiments.	F21
	- mémoriser les principaux mots invariables ;	F22
	- être capable de regrouper des mots par séries (familles de mots, mots reliés par des analogies morphologiques).	F23
F30	Se repérer dans une phrases simple.	
	- identifier la phrase, en distinguer les principaux constituants et les hiérarchiser ;	F31
	- reconnaître les principaux constituants de la phrase : <ul style="list-style-type: none">- le sujet ;- le verbe (connaissance des propriétés permettant de l'identifier) ;- les compléments.	F32
	- différencier les principales classes de mots : <ul style="list-style-type: none">- le nom ;- l'article défini, l'article indéfini ;- l'adjectif ;- le verbe ;- le pronom personnel sujet ;- les mots invariables.	F33

code	compétences	Intra code
	- reconnaître le groupe nominal ;	F34
	- reconnaître les trois types de phrases : déclaratives, interrogatives et impératives ;	F35
	- utiliser la ponctuation de fin de phrase (! ?) et les signes du discours rapporté (« ») ;	F36
	- reconnaître les formes négative et exclamative et savoir effectuer des transformations ;	F37
	- être capable de mobiliser les « mots de la grammaire » pour résoudre des problèmes d'orthographe, d'écriture et de lecture.	F38
F40	Maitriser l'orthographe grammaticale de base.	
	- Comprendre le fonctionnement du groupe nominal dans la phrase ; et la notion de « chaîne d'accords » pour déterminant/nom/ adjectif (singulier/pluriel ; masculin/féminin).	F41
	- Utiliser des marques d'accord pour les noms et adjectifs épithètes : nombre (-s) et genre (-e) ;	F42
	- utiliser d'autres formes de pluriel (-ail/-aux ; -al/-aux...) ;	F43
	- Utiliser des marques du féminin quand elles s'entendent dans les noms (<i>lecteur/lectrice...</i>) et les adjectifs (<i>joyeux/joyeuse...</i>) ;	F44
	- identifier la relation sujet - verbe (identification dans des situations simples).	F45
	- identifier le radical et la terminaison	F46
	- trouver l'infinitif d'un verbe conjugué.	F47
	- mémoriser le présent, l'imparfait, le futur, le passé composé pour : <ul style="list-style-type: none"> - être et avoir ; - les verbes du 1er groupe ; - les verbes irréguliers du 3ème groupe (<i>faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre</i>). 	F48
	- distinguer temps simples et temps composés.	F49

code	compétences	Intra code
F50	Construire le lexique	
	- mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire ;	F51
	- savoir trouver des synonymes, des antonymes, des mots de la même famille lexicale, sans que ces notions ne constituent des objets d'apprentissage ;	F52
	- percevoir les niveaux de langue familier, courant, soutenu ;	F53
	- être capable de consulter un dictionnaire et de se repérer dans un article, sur papier ou en version numérique.	F54

Domaine 1 , 2

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
A10	- Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur.	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.	FCA1

S'exprimer oralement en continu

Domaine 1 , 2

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
A20	- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage.	FCA2

Comprendre l'oral

code	compétences	Intra code
A10	Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur.	
	Comprendre les consignes de classe.	A11
	Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes.	A12
	Suivre le fil d'une histoire très courte.	A13
	Suivre des instructions courtes et simples.	A14
	Construire un répertoire élémentaire de mots et d'expressions simples relatif à des situations concrètes particulières.	A15

S'exprimer oralement en continu

A20	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	
	Reproduire un modèle oral.	A21
	- Utiliser des expressions courtes ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire.	A22
	Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés.	A23
	Construire un répertoire élémentaire de mots sur les lieux d'habitation et les personnes de l'entourage de l'enfant. Syntaxe de la description simple (lieux, espaces, personnes).	A24
	Lire à haute voix de manière expressive un texte bref.	A25

Prendre part à une conversation

Domaine 1 , 2, 3

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
A30	- Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions.	FCA3

Langue vivante

Découvrir quelques aspects culturels d'une LV

Domaine 1 , 2 , 3, 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
A40	- Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.		

Prendre part à une conversation

A30 Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.

Saluer.

A31

Se présenter.

A32

Demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir, donner de ses nouvelles.

A33

Formuler des souhaits basiques.

A34

Utiliser des formules de politesse.

A35

Répondre à des questions sur des sujets familiers. Syntaxe de la conversation simple de type question / réponse.

A36

Épeler des mots et des noms familiers.

A37

Découvrir quelques aspects culturels d'une LV

A40 Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

L'enfant

Soi, le corps, les vêtements.

La famille.

L'organisation de la journée.

Les habitudes de l'enfant.

Les trajets quotidiens de l'enfant.

Les usages dans les relations à l'école.

Le temps, les grandes périodes de l'année, de la vie.

Sensations, goûts et sentiments.

Éléments de description physique et morale.

La classe

L'alphabet.

Les nombres.

Les repères temporels.

Climat et météo.

Les rituels.

Les règles et règlements dans la classe.

Les activités scolaires.

Le sport.

Les loisirs artistiques.

L'amitié.

L'univers enfantin

La maison, l'environnement immédiat et concret.

La vie quotidienne, les commerces, les lieux publics.

L'environnement géographique ou culturel proche.

Les animaux.

Les contes et légendes.

Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine.

Les comptines, les chansons.

La littérature enfantine.

Quelques villes, campagnes et paysages typiques.

Les drapeaux et monnaies.

Les grandes fêtes et coutumes.

Les recettes .

Domaine 1 , 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
N10	Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs.	- comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer ;	FCN1
N20		- nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers ;	FCN2

Domaine 4

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
C10	Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu;	- Calculer avec des nombres entiers	FCC1
C20	Anticiper le résultats d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure;		
C30	Contrôler la vraisemblance d'un résultat;		

Nombres 1

code	compétences	Intra code
N10	Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	
	- dénombrer, constituer et comparer des collections en les organisant, notamment par des groupements par dizaines, centaines et milliers.	N11
	- désignation du nombre d'éléments de diverses façons : écritures additives ou multiplicatives, écritures en unités de numération, écriture usuelle ;	N12
	- utilisation de ces diverses désignations pour comparer des collections.	N13
	- repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.	N14
	- faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent : relation entre ordinaux et cardinaux.	N15
	- Comparer : égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre ;	N16
	- ranger, sens des symboles =, ≠, <, >.	N17
	- encadrer,	N18
	- intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > :	N19

Nombres 2

code	compétences	Intra code
N20	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	
	- utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main, etc.).	N21
	- passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.	N22
	- interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques ;	N23
	- utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, mais aussi 4d 16u ou 6u 5d pour 56) : unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres) ;	N24
	- valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position) ;	N25
	- Noms des nombres.	N26
	- itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.	N27
	- associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine ;	N28
	- graduer une demi-droite munie d'un point origine à l'aide d'une unité de longueur ;	N29

Calcul 1

code	compétences	Intra code
C10	Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu;	
	- mémoriser des faits numériques et des procédures : tables de l'addition et de la multiplication ; décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, multiplication par 10 et par 100, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.	C11
	- mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération pour par exemple : répondre à des questions comme : $7 \times 4 = ?$; $28 = 7 \times ?$; $28 = 4 \times ?$, etc. ; retrouver que 24×10 , c'est 24 dizaines, c'est 240.	C12
	- traiter à l'oral en calcul mental des calculs relevant des quatre opérations ;	C13
	-élaborer ou choisir des stratégies, expliciter les procédures utilisées et comparer leur efficacité : propriétés implicites des opérations : $2 + 9$, c'est pareil que $9 + 2$; 3×5 , c'est pareil que 5×3 ; $3 \times 5 \times 2$, c'est pareil que 3×10 . propriétés de la numération : « $50 + 80$, c'est 5 dizaines + 8 dizaines, c'est 13 dizaines, c'est 130 » ; « 4×60 , c'est 4×6 dizaines, c'est 24 dizaines, c'est 240 » ; propriétés du type : $5 \times 12 = 5 \times 10 + 5 \times 2$.	C14
	- traiter à l'oral et à l'écrit en calcul en ligne des calculs relevant des quatre opérations ;	C15
	- mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication.	C16
C20	Anticiper le résultats d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure;	
	- calculer sans le support de l'écrit, pour obtenir un résultat exact, pour estimer un ordre de grandeur ou pour vérifier la vraisemblance d'un résultat ;	C21
C30	Contrôler la vraisemblance d'un résultat;	
	- calculer sans le support de l'écrit, pour obtenir un résultat exact, pour estimer un ordre de grandeur ou pour vérifier la vraisemblance d'un résultat ;	C31

Domaine 4,5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
M10		- comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées ;	FCM1
M20		- utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs ;	FCM2

Espace et géométrie

Domaine 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
G10	Utiliser différentes représentations de situations spatiales	- (se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations ;	FCG1
G20	Utiliser différentes représentations de solides	- reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides ;	FCG2
G30	Raisonnement sur des figures pour les reproduire avec des instruments	- reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques ;	FCG3
G40		- reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, de milieu, de symétrie.	FCG4

Grandeurs et mesures 1

code	compétences	Intra code
FCM1	Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées	
	- comparer des objets en utilisant le lexique spécifique associé: lourd, léger, grand, petit, haut, bas, court, long.	M11
	- comparer des longueurs, des masses et des contenances en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire ou par mesurage.	M12
	- estimer à vue des rapports très simples de longueur ;	M13
	-estimer les ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses et contenances en relation avec les unités; mesurer des segments pour calculer la longueur d'une ligne brisée ou le périmètre d'un polygone.	M14
	- vérifier avec un instrument dans les cas simples : l'ordre de grandeur des unités usuelles en les associant à quelques objets familiers ; les rapports très simples de longueurs (double et moitié).	M15
	- dans des cas simples, <u>mesurer</u> des longueurs, des masses et des contenances en utilisant un instrument	M16
	- encadrer une mesure de grandeur par deux nombres entiers d'unités (par exemple : le couloir mesure entre 6 m et 7 m de long).	N17
	- comparer, estimer, mesurer des durées	M18

Grandeurs et mesures 2

code	compétences	Intra code
FCM2	Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs	
	- Construire la notion d'unité: grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce en mesurant des longueurs, des masses et des contenances dans des cas simples en reportant à une unité (bande de papier ou ficelle, poids, récipient)	M21
	- Connaitre les instruments de mesures, leur utilisation, les unités associées et leur précision	M22
	- Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances <u>en utilisant un instrument adapté</u> (règle graduée, bande de 1 dm de long graduée ou non, mètre gradué ou non, balance à plateaux, balance à lecture directe, verre mesureur)	M23
	-estimer les grandeurs de quelques longueurs, masses et contenances en relation avec les unités;	M24
	- lire l'heure sur une horloge ou une montre à aiguilles ;	M25
	- lire les graduations représentant des grandeurs : cadran d'une balance, frise chronologique, axes d'un graphique gradués en unités.	M26

code	compétences	Intra code
FCG1	(se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations	
	- se repérer dans son environnement proche : l'espace feuille, le cahier ...	G11
	- situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères : vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest, etc.) ; vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.).	G12
	- produire des représentations des espaces familiers (l'école, les espaces proches de l'école, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties) : quelques modes de représentation de l'espace (maquettes, plans, photos).	G13 Espace
	- s'orienter et se déplacer en utilisant des repères ;	G14 EPS
	- réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire	G15
	- produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions (codage de cases)	G16
	- programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran	G17
FCG2	reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides	
	- reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés ; (cube, pavé droit, boule, cylindre, cône, pyramide)	G21
	- reconnaître des solides simples dans son environnement proche ;	G22
	- décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié ; (face, sommet, arête) les faces d'un cube sont des carrés ; les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).	G23
	- réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations (photos, vues, etc.) ;	G24
	- fabriquer un cube à partir d'un patron fourni	G25

code	compétences	Intra code
FCG3	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques	
	- décrire, des figures ou des assemblages de figures planes: polygone, côté, sommet, angle droit, segment, milieu d'un segment, droite.	G31
	- reproduire sur papier quadrillé ou uni des figures ou des assemblages de figures planes <i>(éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter) ;</i>	G32
	- utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé ;	G33
	- reconnaître, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque ;	G34
	- décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle.	G35
	- construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés un carré, un rectangle, un triangle rectangle.	G36
	- construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon,	G37
	Utiliser les outils appropriés et connaître le lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : o droite, alignement et règle non graduée ; angle droit et équerre ; cercle et compas	G38
FCG4	reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, de milieu, de symétrie	
	- utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements	G41
	- repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre	G42
	- reporter une longueur sur une droite déjà tracée, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée ou le compas (en fin de cycle) ;	G43
	- repérer ou trouver le milieu d'un segment, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée	G44
	- reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver), visuellement et/ou en utilisant du papier calque, des découpages, des pliages ;	G45
	- reconnaître dans son environnement des situations modélisables par la symétrie	G46
	- compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné	G47

Domaine 1, 2, 4, 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
PB10	Chercher	-résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul ;	FCPB1
PB20	Modéliser		
PB30	Représenter	- résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.	FCPB2
PB40	Raisonner		
PB50	Communiquer		

Grandeurs et mesures 1

PB10 Chercher

- s'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome ;

Pb11

- tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

Pb12

PB20 Modéliser

- utiliser des outils mathématiques pour résoudre des problèmes concrets, de la vie quotidienne

Pb21

- modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques : sens des symboles +, -, ×,

Pb22

- résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre

Pb23

PB30 Représenter

- appréhender différents systèmes de représentations

Pb31

- organiser des mesures sous forme de tableaux ou graphiques simples

Pb32

PB40 Raisonner

- tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier ou non son jugement ;

Pb41

- prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme.

Pb42

- réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives, d'autres de situations multiplicatives, de partages ou de groupements: Choisir la bonne opération à s'appuyant sur le sens de chacune des 4 opérations.

PB43

- exploiter des données numériques

Pb44

PB50 Communiquer

- utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

Pb51

- présenter des mesures sous forme de tableaux ou graphiques simples

31

Pb52

Se situer dans le temps

Domaine 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
T10	Mémoriser quelques repères chronologiques	-Se repérer dans le temps et mesurer des durées	FCT1
T20	Ordonner des évènements	-Repérer et situer quelques évènements dans un temps long.	FCT2

Se situer dans l'espace

Domaine 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
H10	Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographiques	-Se repérer dans l'espace et le représenter	FCH1
H20	Utiliser et produire des représentations de l'espace.	-Situer un lieu sur une carte, un globe, ou un écran informatique	FCH2

Se situer dans le temps

T10 Mémoriser quelques repères chronologiques

- Identifier les rythmes cycliques du temps. (calendrier, emploi du temps, horloge)

- Lire l'heure et les dates

- Comparer, estimer, mesurer des durées.

Unités de mesure usuelles de durées : jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire. Relations entre ces unités.

- Situer des événements les uns par rapport aux autres. (temps dans le récit, calendrier scolaire, historique, frise chronologique)
Les événements quotidiens, hebdomadaires, récurrents, et leur positionnement les uns par rapport aux autres.
Continuité et succession, antériorité et postériorité, simultanéité.

T11

T12
Mesures

T13

T14

PB20 Ordonner des événements

Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible.

Le temps des parents. Les générations vivantes et la mémoire familiale.

L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.

Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés. Quelques personnages et dates.

T21

T22

T23

Se situer dans l'espace

H10 Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographiques

Se repérer dans son environnement proche.

H21

Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

(gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...

H212

Géométrie

Lire des plans, se repérer sur des cartes. titre, échelle, orientation, légende.

H13

Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres.

H14

De l'espace connu à l'espace lointain : les pays, les continents, les océans ; la Terre et les astres (la Lune, le Soleil, ...).

H20 Utiliser et produire des représentations de l'espace.

Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties). Quelques modes de représentation de l'espace: maquettes, plans, photos

H21

Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.

H22

Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.

H23

Domaine 1, 2, 3, 4, 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
Q10	Pratiquer une démarche d'investigation.	- Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états	FCQ1
Q20	Observer des situations d'activités de la vie quotidienne.	- Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.	FCQ2
Q30	Observer des situations d'activités de la vie quotidienne. Et Pratiquer une démarche d'investigation.	- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.	FCQ3
Q40	Développer un comportement responsable vis-à-vis de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance.	- Reconnaître des comportements favorables à sa santé.	FCQ4
	Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance		
Q50	Observer des objets simples et Pratiquer une démarche d'investigation	- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.	FCQ5
Q60	Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages et Pratiquer une démarche d'investigation	- Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité	FCQ6
Q70	Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples.	- Commencer à s'approprier un environnement numérique.	FCQ7

Domaine 1, 2, 3, 4, 5

code	Compétences travaillées	Attendus de fin de cycle	code
Q80	Pratiquer une démarche d'investigation.	Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, hypothèse, observation, recherche, expérience, description, raisonnement, conclusion.	FCQ8
	Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience.		
	Manipuler avec soin.		
	Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire.		
	Lire et comprendre des textes documentaires illustrés.		
	Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question.		
	Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux).		

Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets 1

Q10 Pratiquer une démarche d'investigation pour identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états

Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air.

Q11

Découvrir et connaître quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz.

Q12

Connaître Les changements d'états de la matière: solidification, condensation et fusion.

Q13

Découvrir et connaître l'existence, l'effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air). Mettre en mouvements différents objets avec le vent, Mettre en œuvre des dispositifs simples (seringues, ballons, pompes à vélo, récipients de formes variées, etc.) visant à éprouver la matérialité de l'air

Q14

Q20 Observer des situations d'activités de la vie quotidienne pour identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne

Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.

Q21

Reconnaître les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.

Q22

Connaître Les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau).

Q23

Q30 Observer des situations d'activités de la vie quotidienne et Pratiquer une démarche d'investigation pour Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.

Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants par l'observation des manifestations de la vie sur soi, les animaux ou les végétaux.

Q31

Connaître et comprendre le Développement d'animaux et de végétaux par l'observation de plantation ou d'élevage.

Q32

Connaître et comprendre Le cycle de vie des êtres vivants par l'observation de plantation ou d'élevage.

Q33

Connaître les Régimes alimentaires de quelques animaux.

Q34

Réaliser un schéma des interactions (cycle de vie, chaîne de prédation)

Q35

Connaître et comprendre Quelques besoins vitaux des végétaux

Q36

Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu: Diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance, Chaînes de prédation

Q37

Q40 Développer un comportement responsable vis-à-vis de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance.

Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.

Q41

Mesurer et observer la croissance de son corps: (taille, masse, pointure).

Q42

Mesurer et observer Modifications de la dentition.

Q43

Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : variété alimentaire

Q44

» Catégories d'aliments, leur origine.

» Les apports spécifiques des aliments (apport d'énergie : manger pour bouger).

» La notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, sur une journée, sur la semaine).

Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : activité physique, habitudes quotidiennes de propreté (dents, mains, corps). Effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme.

Q45

Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : capacité à se relaxer et mise en relation de son âge et de ses besoins en sommeil Changements des rythmes d'activité quotidiens (sommeil, activité, repos...).

Q46

Q40 Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance

Identifier quelques interactions dans l'école: Suivi de ce qui entre et sort de la classe (papier, recyclage), de la cantine (aliments, eau, devenir des déchets).

Q47

Mettre en pratique les premières notions d'éco-gestion de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives : gestion de déchets, du papier et économies d'eau et d'énergie (éclairage, chauffage...).

Q48

Q50 Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués en Observant des objets simples et en Pratiquant une démarche d'investigation

Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.

Q51

Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle (diversité de métiers) faisant appel à des outils et objets techniques. Interroger des hommes et des femmes au travail sur les techniques, outils et machines utilisés.

Q52

Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets 3

Q60 Imaginer et Réaliser quelques objets simples et des petits montages circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité en Pratiquant une démarche d'investigation .

Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants en suivant un schéma de montage.

Q61

Identifier les propriétés de la matière vis-à-vis du courant électrique. Exemples de bon conducteurs et d'isolants.

Q62

Différencier des objets selon qu'ils sont alimentés avec des piles ou avec le courant du secteur

Q63

Constituants et fonctionnement d'un circuit électrique simple. Rôle de l'interrupteur.

Q64

Règles élémentaires de sécurité.

Q65

Q70 Découvrir des outils numériques et s'appropriier l'environnement numérique

Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.

Q71

Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français).

Q72

dessiner

Q73

communiquer

Q74

rechercher et restituer des informations simples

Q75

Q80 Pratiquer une démarche d'investigation

Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, hypothèse, observation, recherche, expérience, description, raisonnement, conclusion.

Q81

Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience.

Q82

Manipuler avec soin.

Q83

Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire.

Q84

Lire et comprendre des textes documentaires illustrés.

Q85

Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question.

Q86

Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux).

Q87

Domaine 1, 2, 3, 4, 5

code	Compétences travaillées
S10	Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée
S20	Adapter ses déplacements à des environnements variés
S30	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
S40	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
S50	Développer sa motricité et construire un langage du corps
S60	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
S70	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble
S80	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
S90	S'approprier une culture physique sportive et artistique

Education physique est sportif 1

S10 Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée

Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.

S11

Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.

S12

Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.

S13

Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.

S14

Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.

S15

Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. Activités athlétiques aménagées.

S16

S20 Adapter ses déplacements à des environnements variés

Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.

S21

S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.

S22

Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.

S23

Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.

S24

Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel : activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.

S25

S30 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.

S31

Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.

S32

Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.

S33

S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.

S34

S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchainements pour réaliser des actions individuelles et collectives. Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.

S35

Education physique est sportif 1

S40	Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	
	» s'engager dans une rencontre, un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.	S41
	» connaitre le but du jeu ;	S42
	» reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	S43
	» Comprendre le jeu pour orienter ses actions vers la cible.	S44
	» Accepter l'opposition et la coopération.	S45
	» S'adapter aux actions d'un adversaire.	S46
	» Coordonner des actions motrices simples.	S47
	» S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.	S48
S50	Développer sa motricité et construire un langage du corps	
	» Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.	S51
	» Adapter sa motricité à des environnements variés.	S52
	» S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.	S53
S60	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	
	» Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.	S61
	» Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	S62

Education physique est sportif 1

S70 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

» Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...).

S71

» Élaborer, respecter et faire respecter les règles essentielles de sécurité et les règlements.

S72

Reconnaitre une situation à risque.

» Élaborer, respecter et faire respecter les règles et les règlements de jeux.

S73

» Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.

S74

S80 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

» Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.

S81

» Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.

S82

S90 S'approprier une culture physique sportive et artistique

» Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.

S91

» Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.

S92

Domaine 1, 2, 3, 4, 5

code	Compétences travaillées
V10	Respecter autrui
V20	Acquérir et partager les valeurs de la République
V30	Construire une culture civique

V10	Respecter autrui	
	Accepter et respecter les différences : Accepter le point de vue des autres, la conscience de la diversité des croyances et des convictions, les atteintes à la personne (racisme, antisémitisme, sexisme, xénophobie, homophobie, handicap, harcèlement, etc.)	V11
	Respecter les engagements moraux pris envers soi-même et envers les autres: la notion de promesse	V12
	Adopter un comportement responsable par rapport à soi et à autrui, à l'environnement : Le soin du corps, de l'environnement immédiat et plus lointain	V13
	Adapter sa tenue, son langage et son attitude au contexte scolaire : se situer et s'exprimer en respectant les codes de la communication orale, la politesse, les règles de l'échange et le statut de l'interlocuteur.	V14
	S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie	V15
	Identifier et partager en les régulant ses émotions, ses sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés : Connaître le vocabulaire des sentiments et des émotions abordés en situation d'enseignement, Expérience de la diversité des expressions des émotions et des sentiments dans des situations d'enseignement Connaissance et reconnaissance des émotions de base (peur, colère, tristesse, joie)	V16
	Respecter les biens personnels et collectifs dans la classe et dans l'école. sensibilisation à la notion de bien commun.	V17
	Le respect de sa sécurité et celle des autres par la conformité aux règles de prudence : Le secours à autrui, en lien avec le dispositif et l'attestation « apprendre à porter secours » (APS)	V18
V20	Acquérir et partager les valeurs de la République	
	-Respecter Appliquer et accepter les règles de la vie collective : connaître le règlement intérieur de l'école et les sanctions qu'il prévoit. Comprendre que la sanction est éducative. Comprendre que la règle commune peut interdire, obliger, mais aussi autoriser, connaissance du vocabulaire de la règle et du droit. La connaissance des droits et des devoirs s'applique également à la charte d'usage du numérique.	V21
	- Connaître les valeurs : La devise de la République française (Liberté, Égalité, Fraternité)	V22
	- Connaître les principes : Aborder la laïcité comme liberté de croire ou de ne pas croire, L'égalité entre les filles et les garçons	V23
	- identifier les symboles de la République française : le drapeau, l'hymne national, les monuments, la fête nationale, Le français, langue de la République ; son rayonnement international	V24

Enseignement moral et civique 1

- Accéder à une première connaissance des cadres d'une société démocratique fondée sur les droits de l'Homme et du citoyen de 1789 et la Convention internationale des droits de l'enfant

V25

- Commencer à comprendre l'organisation de la République : Le droit de vote et le suffrage universel L'égalité de droit entre les femmes et les hommes, La commune : le maire et les conseillers municipaux, Le territoire national : le département, la région ,Le président de la République ; le Premier ministre ; le Gouvernement

V26

- Initiation au Code de la route, en lien avec l'attestation de première éducation à la route (Aper)

V27

V30 **Construire une culture civique**

- Participer et prendre sa place dans un groupe : Coopérer dans l'objectif commun de réaliser un projet collectif, S'impliquer dans la vie scolaire et leur participer à des actions éducatives et à des journées mémorielles.

V31

- Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt général : Initiation au développement durable

V32

- Construire l'esprit critique : Apprendre à s'informer, développer des aptitudes au discernement et à la réflexion critique prenant appui sur l'éducation aux médias et à l'information et sur la discussion réglée : Observer, lire, identifier des éléments d'informations sur des supports variés

V33

- Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, Écouter autrui et accepter le point de vue des autres, produire un point de vue argumenté autour des notions de préjugé et de stéréotype.

V34