

Codes des compétences de cycle 1 version 2021

DOMAINE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (oral, écrit)



Oser entrer en communication	L1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
	L2	a. S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis. b. Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée. b. Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre, reformuler le propos d'autrui.
Echanger et réfléchir avec les autres	L3	Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
Comprendre et apprendre	L4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	L5	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
	L6	Enrichir le vocabulaire.
	L7	Acquérir et développer la syntaxe.
	L8	Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.
	L9	Repérer et produire des rimes et assonances.
	L10	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou syllabes.
Eveiller à la diversité linguistique	L11	Découvrir une diversité linguistique et culturelle, développer la conscience phonologique.
Ecouter de l'écrit et comprendre	L12	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
Découvrir la fonction de l'écrit	L13	a. Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit. b. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.
Commencer à produire de l'écrit	L14	a. Participer verbalement à la production d'un écrit. b. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
Découvrir le principe alphabétique	L15	a. Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit. b. Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie, et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent. Reconnaître son prénom dans les 3 écritures et en connaître les lettres. c. Copier à l'aide d'un clavier.
Commencer à écrire tout seul	L16	Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.
	L17	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
	L18	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

Codes des compétences de cycle 1 version 2021



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

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	AP1	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	AP2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	AP3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
	AP5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
Collaborer, coopérer, s'opposer	AP6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Codes des compétences de cycle 1 version 2021

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



Les productions plastiques et visuelles	Dessiner	AA1	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
	S'exercer au graphisme décoratif	AA2	a. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. b. Créer des graphismes nouveaux.
	Réaliser des compositions plastiques planes et en volume	AA3	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
		AA4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
	Observer, comprendre et transformer des images	AA5	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
Les univers sonores	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	AA6	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
		AA7	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
	Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	AA8	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
	Affiner son écoute	AA9	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
Le spectacle vivant	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	AA10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

Codes des compétences de cycle 1 version 2021

DOMAINE 4 : Acquérir les premiers outils mathématiques



Découvrir les nombres et leurs utilisations	M1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.).
	M2	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.
	M3	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. (quantités inférieures ou égales à 10).
	M4	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
	M5	Mobiliser des symboles analogiques, (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins.
	M6	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
	M7	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
	M8	a. Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. b. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
	M9	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
	M10	Dire la suite des nombres jusqu'à trente et à partir d'un nombre donné.
	M11	a. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10. b. Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10.
	M12	Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.
	M13	Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (jusqu'à 10).
	M14	Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (jusqu'à 10).
Explorer des formes, des grands, des suites organisées	M15	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
	M16	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).
	M17	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.
	M18	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.
	M19	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
	M20	Reproduire, dessiner des formes planes.
	M21	Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

Codes des compétences de cycle 1 version 2021



DOMAINE 5 : Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace	Stabiliser les repères temporels	EM1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
	Consolider la notion de chronologie	EM2	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.
		EM3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
	Faire l'expérience de l'espace	EM4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
		EM5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
		EM6	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
		EM7	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
	Représenter l'espace	EM8	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
		EM9	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde du vivant	EM10	Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées.
		EM11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
		EM12	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
		EM13	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
		EM14	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	EM15	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
		EM16	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
Utiliser des objets numériques	EM17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	