

# CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - PROGRESSIONS POUR LE CP ET LE CE1 – 2012

Les tableaux suivants sont créés à partir des repères proposés aux équipes pédagogiques pour organiser la progressivité des apprentissages disponibles dans le Bulletin officiel n°1 du 5 janvier 2012.

Les documents ressources sont disponibles à cette adresse sur « éducol » :  
<http://eduscol.education.fr/cid58402/progressions-pour-l-ecole-elementaire.html>

FRANÇAIS		CP					CE1				
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
<b>LANGAGE ORAL</b>											
LO 01	a	S'exprimer de façon correcte : Prononcer les sons et les mots avec exactitude,									
	b	Respecter l'organisation de la phrase.									
	c	Formuler correctement des questions.									
LO 02	a	Rapporter clairement un événement ou une information très simple : ◦ exprimer les relations de causalité, les circonstances temporelles et spatiales,									
	b	◦ utiliser de manière adéquate les temps verbaux (présent, futur, imparfait, passé composé).									
LO 03	c	Manifester sa compréhension d'un récit ou d'un texte documentaire lu par un tiers en répondant à des questions le concernant : ◦ reformuler le contenu d'un paragraphe ou d'un texte,									
	a	◦ identifier les personnages principaux d'un récit.									
LO04		Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations.									
LO05		Décrire des images (illustrations, photographies...).									
LO06		Reformuler une consigne.									
LO 07	a	Prendre part à des échanges verbaux tout en sachant écouter les autres.									
	b	Poser des questions.									
LO 08	a	Réciter des comptines ou de courts poèmes (une dizaine) : ◦ en ménageant des respirations.									
	b	◦ sans commettre d'erreur (sans oubli ou substitution).									
LO09		Faire un récit structuré (relations causales, circonstances temporelles et spatiales précises) et compréhensible pour un tiers ignorant des faits rapportés ou de l'histoire racontée.									
LO10		S'exprimer avec précision pour se faire comprendre dans les activités scolaires.									
LO11		Présenter à la classe un travail individuel ou collectif.									
LO 12	a	Participer à un échange : Questionner.									
	b	Apporter des réponses.									
	c	Écouter et donner un point de vue en respectant les règles de la communication.									
LO13		Réciter des textes en prose ou des poèmes (une dizaine), en les interprétant par l'intonation.									
<b>LECTURE</b>											
LE01		Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique.									
LE 02	a	Distinguer entre la lettre et le son qu'elle transcrit.									
	b	Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples (ex. f ; o) et complexes (ex. ph ; au, eau).									

LE 03	a	Savoir qu'une syllabe est composée d'une ou plusieurs graphies.									
	b	Savoir qu'un mot est composé d'une ou plusieurs syllabes.									
	c	Être capable de repérer ces éléments (graphies, syllabes) dans un mot.									
LE 04	a	Connaître les correspondances entre : ◦ minuscules et majuscules d'imprimerie.									
	b	◦ minuscules et majuscules cursives.									
LE05		Lire aisément les mots étudiés.									
LE06		Déchiffrer des mots réguliers inconnus.									
LE07		Lire aisément les mots les plus fréquemment rencontrés (dits mots-outils).									
LE 08	a	Lire à haute voix un texte court dont les mots ont été étudiés : ◦ en articulant correctement									
	b	◦ en respectant la ponctuation.									
LE 09	a	Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : ◦ le livre, la couverture, la page, la ligne ;									
	b	◦ l'auteur, le titre ;									
	c	◦ le texte, la phrase, le mot ;									
	d	◦ le début, la fin, le personnage, l'histoire.									
LE 10	a	Dire de qui ou de quoi parle le texte lu.									
	b	Trouver dans le texte ou son illustration la réponse à des questions concernant le texte lu.									
	c	Reformuler son sens.									
LE11		Écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse.									
LE 12	a	Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus.									
	b	Manifester sa compréhension : ◦ dans un résumé,									
	c	◦ dans une reformulation,									
	d	◦ dans des réponses à des questions.									
LE13		Lire silencieusement un énoncé, une consigne, et comprendre ce qui est attendu.									
LE 14	a	Participer à une lecture dialoguée : ◦ articulation correcte,									
	b	◦ fluidité,									
	c	◦ respect de la ponctuation,									
	d	◦ intonation appropriée.									
LE15		Ecouter et lire des œuvres intégrales courtes ou de larges extraits d'œuvres plus longues.									
LE 16	a	Identifier : ◦ les personnages,									
	b	◦ les événements,									
	c	◦ les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu.									
LE17		Comparer un texte nouvellement entendu ou lu avec un ou des textes connus (thèmes, personnages, événements, fin).									
LE 18	a	Lire ou écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse.									
	b	Rendre compte de sa lecture.									





# CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - PROGRESSIONS POUR LE CP ET LE CE1 – 2012

	b	◦ de la soustraction,																		
	c	◦ de la multiplication.																		
NB22	Approcher la division de deux nombres entiers à partir d'un problème de partage ou de groupements.																			
NB23	Utiliser les fonctions de base de la calculatrice.																			
<b>GÉOMÉTRIE</b>																				
GE01	Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...).																			
GE02	Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle.																			
GE03	Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque.																			
GE04	Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit.																			
GE05	S'initier au vocabulaire géométrique.																			
GE06	Décrire, reproduire, tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle.																			
GE07	Utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit de l'angle droit.																			
GE08	a	<i>Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques :</i> ◦ alignement,																		
	b	◦ angle droit,																		
	c	◦ axe de symétrie,																		
	d	◦ égalité de longueurs.																		
GE09	Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage.																			
GE10	Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié.																			
GE11	Reconnaître, décrire, nommer quelques solides droits : cube, pavé.																			
<b>GRANDEURS ET MESURES</b>																				
GM01	Repérer des événements de la journée en utilisant les heures et les demi heures.																			
GM02	Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse.																			
GM03	Utiliser la règle graduée pour tracer des segments, comparer des longueurs																			
GM04	Connaître et utiliser l'euro.																			
GM05	Résoudre des problèmes de vie courante.																			
GM06	Utiliser un calendrier pour comparer des durées.																			
GM07	a	<i>Connaître la relation entre :</i> ◦ heure et minute,																		
	b	◦ mètre et centimètre, kilomètre et mètre,																		
	c	◦ kilogramme et gramme,																		
	d	◦ euro et centimes d'euro.																		
GM08	Mesurer des segments, des distances.																			
GM09	Résoudre des problèmes de longueur et de masse.																			
<b>ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES</b>																				
OG01	Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples.																			
OG02	Utiliser un tableau, un graphique.																			
OG03	Organiser les informations d'un énoncé.																			

		CP					CE1													
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5									
<b>DÉCOUVERTE DU MONDE</b>																				
<i>SE REPÉRER DANS L'ESPACE ET LE TEMPS</i>																				
<i>Représentations simples de l'espace familier</i>																				
ET01	Reconnaître un lieu familier (école, lieux d'habitation, trajet école / maison) à partir de supports variés (photographies sous différents angles et points de vue, plans).																			
ET02	Élaborer des représentations simples de l'espace familier (la classe, l'école, la piscine...) par des maquettes, des plans.																			
ET03	Se repérer, se déplacer dans l'école et son environnement proche en utilisant des représentations simples (photographies, maquettes, plans).																			
ET04	Reconnaître et décrire un lieu familier (école, quartier, centre ville...) avec un vocabulaire adapté, à partir de supports variés (photographies sous différents angles et points de vue, vue panoramique, vue oblique, vue aérienne, plans...).																			
ET05	Élaborer des représentations simples de l'espace familier (le quartier, le village, la ville...) par des plans.																			
ET06	Comprendre l'organisation du quartier, de la ville ou du village, en lisant et en utilisant des cartes et des photographies.																			
<i>Comparaison avec d'autres milieux et espaces plus lointains</i>																				
ET07	a	Décrire et comparer un centre ville avec un quartier périphérique et un village.																		
	b	Comparer espaces urbain et rural.																		
ET08	Comparer quelques paysages familiaux, littoraux, montagnards, urbains, ruraux.																			
<i>Formes usuelles de représentation de l'espace</i>																				
ET09	Découvrir et utiliser différentes formes de représentation (photographies, maquettes, plans).																			
ET10	Nommer et décrire simplement les différents espaces représentés.																			
ET11	Identifier la légende d'un plan, en tirer quelques informations.																			
ET12	Découvrir et utiliser plans, cartes, planisphère, globe.																			
ET13	Lire une légende (plan de ville, de quartier, de réseau de transports en commun, plan d'une base de loisirs...).																			
ET14	Construire une légende simple pour un plan réalisé collectivement.																			
<i>Repères temporels – Repères proches</i>																				
ET15	Représenter l'alternance jour / nuit.																			
ET16	Se repérer dans une journée d'école, dans la semaine.																			
ET17	Situer la date du jour dans la semaine, le mois, la saison.																			
ET18	Situer plusieurs dates dans le mois.																			
ET19	Constater les variations dans la durée du jour et de la nuit à l'échelle du mois, de la saison, de l'année.																			
ET20	Se repérer dans le mois, l'année.																			
ET21	Connaître la durée des mois, des années et les différents découpages de l'année.																			
<i>Repères temporels - Repères plus éloignés dans le temps</i>																				
ET22	Savoir que les générations se succèdent.																			
ET23	Lire ou construire un arbre généalogique.																			



# CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - PROGRESSIONS POUR LE CP ET LE CE1 – 2012

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE		CP					CE1				
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
<b>RÉALISER UNE PERFORMANCE</b>											
RP01	Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec différents matériels, dans des types d'efforts variés, de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record.										
RP02	Repérer, identifier sa performance.										
RP03	Chercher à stabiliser sa performance (être capable par exemple de la reproduire 4 fois sur 5).										
<b>ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES</b>											
<i>Courir vite</i>											
AA01	Courir vite sur une vingtaine de mètres.										
AA02	Réagir à un signal de départ, visuel ou sonore.										
AA03	Maintenir une trajectoire rectiligne.										
AA04	Courir vite sur une trentaine de mètres.										
AA05	Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.										
AA06	Enchaîner une course avec une transmission de témoin.										
AA07	Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 7 secondes.										
<i>Courir longtemps</i>											
AA08	Développer le sens de l'effort, en acceptant les conséquences (essoufflement, temps de récupération...).										
AA09	Gérer sa course en utilisant des arrêts définis en fonction de ses capacités.										
AA10	Courir à allure régulière de plus en plus longtemps.										
AA11	Commencer à construire les conditions d'une récupération active (marche, allure réduite volontairement).										
AA12	Gérer sa course : savoir régler son allure et l'adapter à un itinéraire donné ou à une durée.										
AA13	Savoir récupérer en marchant.										
AA14	Courir longtemps (de 6 à 12 minutes), de façon régulière, en aisance respiratoire.										
<i>Courir en franchissant des obstacles</i>											
AA15	Courir en franchissant 3 obstacles bas placés à des distances variables.										
AA16	Franchir les obstacles sans s'arrêter.										
AA17	Franchir les obstacles sans tomber ni les renverser.										
AA18	Franchir les obstacles en étant équilibré.										
AA19	Franchir des obstacles bas sans ralentir.										
AA20	Adapter l'impulsion à l'obstacle.										
AA21	Courir et franchir trois obstacles bas successifs en ralentissant le moins possible.										
<i>Sauter loin</i>											
AA22	Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds.										
AA23	Sauter à partir d'une impulsion sur un pied, en courant de façon rectiligne lors de la prise d'élan, en se réceptionnant sur deux pieds sans chute arrière.										

AA24	Évaluer sa performance.										
AA25	Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt.										
AA26	Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée.										
AA27	Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière.										
AA28	Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible, avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.										
<i>Lancer loin</i>											
AA29	a Lancer à une main des objets légers et variés : ◦ en adaptant son geste à l'engin ;										
	b ◦ en enchaînant un élan réduit et un lancer ;										
	c ◦ en identifiant sa zone de performance.										
AA30	a Lancer des objets lestés : ◦ en variant les trajectoires (plus horizontale, plus vers le haut) pour identifier la plus performante ;										
	b ◦ en variant le geste de lancer (en poussée, devant ou au dessus de la tête).										
AA31	a Lancer à une main des objets légers et variés : ◦ enchaîner une prise d'élan et un lancer sans s'arrêter,										
	b ◦ lancer dans une zone définie,										
	c ◦ diversifier les prises d'élan,										
	d ◦ construire une trajectoire en direction et en hauteur,										
	e ◦ lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer.										
AA32	a Lancer d'objets lestés à deux mains : ◦ construire une trajectoire parabolique en direction et en hauteur,										
	b ◦ augmenter le chemin de lancement.										
AA33	Enchaîner une prise d'élan et un lancer, à partir d'une zone d'élan et renouveler sa performance au moins 4 fois sur 5 essais.										
<b>ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DIFFÉRENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT</b>											
DE01	Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...).										
<b>ACTIVITÉS AQUATIQUES ET NAUTIQUES</b>											
AN01	En moyenne ou en grande profondeur, choisir son entrée dans l'eau, son déplacement, son immersion dans le cadre d'un projet personnel de déplacement.										
AN02	En moyenne ou en grande profondeur, maîtriser une entrée dans l'eau active et effectuer un déplacement comprenant un temps d'immersion.										
<i>Entrer dans l'eau avec ou sans aide</i>											
AN03	Entrer dans l'eau avec ou sans aide en glissant, en se laissant tomber, en sautant.										
AN04	Entrer dans l'eau avec ou sans aide en entrant par les pieds, par la tête.										
AN05	Entrer dans l'eau avec ou sans aide dans différentes positions, en sautant pour attraper un objet flottant.										
AN06	S'immerger en passant sous un obstacle flottant.										

# CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - PROGRESSIONS POUR LE CP ET LE CE1 – 2012

AN07	S'immerger en descendant à l'aide d'une perche, d'une cage.																			
AN08	S'immerger en touchant le fond avec différentes parties du corps.																			
AN09	S'immerger en prenant une information visuelle.																			
AN10	S'immerger en ramassant un objet lesté.																			
AN11	S'immerger en remontant à l'aide d'un support ou en remontée passive.																			
AN12	Entrer dans l'eau sans aide en orientant son corps différemment (en avant, en arrière, latéralement), pour sauter, rouler, basculer...																			
AN13	Entrer dans l'eau sans aide en sautant au-delà d'un objet flottant.																			
AN14	Entrer dans l'eau sans aide en entrant par les pieds, par la tête, pour aller au fond (corps tendu).																			
AN15	S'immerger pour enchaîner quelques actions comprenant un changement de direction dans le déplacement subaquatique en traversant la partie inférieure de la cage subaquatique ou 2 à 3 cerceaux lestés.																			
AN16	S'immerger pour enchaîner quelques actions comprenant un changement de direction dans le déplacement subaquatique en prolongeant quelques instants son immersion pour communiquer par le geste avec un camarade.																			
AN17	S'immerger pour enchaîner quelques actions comprenant un changement de direction dans le déplacement subaquatique en ramassant plusieurs objets lestés, selon une couleur donnée.																			
AN18	S'immerger pour enchaîner quelques actions comprenant un changement de direction dans le déplacement subaquatique en remontant pour se laisser flotter un instant sur le ventre ou sur le dos.																			
AN19	Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis à se laisser flotter un instant avant de regagner le bord.																			
<b>Se déplacer</b>																				
AN20	Se déplacer en lâchant de temps en temps un rail ou une ligne d'eau équipée.																			
AN21	Se déplacer en s'aidant d'une frite et en utilisant bras et jambes (en lâchant la frite, en s'aidant d'un bras).																			
AN22	Se déplacer avec une aide à la flottaison tenue à bout de bras et en soufflant dans l'eau.																			
AN23	Se déplacer en utilisant de façon autonome une ou plusieurs formes de propulsion (tirer l'eau avec les bras, battre les pieds).																			
AN24	Se déplacer en autonomie sans reprise d'appuis ni aide à la flottaison sur une courte distance (5 à 8 mètres).																			
AN25	Se déplacer en position ventrale, voies respiratoires immergées ;																			
AN26	Se déplacer en position dorsale avec si besoin un support ;																			
AN27	Se déplacer en variant les modes de propulsion (bras simultanés ou en alternance).																			
<b>S'équilibrer</b>																				
AN28	Chercher des équilibres, en se laissant porter, en prenant appui sur une planche, en variant les positions en ventral et en dorsal.																			
AN29	Trouver des équilibres, aller vers l'alignement tête-tronc.																			
AN30	Rester quelques secondes sur place, tête hors de l'eau.																			
<b>Enchaîner des actions</b>																				
AN31	Se fixer une distance à réaliser, choisir un parcours avec plus ou moins de possibilités de reprises d'appuis (hors appuis plantaires).																			

AN32	Chercher à augmenter la distance et à limiter le nombre d'appuis.																			
AN33	Enchaîner plusieurs actions, par exemple, sauter dans l'eau, remonter passivement en boule puis se déplacer sur une dizaine de mètres en ventral avec un passage sur le dos.																			
AN34	Se fixer un projet d'action, se confronter à sa réalisation et l'ajuster en fonction de ses possibilités.																			
AN35	Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.																			
<b>ACTIVITÉS D'ESCALADE</b>																				
AE01	Grimper sur une structure d'escalade sans matériel spécifique.																			
AE02	S'engager dans un projet de déplacement pour atteindre un but, pour rallier deux points donnés (prises situées à moins de 3 mètres).																			
AE03	Varié les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...).																			
AE04	Travailler sur les appuis pieds-mains et les transferts d'équilibre.																			
AE05	Prendre des informations en cours de déplacement.																			
AE06	Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée.																			
AE07	Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter.																			
AE08	Grimper jusqu'à 2,50 mètres à 3 mètres (cible à toucher à cette hauteur) et redescendre.																			
AE09	Réaliser sans assurage un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone en utilisant différents types de prises.																			
<b>ACTIVITÉS DE ROULE ET GLISSE</b>																				
AR01	Réaliser des parcours simples en vélo, en roller, dans l'école ou dans un espace protégé.																			
AR02	Utiliser les équipements de sécurité (casque, genouillères, protège-poignets...), s'équiper seul, vérifier le matériel avant de l'utiliser.																			
AR03	Prendre de l'élan, se laisser rouler, changer de direction, s'arrêter dans une zone définie.																			
AR04	Maîtriser des équilibres en fonction de l'engin utilisé (en vélo, pédaler assis et debout, en roller, patiner pieds parallèles, un instant sur un pied...).																			
AR05	Prendre des informations en roulant (symbole, couleur, panneau routier ...) et agir en conséquence ou en mémoriser le contenu.																			
AR06	Circuler à plusieurs en se suivant, en se croisant selon des déplacements organisés ou libres.																			
AR07	Réaliser des parcours en roller et en vélo sur des chemins peu fréquentés ou des pistes aménagées.																			
AR08	Vérifier et régler seul le matériel et les équipements de sécurité.																			
AR09	Parcourir des espaces nécessitant des franchissements, des contournements et comprenant des déclivités adaptées aux capacités des élèves et au matériel utilisé.																			
AR10	Patiner sans s'arrêter pendant 3 à 4 minutes, pédaler en gérant son effort sur un parcours connu.																			
AR11	Circuler à plusieurs dans un espace restreint en adaptant sa vitesse et ses trajectoires.																			
AR12	Suivre, croiser des piétons ou d'autres cyclistes sur un chemin ou une piste aménagée.																			





# CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - PROGRESSIONS POUR LE CP ET LE CE1 – 2012

<b>LANGUE VIVANTE</b>		CP					CE1				
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
<b>RÉAGIR ET DIALOGUER</b>											
RD01	Saluer : utiliser au moins un mot pour dire bonjour.										
RD02	Se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom, son âge.										
RD03	Présenter quelqu'un : utiliser une formule adaptée.										
RD04	Demander à quelqu'un de ses nouvelles et donner de ses nouvelles : utiliser au moins une formule pour donner de ses nouvelles.										
RD05	Formuler des souhaits : anniversaire, Noël.										
RD06	Utiliser des formules de politesse : prise de congé, remerciement.										
RD07	Répondre à des questions sur des sujets familiers : compter et dénombrer de un à dix, utiliser quelques adjectifs de couleur, quelques mots (animaux, aliments par exemple).										
RD08	Saluer : utiliser deux ou trois formules de salutation à différents moments de la journée.										
RD09	Se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom, son âge, le lieu où l'on vit ; poser les questions correspondantes.										
RD10	Présenter quelqu'un : interroger sur l'identité d'une personne et utiliser une formule adaptée pour répondre.										
RD11	Demander à quelqu'un de ses nouvelles et donner de ses nouvelles : interroger et utiliser deux ou trois formules pour donner de ses nouvelles.										
RD12	Formuler des souhaits : anniversaire, Noël, nouvelle année, Pâques.										
RD13	Utiliser des formules de politesse : prise de congé, remerciement, éternuement.										
RD14	Présenter des excuses : utiliser une formule simple.										
RD15	Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers : utiliser des formules simples pour dénombrer, exprimer les goûts, la possession, la localisation, la date et des besoins immédiats (effectuer un choix, donner et recevoir quelque chose).										
<b>COMPRENDRE À L'ORAL</b>											
CO01	Comprendre les consignes de classe : au moins cinq.										
CO01	Comprendre quelques mots familiers et quelques expressions très courantes relatifs à soi-même et à son environnement concret : formules de félicitation, nom et âge donnés par une personne.										
CO03	Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves.										
CO04	Suivre des instructions courtes et simples : au moins une, par exemple, frapper des mains.										
CO05	Comprendre les consignes de classe : au moins une dizaine.										
CO06	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même et à son environnement concret : formules de félicitation, nom, âge et lieu d'habitation d'une personne.										
CO07	Suivre le fil d'une histoire courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves.										
CO08	Suivre des instructions courtes et simples : trois ou quatre instructions relatives aux gestes et mouvements du corps.										

<b>PARLER EN CONTINU</b>											
PC01	Reproduire un modèle oral : une phrase extraite d'une comptine, d'un chant, d'une histoire.										
PC02	Utiliser deux courtes expressions ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire : dire son nom et son âge.										
PC03	Reproduire un modèle oral : court extrait d'une comptine, d'un chant, d'un poème, d'une histoire.										
PC04	Utiliser trois courtes expressions ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire : dire son nom, son âge et où l'on habite.										

# CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - PROGRESSIONS POUR LE CP ET LE CE1 – 2012

<b>INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE</b>		CP					CE1				
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
<b>DÉCOUVRIR LES PRINCIPES DE LA MORALE</b>											
<i>Premiers principes de la morale</i>											
PM01	Découvrir de nouveaux principes de morale présentés sous forme de maximes simples.										
PM02	Découvrir les principes de morale présentés sous forme de maximes, morales, adages.										
<i>Prendre conscience des notions de droits et de devoirs.</i>											
PM03	Appliquer les règles élémentaires du règlement de la classe, de l'école.										
PM04	Prendre conscience des notions de droits et de devoirs										
PM05	Élaborer, connaître et appliquer le règlement de la classe, respecter celui de l'école.										
PM06	Prendre conscience des notions de droits et de devoirs dans la classe.										
PM07	Connaître et appliquer les premiers principes de droits et de devoirs.										
PM08	S'approprier et respecter les règles communes, à l'extérieur de l'école et en société.										
<b>APPROFONDIR L'USAGE DES RÈGLES DE VIE COLLECTIVE</b>											
<i>Usages sociaux de la politesse</i>											
UR01	Connaître les formules de politesse et savoir s'adresser à un adulte en le vouvoyant.										
UR02	Utiliser les règles de politesse et de comportement en classe (se taire quand les autres parlent, se lever quand un adulte entre dans la classe...).										
UR03	Utiliser les règles de politesse et de comportement en société.										
UR04	Utiliser les registres de langue appropriés permettant de s'adresser de manière adéquate à des interlocuteurs différents.										
<i>Respect des autres</i>											
UR05	Savoir écouter l'autre dans la classe.										
UR06	Savoir respecter les tours de paroles.										
UR07	Respecter les règles de politesse et de respect envers les pairs, les adultes de l'école, les autres adultes.										
<i>Coopérer à la vie de classe</i>											
UR08	Participer à l'élaboration du règlement de la classe.										
UR09	Être responsable et autonome dans des activités simples (distribution, rangement du matériel...).										
UR10	Être responsable et autonome dans les diverses activités de l'école et dans la classe.										
<b>ÉDUCATION À LA SANTÉ</b>											
<i>Hygiène corporelle</i>											
ES01	Connaître et appliquer les principes élémentaires d'hygiène personnelle et collective : se laver, se laver les mains, se brosser les dents.										
ES02	Connaître et appliquer les principales règles d'hygiène de vie au quotidien : temps de sommeil, équilibre du rythme de vie, alimentation équilibrée.										
ES03	Faire la différence entre les notions de propre et sale, sain et malade.										
ES04	Identifier, justifier quelques règles d'hygiène.										

ES05	Connaître quelques règles fondamentales à appliquer dans la vie collective pour préserver sa santé et celle des autres (éviter les infections et contagions...).										
ES06	Comprendre les impacts d'une bonne hygiène et d'une bonne santé dans une collectivité.										
ES07	Identifier les différents types d'hygiène : hygiène corporelle, hygiène bucco-dentaire, hygiène alimentaire, hygiène de vie.										
ES08	Utiliser les moyens de protection mis à disposition (gants, savon...).										
ES09	Comprendre la nécessité d'une activité physique régulière.										
<i>Équilibre de l'alimentation</i>											
ES10	Identifier les aliments gras, sucrés et salés.										
ES11	Être sensibilisé à la nécessité de consommer quotidiennement des légumes et des fruits.										
ES12	Être sensibilisé à la nécessité de consommer de l'eau.										
<b>ÉDUCATION À LA SÉCURITÉ</b>											
<i>Les objets et la sécurité : prévenir, protéger, alerter, intervenir auprès de la victime</i>											
ER01	Être capable d'identifier les risques de l'environnement familial puis plus lointain.										
ER02	Connaître les dangers de certains jeux à l'école.										
ER03	Identifier un danger pour soi et pour les autres.										
ER04	Connaître les conséquences de ses actes.										
ER05	Être capable d'anticiper, pour éviter un accident.										
ER06	a Retenir quelques règles à appliquer en situation de danger : ◦ appeler un adulte,										
	b ◦ se protéger des conséquences de l'accident,										
	c ◦ protéger autrui pour éviter le suraccident.										
ER07	Distinguer les risques de la vie courante et les risques exceptionnels nécessitant des moyens de protection spécifique.										
ER08	Identifier les risques liés à certaines activités comme la natation, les lancers...										
ER09	Nommer et décrire quelques métiers au service des autres : pompiers, médecins, infirmiers, secouristes.										
ER10	Être capable d'aller chercher de l'aide auprès d'un adulte.										
ER11	Être capable d'alerter le 15 (SAMU) de manière structurée : se nommer, se situer, décrire simplement la situation.										
ER12	Être capable de rassurer une victime, d'appliquer les consignes données, de faire face à une situation simple.										
ER13	Appliquer les consignes données par les adultes dans le cadre des exercices d'alerte et se comporter de manière adaptée.										
<b>TECHNOLOGIES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION (TUIC)</b>											
TI01	Savoir que la présence d'un adulte est obligatoire pour une recherche sur internet.										
TI02	Être sensibilisé aux risques liés à l'usage de l'internet : connaître quelques dangers de la navigation sur internet.										
<b>PRÉVENTION DE LA MALTRAITANCE</b>											
PR01	Connaître les droits des enfants.										
PR02	Connaître le 119, numéro d'appel pour l'enfance maltraitée.										

# CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - PROGRESSIONS POUR LE CP ET LE CE1 – 2012

SÉCURITÉ ROUTIÈRE (PIÉTON, PASSAGER, ROULEUR)												
SR01	Se déplacer sur un trottoir seul, à plusieurs ou en groupe en respectant les règles élémentaires de prudence.											
SR02	Retenir quelques règles simples de sécurité routière : regarder, identifier, nommer les différents lieux et éléments de l'espace routier ; prélever et utiliser les informations sonores et visuelles pour se déplacer à pied sur le trottoir, pour traverser sur un passage pour piétons avec ou sans feux.											
SR03	Identifier les dangers dans un environnement proche.											
SR04	Se déplacer dans son quartier, dans son village.											
SR05	Utiliser un dispositif de retenue (ceintures de sécurité, sièges pour enfants ou dispositifs adaptés) et en comprendre l'utilité.											
SR06	Savoir traverser, y compris en l'absence de passages pour piétons.											
SR07	Savoir monter et descendre d'un véhicule en sécurité.											
SR08	Connaître les règles élémentaires que doit respecter le passager de véhicule particulier et de transport en commun.											
SR09	Décrire les trajets quotidiens en repérant les points pouvant présenter un danger : ◦ choisir en conséquence et s'approprier un itinéraire ; ◦ justifier ses choix.											
SR10	Connaître la signification de la signalisation courante (feux et panneaux).											
SR11	Être capable de maîtriser un engin roulant (vélo, trottinette, roller) en tenant compte des autres.											
SR12	Utiliser les équipements de protection qui conviennent, en vérifier l'état et la mise en place.											
SR13	Rouler dans l'espace de circulation qui convient à l'engin utilisé en fonction de l'âge et du code de la route.											
RECONNAISSANCE ET RESPECT DES EMBLÈMES ET DES SYMBOLES DE LA RÉPUBLIQUE												
Symboles de la République												
RR01	Reconnaître le drapeau français et connaître la signification de ses couleurs.											
RR02	Reconnaître les symboles et emblèmes de la République : la Marseillaise, le drapeau tricolore, le buste de Marianne, la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ».											
RR03	Connaître la signification de quelques dates historiques du calendrier : 14 juillet 1789, 11 novembre 1918, 8 mai 1945.											