

	<b>Langage Oral</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
	CP : S'exprimer de façon correcte : prononcer les sons et les mots avec exactitude, respecter l'organisation de la phrase, formuler correctement des questions.												
	CP : Rapporter clairement un événement ou une information très simple : exprimer les relations de causalité, les circonstances temporelles et spatiales, utiliser de manière adéquate les temps verbaux (présent, futur, imparfait, passé composé).												
	CE1 : 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.												
	CP : 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, identifier les personnages principaux d'un récit.												
	CP : Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations.												
	CP : Décrire des images (illustrations, photographies...).												
	CP : Reformuler une consigne.												
	CE1 : S'exprimer avec précision pour se faire comprendre dans les activités scolaires.												
	CE1 : Présenter à la classe un travail individuel ou collectif.												
	CP : Prendre part à des échanges verbaux tout en sachant écouter les autres ; poser des questions.												
	CE1 : Participer à un échange : questionner, apporter des réponses, écouter et donner un point de vue en respectant les règles de la communication.												
	CP : Réciter des comptines ou de courts poèmes (une dizaine) en ménageant des respirations et sans commettre d'erreur (sans oubli ou substitution).												
	CE1 : Réciter des textes en prose ou des poèmes (une dizaine), en les interprétant par l'intonation.												

	<b>Lecture</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
	CP : Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique.												
	CP : Distinguer entre la lettre et le son qu'elle transcrit ; connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples (ex. <i>f</i> ; <i>o</i> ) et complexes (ex. <i>ph</i> ; <i>au</i> , <i>eau</i> ).												
	CP : Savoir qu'une syllabe est composée d'une ou plusieurs graphies, qu'un mot est composé d'une ou plusieurs syllabes ; être capable de repérer ces éléments (graphies, syllabes) dans un mot.												
	CP : Connaître les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives.												
	CP : Lire aisément les mots étudiés.												
	CP : Déchiffrer des mots réguliers inconnus.												
	CP : Lire aisément les mots les plus fréquemment rencontrés (dits mots-outils).												
	CP : Lire à haute voix un texte court dont les mots ont été étudiés, en articulant correctement et en respectant la ponctuation.												
	CE1 : Lire silencieusement un énoncé, une consigne, et comprendre ce qui est attendu.												
	CE1 : Participer à une lecture dialoguée : articulation correcte, fluidité, respect de la ponctuation, intonation appropriée.												
	CP : Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : le livre, la couverture, la page, la ligne ; l'auteur, le titre ; le texte, la phrase, le mot ; le début, la fin, le personnage, l'histoire.												
	CP : Dire de qui ou de quoi parle le texte lu ; trouver dans le texte ou son illustration la réponse à des questions concernant le texte lu ; reformuler son sens.												
	CE1 : Identifier les personnages, les événements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu.												
	CE1 : Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions.												
	CE1 : Comparer un texte nouvellement entendu ou lu avec un ou des textes connus (thèmes, personnages, événements, fins).												
	CE1 : Écouter et lire des œuvres intégrales courtes ou de larges extraits d'œuvres plus longues.												
	CP : Écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse.												
	CE1 : Lire ou écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse et rendre compte de sa lecture.												

	<b>Écriture</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
	CP : Copier un texte très court dans une écriture cursive lisible, sur des lignes, non lettre à lettre mais mot par mot (en prenant appui sur les syllabes qui le composent), en respectant les liaisons entre les lettres, les accents, les espaces entre les mots, les signes de ponctuation, les majuscules.												
	CE1 : Copier un court texte (par mots entiers ou groupes de mots) en respectant l'orthographe, la ponctuation, les majuscules et en soignant la présentation.												
	CE1 : En particulier, copier avec soin, en respectant la mise en page, un texte en prose ou poème appris en récitation ; réaliser un dessin pour l'illustrer.												
	CP : Produire un travail écrit soigné ; maîtriser son attitude et son geste pour écrire avec aisance ; prendre soin des outils du travail scolaire.												
	CP : Écrire sans erreur, sous la dictée, des syllabes, des mots et de courtes phrases dont les graphies ont été étudiées.												
	CP : Choisir et écrire de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons.												
	CE1 : Écrire sans erreur, sous la dictée, des phrases ou un court texte (5 lignes), préparés ou non, en utilisant ses connaissances orthographiques et grammaticales.												
	CP : Concevoir et écrire collectivement avec l'aide du maître une phrase simple cohérente, puis plusieurs.												
	CE1 : Concevoir et écrire de manière autonome une phrase simple cohérente, puis plusieurs, puis un texte narratif ou explicatif de 5 à 10 lignes.												
	CP : Comparer sa production écrite à un modèle et rectifier ses erreurs.												
	CE1 : Relire sa production et la corriger ; corriger en fonction des indications données un texte copié ou rédigé de manière autonome.												

	<b>Orthographe</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
	CP : Écrire sans erreur des mots appris.												
	CP : Écrire sans erreur de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons.												
	CP : Recopier sans erreur un texte court (2 à 5 lignes).												
	CE1 : Écrire sans erreur, sous la dictée, des phrases ou un court texte (5 lignes), préparés ou non, en utilisant ses connaissances lexicales, orthographiques et grammaticales.												
	CE1 : Dans les productions dictées et autonomes, respecter les correspondances entre lettres et sons.												
	CE1 : Dans les productions dictées et autonomes, en particulier, respecter les règles relatives à la valeur des lettres en fonction des voyelles placées à proximité ( <i>c/ç, c/qu, g/gu/ge, s/ss</i> )												
	CE1 : Dans les productions dictées et autonomes, orthographier sans erreur les mots invariables les plus fréquemment rencontrés ainsi que les mots-outils appris au CP.												
	CP : Commencer à utiliser de manière autonome les marques du genre et du nombre (pluriel du nom, féminin de l'adjectif, terminaison <i>-nt</i> des verbes du 1er groupe).												
	CE1 : Dans les productions dictées et autonomes, marquer l'accord entre le sujet et le verbe dans les phrases où l'ordre sujet-verbe est respecté												
	CE1 : Dans les productions dictées et autonomes, dans le groupe nominal simple, marquer l'accord de l'adjectif qualificatif avec le nom qu'il qualifie.												
	CE1 : Dans les productions dictées et autonomes, orthographier sans erreur les formes conjuguées apprises.												
	CP : Commencer à utiliser correctement la majuscule (début de phrase, noms propres de personne).												
	CE1 : Dans les productions dictées et autonomes, utiliser à bon escient le point, la majuscule, ainsi que la virgule dans le cas de l'énumération.												

Grammaire												
<b>La phrase :</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : identifier les phrases d'un texte en s'appuyant sur la ponctuation (point et majuscule).												
CE1 : approche des formes et types de phrase : savoir transposer oralement une phrase affirmative en phrase négative ou interrogative.												
<b>Les classes de mots :</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : reconnaître les noms et les verbes et les distinguer des autres mots.												
CE1 : distinguer selon leur nature : les verbes, les noms, les articles, les pronoms personnels (formes sujet), les adjectifs qualificatifs.												
CP : distinguer le nom et l'article qui le précède ; identifier l'article.												
CE1 : le nom : distinguer nom propre et nom commun.												
CE1 : l'article : commencer à repérer les articles élidés ( <i>l'</i> ) et contractés ( <i>du, au, aux</i> ).												
CE1 : manipuler d'autres déterminants.												
CP : approche du pronom : savoir utiliser oralement les pronoms personnels sujets.												
CE1 : approche de l'adverbe : modifier le sens d'un verbe en ajoutant un adverbe.												
<b>Les fonctions :</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CE1 : dans la phrase simple où l'ordre syntaxique régulier sujet-verbe est respecté, identifier le verbe et son sujet (sous la forme d'un nom propre, d'un pronom ou d'un groupe nominal).												
CE1 : approche de la notion de circonstance : savoir répondre oralement aux questions <i>où ? quand ? pourquoi ? comment ?</i>												
<b>Les genres et nombres :</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : repérer et justifier des marques du genre et du nombre : le s du pluriel des noms, le e du féminin de l'adjectif, les terminaisons <i>-nt</i> des verbes du 1er groupe au présent de l'indicatif.												
CE1 : connaître et appliquer les notions de masculin/féminin, singulier/pluriel.												
CE1 : connaître et appliquer la règle de l'accord du verbe avec son sujet, et, dans le groupe nominal, la règle de l'accord entre le déterminant et le nom qu'il détermine, entre l'adjectif qualificatif et le nom qu'il qualifie.												
<b>Le verbe :</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : utiliser à l'oral, le présent, le futur et le passé composé.												
CE1 : comprendre la correspondance entre les temps verbaux (passé, présent, futur) et les notions d'action déjà faite, d'action en train de se faire, d'action non encore faite.												
CE1 : identifier le présent, l'imparfait, le futur et le passé composé de l'indicatif des verbes étudiés ; trouver leur infinitif.												
CE1 : conjuguer les verbes du 1er groupe, être et avoir, au présent, au futur, au passé composé de l'indicatif.												
CE1 : conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'indicatif.												

vocabulaire												
CP : Utiliser des mots précis pour s'exprimer.												
CE1 : Donner des synonymes (par exemple pour reformuler le sens d'un texte ou pour améliorer une expression orale ou écrite).												
CP : Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif qualificatif ou un verbe d'action.												
CE1 : Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif qualificatif, un verbe d'action ou pour un nom.												
CP : Commencer à classer les noms par catégories sémantiques larges (noms de personnes, noms d'animaux, noms de choses) ou plus étroites et se référant au monde concret (ex. : noms de fruits).												
CP : Trouver un ou des noms appartenant à une catégorie donnée (ex. un nom d'arbre, un nom de commerçant).												
CE1 : Regrouper des mots par familles ; trouver un ou des mots d'une famille donnée.												
CP : Ranger des mots par ordre alphabétique.												
CE1 : Commencer à utiliser l'ordre alphabétique pour vérifier dans un dictionnaire l'écriture d'un mot ou en chercher le sens.												

	<b>Organisation et Gestion des Données</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
	CP : Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples.												
	CE1 : Utiliser un tableau, un graphique.												
	CE1 : Organiser les informations d'un énoncé.												

	<b>Nombres et calculs</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
	CP : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.												
	CE1 : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000.												
	CP : Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 ("table d'addition").												
	CP : Comparer, ranger, encadrer ces nombres.												
	CE1 : Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer.												
	CP : Écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.												
	CE1 : Écrire ou dire des suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100, etc.												
	CP : Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20.												
	CE1 : Connaître les doubles et moitiés de nombres d'usage courant.												
	CP : Connaître la table de multiplication par 2.												
	CE1 : Mémoriser les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5.												
	CP : Calculer mentalement des sommes et des différences.												
	CE1 : Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes, des différences et des produits.												
	CP : Calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous.												
	CE1 : Calculer en ligne des suites d'opérations.												
	CP : Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et commencer à utiliser celles de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 100).												
	CE1 : Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 1 000).												
	CE1 : Connaître une technique opératoire de la multiplication et l'utiliser pour effectuer des multiplications par un nombre à un chiffre.												
	CP : Résoudre des problèmes simples à une opération.												
	CE1 : Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.												
	CE1 : Approcher la division de deux nombres entiers à partir d'un problème de partage ou de groupements.												
	CE1 : Diviser par 2 ou 5 des nombres inférieurs à 100 (quotient exact entier).												
	CE1 : Utiliser les fonctions de base de la calculatrice.												

	<b>Géométrie</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
	CP : Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...).												
	CP : Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle.												
	CE1 : Décrire, reproduire, tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle.												
	CP : Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque												
	CE1 : Utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit de l'angle droit.												
	CE1 : Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs.												
	CE1 : Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage.												
	CP : S'initier au vocabulaire géométrique.												
	CE1 : Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié.												
	CP : Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit.												
	CE1 : Reconnaître, décrire, nommer quelques solides droits : cube, pavé...												

	<b>Grandeurs et mesures</b>											
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Repérer des événements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures.												
CE1 : Utiliser un calendrier pour comparer des durées.												
CP : Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse.												
CP : Utiliser la règle graduée pour tracer des segments, comparer des longueurs.												
CE1 : Mesurer des segments, des distances.												
CE1 : Connaître la relation entre heure et minute, mètre et centimètre, kilomètre et mètre, kilogramme et gramme, euro et centime d'euro.												
CP : Connaître et utiliser l'euro.												
CP : Résoudre des problèmes de vie courante.												
CE1 : Résoudre des problèmes de longueur et de masse.												

Langue Vivante Etrangère												
Réagir et dialoguer :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : Saluer : utiliser au moins un mot pour dire bonjour												
CE1 : Saluer : utiliser deux ou trois formules de salutation à différents moments de la journée												
CP : Se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom, son âge.												
CE1 : Se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom, son âge, le lieu où l'on vit ; poser les questions correspondantes.												
CP : Présenter quelqu'un : utiliser une formule adaptée.												
CE1 : Présenter quelqu'un : interroger sur l'identité d'une personne et utiliser une formule adaptée pour répondre.												
CP : Demander à quelqu'un de ses nouvelles et donner de ses nouvelles : utiliser au moins une formule pour donner de ses nouvelles.												
CE1 : Demander à quelqu'un de ses nouvelles et donner de ses nouvelles : interroger et utiliser deux ou trois formules pour donner de ses nouvelles.												
CP : Formuler des souhaits : anniversaire, Noël.												
CE1 : Formuler des souhaits : anniversaire, Noël, nouvelle année, Pâques.												
CP : Utiliser des formules de politesse : prise de congé, remerciement.												
CE1 : Utiliser des formules de politesse : prise de congé, remerciement, éternuement.												
CE1 : Présenter des excuses : utiliser une formule simple.												
CP : 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).												
CE1 : 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).												
Comprendre à l'oral	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : Comprendre les consignes de classe : au moins cinq.												
CE1 : Comprendre les consignes de classe : au moins une dizaine												
CP : 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.												
CE1 : 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.												
CP : Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves.												
CE1 : Suivre le fil d'une histoire courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves.												
CP : Suivre des instructions courtes et simples : au moins une, par exemple, frapper des mains.												
CE1 : Suivre des instructions courtes et simples : trois ou quatre instructions relatives aux gestes et mouvements du corps.												
Parler en continu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : Reproduire un modèle oral : une phrase extraite d'une comptine, d'un chant, d'une histoire.												
CE1 : Reproduire un modèle oral : court extrait d'une comptine, d'un chant, d'un poème, d'une histoire.												
CP : Utiliser deux courtes expressions ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire : dire son nom et son âge.												
CE1 : 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.												

<b>Découverte du monde : Se repérer dans l'espace et dans le temps :</b>												
<b>Représentations simples de l'espace familier</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : 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).												
CE1 : 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...).												
CP : Élaborer des représentations simples de l'espace familier (la classe, l'école, la piscine...) par des maquettes, des plans.												
CE1 : Élaborer des représentations simples de l'espace familier (le quartier, le village, la ville...) par des plans.												
CP : Se repérer, se déplacer dans l'école et son environnement proche en utilisant des représentations simples (photographies, maquettes, plans).												
CE1 : Comprendre l'organisation du quartier, de la ville ou du village, en lisant et en utilisant des cartes et des photographies.												
<b>Comparaison avec d'autres milieux et espaces plus lointains</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Décrire et comparer un centre ville avec un quartier périphérique et un village ; comparer espaces urbain et rural.												
CE1 : Comparer quelques paysages familiers, littoraux, montagnards, urbains, ruraux.												
<b>Formes usuelles de représentation de l'espace :</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Découvrir et utiliser différentes formes de représentation (photographies, maquettes, plans)												
CE1 : Découvrir et utiliser plans, cartes, planisphère, globe.												
CP : Nommer et décrire simplement les différents espaces représentés												
CE1 : Lire une légende (plan de ville, de quartier, de réseau de transports en commun, plan d'une base de loisirs...).												
CP : Identifier la légende d'un plan, en tirer quelques informations.												
CE1 : Construire une légende simple pour un plan réalisé collectivement.												
<b>Repères temporels : Repères proches :</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Représenter l'alternance jour/nuit.												
CE1 : Constater les variations dans la durée du jour et de la nuit à l'échelle du mois, de la saison, de l'année.												
CP : Se repérer dans une journée d'école, dans la semaine												
CP : Situer la date du jour dans la semaine, le mois, la saison.												
CP : Situer plusieurs dates dans le mois.												
CE1 : Se repérer dans le mois, l'année.												
CE1 : Connaître la durée des mois, des années et les différents découpages de l'année.												
<b>Repères temporels : Repères plus éloignés dans le temps :</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Savoir que les générations se succèdent.												
CP : Lire ou construire un arbre généalogique.												
CP : Construire une frise chronologique sur deux ou trois générations et placer quelques événements personnels (naissances des enfants, des parents, première scolarisation...)												
CE1 : Situer quelques dates, personnages et événements sur une frise chronologique.												
CE1 : Mémoriser quelques dates et personnages de l'histoire de France.												
<b>Utilisation d'outils de repérage et de mesure du temps</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Savoir utiliser un calendrier de la semaine, du mois.												
CE1 : Prélever des informations sur différents calendriers de la semaine, du mois, de l'année.												
CP : Vérifier, compléter l'emploi du temps de la journée.												
CE1 : Compléter l'emploi du temps de la semaine.												
CP : Utiliser un sablier pour évaluer une durée.												
CE1 : Utiliser un minuteur ou un chronomètre pour mesurer une durée.												
CP : Lire l'heure sur une horloge à affichage digital pour repérer des événements de la journée.												
CE1 : Lire l'heure sur une montre, une horloge à affichage digital et une horloge à aiguilles.												
<b>Évolution des modes de vie</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Comparer les objets de la vie quotidienne à l'époque de ses grands-parents et aujourd'hui.												
CE1 : Comparer l'évolution de l'habitat, des métiers et de la vie des écoliers depuis le début du XXème siècle.												

<b>Découverte du monde : Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets</b>												
<b>Les caractéristiques du vivant</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Découvrir ce qui caractérise le vivant (naître, se nourrir, grandir, se reproduire, mourir) : - pour quelques végétaux. - Prendre conscience des besoins vitaux de quelques végétaux. - Observer le développement de quelques végétaux, de la graine au fruit à travers la pratique de plantations.												
CP : Découvrir ce qui caractérise le vivant (naître, se nourrir, grandir, se reproduire, mourir) : - pour quelques animaux ; - Identifier les régimes alimentaires de quelques animaux.												
CE1 : Connaître le cycle de la vie des êtres vivants : naissance, croissance, reproduction, fin de vie (animaux, plantations).												
CE1 : Identifier quelques régimes alimentaires d'espèces animales (végétarien, carnivore, omnivore).												
<b>Interactions entre les êtres vivants et leur environnement</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : À partir d'un milieu proche (cour de l'école, jardin, forêt, mare...) : - identifier quelques êtres vivants qui le peuplent ; - observer quelques relations alimentaires entre êtres vivants.												
CE1 : - Identifier et classer différentes relations alimentaires (un végétal mangé par un animal, un animal mangé par un autre animal). - Prendre conscience que les animaux dépendent des plantes pour se nourrir.												
<b>Respect de l'environnement</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Savoir que respecter les êtres vivants passe par le respect de l'environnement dans lequel ils vivent.												
CE1 : Être sensibilisé aux déchets produits au cours d'une journée, à l'école, à la maison. Être sensibilisé à l'importance de l'eau et à la nécessité de l'économiser.												

<b>Découvrir le monde de la matière et des objets</b>												
<b>Solides et liquides, Changements d'états de la matière</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Manipuler des solides et des liquides et repérer ce qui permet de les distinguer.												
CE1 : Identifier quelques ressemblances et quelques différences entre plusieurs solides, entre plusieurs liquides												
CP : Observer la fusion et la solidification de l'eau ; Savoir que l'eau, sous forme liquide et sous forme de glace, est une même substance.												
CE1 : Identifier les facteurs de fusion et de solidification de l'eau ; Connaître les états liquide et solide de l'eau dans la nature et en relation avec certains phénomènes météorologiques observés (formation de glace, neige, grêle, brouillard).												
CP : Utiliser des thermomètres pour mesurer la température de l'eau placée dans diverses conditions.												
CE1 : Savoir que certaines substances peuvent passer de l'état solide à l'état liquide et inversement.												
<b>Maquettes élémentaires et circuits électriques simples</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Utiliser quelques objets techniques simples (une manche à air, un mobile suspendu, une lampe de poche...) et identifier leur fonction.												
CE1 : Utiliser quelques objets techniques (balances, jouets électriques, ustensiles de cuisine...) et identifier leur fonction.												
CE1 : Savoir qu'il existe de nombreux objets utilisant l'électricité et les classer selon la source d'énergie utilisée.												
CP : Réaliser une maquette ou un circuit électrique permettant d'assurer des fonctions simples (trouver la direction du vent, équilibrer deux objets suspendus, éclairer).												
CE1 : Réaliser des maquettes utilisant différents dispositifs (suspension, pivot, poulie, treuil...).												
CE1 : Réaliser quelques circuits électriques simples utilisant des lampes ou de petits moteurs												



Instruction civique et morale												
<b>Découvrir les principes de la morale</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Découvrir de nouveaux principes de morale présentés sous forme de maximes simples concernant les sujets proposés en annexe de la circulaire n° 2011-131 du 25 août 2011.												
CE1 : Découvrir les principes de morale présentés sous forme de maximes, morales, adages concernant les sujets proposés en annexe de la circulaire n° 2011-131 du 25 août 2011.												
<b>Prendre conscience des notions de droits et de devoirs</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Appliquer les règles élémentaires du règlement de la classe, de l'école.												
CE1 : Élaborer, connaître et appliquer le règlement de la classe, respecter celui de l'école.												
CE1 : Prendre conscience des notions de droits et de devoirs dans la classe.												
CE1 : Connaître et appliquer les premiers principes de droits et de devoirs.												
CE1 : 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 : Usages sociaux de la politesse, respect des autres, coopérer à la vie de la classe</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Connaître les formules de politesse et savoir s'adresser à un adulte en le vouvoyant.												
CP : 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...).												
CE1 : Utiliser les règles de politesse et de comportement en société.												
CE1 : Utiliser les registres de langue appropriés permettant de s'adresser de manière adéquate à des interlocuteurs différents.												
CP : Savoir écouter l'autre dans la classe.												
CP : Savoir respecter les tours de paroles.												
CE1 : Respecter les règles de politesse et de respect envers les pairs, les adultes de l'école, les autres adultes.												
CP : Participer à l'élaboration du règlement de la classe.												
CE1 : Être responsable et autonome dans des activités simples (distribution, rangement du matériel...).												
CE1 : Être responsable et autonome dans les diverses activités de l'école et dans la classe.												
<b>Reconnaissance et respect des emblèmes et des symboles de la République</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Reconnaître le drapeau français et connaître la signification de ses couleurs.												
CE1 : Reconnaître les symboles et emblèmes de la République : la Marseillaise, le drapeau tricolore, le buste de Marianne, la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ».												
CE1 : Connaître la signification de quelques dates historiques du calendrier : 14 juillet 1789, 11 novembre 1918, 8 mai 1945.												

Education à la sécurité routière (piéton, passager, rouleur)											
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
CP : Se déplacer sur un trottoir seul, à plusieurs ou en groupe en respectant les règles élémentaires de prudence.											
CP : 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.											
CE1 : Savoir traverser, y compris en l'absence de passages pour piétons.											
CP : Identifier les dangers dans un environnement proche.											
CE1 : Décrire les trajets quotidiens en repérant les points pouvant présenter un danger : choisir en conséquence et s'approprier un itinéraire ; justifier ses choix.											
CP : Se déplacer dans son quartier, dans son village.											
CE1 : Savoir monter et descendre d'un véhicule en sécurité.											
CP : Utiliser un dispositif de retenue (ceintures de sécurité, sièges pour enfants ou dispositifs adaptés) et en comprendre l'utilité.											
CE1 : Connaître les règles élémentaires que doit respecter le passager de véhicule particulier et de transport en commun.											
CE1 : Connaître la signification de la signalisation courante (feux et panneaux).											
CE1 : Être capable de maîtriser un engin roulant (vélo, trottinette, roller) en tenant compte des autres.											
CE1 : Utiliser les équipements de protection qui conviennent, en vérifier l'état et la mise en place.											
CE1 : Rouler dans l'espace de circulation qui convient à l'engin utilisé en fonction de l'âge et du code de la route.											

Éducation à la santé												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Hygiène corporelle</b>												
CP : Connaître et appliquer les principes élémentaires d'hygiène personnelle et collective : se laver, se laver les mains, se brosser les dents.												
CE1 : Identifier, justifier quelques règles d'hygiène.												
CP : Faire la différence entre les notions de propre et sale, sain et malade.												
CE1 : Connaître quelques règles fondamentales à appliquer dans la vie collective pour préserver sa santé et celle des autres (éviter les infections et contagions...).												
CE1 : Utiliser les moyens de protection mis à disposition (gants, savon...).												
CE1 : Comprendre les impacts d'une bonne hygiène et d'une bonne santé dans une collectivité.												
CP : Connaître et appliquer les principales règles d'hygiène de vie au quotidien : temps de sommeil, équilibre du rythme de vie, alimentation équilibrée.												
CE1 : Identifier les différents types d'hygiène : hygiène corporelle, hygiène bucco-dentaire, hygiène alimentaire, hygiène de vie.												
CE1 : Comprendre la nécessité d'une activité physique régulière.												
<b>Équilibre de l'alimentation</b>												
CP : Identifier les aliments gras, sucrés et salés.												
CE1 : Être sensibilisé à la nécessité de consommer quotidiennement des légumes et des fruits ; Être sensibilisé à la nécessité de consommer de l'eau.												

Éducation à la Sécurité												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Les objets et la sécurité : prévenir, protéger, alerter, intervenir auprès de la victime</b>												
CP : Être capable d'identifier les risques de l'environnement familial puis plus lointain.												
CP : Connaître les dangers de certains jeux à l'école.												
CP : Identifier un danger pour soi et pour les autres ; Être capable d'anticiper, pour éviter un accident.												
CE1 : Distinguer les risques de la vie courante et les risques exceptionnels nécessitant des moyens de protection spécifiques.												
CE1 : Identifier les risques liés à certaines activités comme la natation, les lancers...												
CP : Connaître les conséquences de ses actes.												
CE1 : Nommer et décrire quelques métiers au service des autres : pompiers, médecins, infirmiers, secouristes.												
CP : Retenir quelques règles à appliquer en situation de danger : appeler un adulte ; se protéger des conséquences de l'accident ; protéger autrui pour éviter le suraccident.												
CE1 : Être capable d'aller chercher de l'aide auprès d'un adulte ; Être capable d'alerter le 15 (Samu) de manière structurée : se nommer, se situer, décrire simplement la situation.												
CE1 : Être capable de rassurer une victime, d'appliquer les consignes données, de faire face à une situation simple.												
CE1 : Appliquer les consignes données par les adultes dans le cadre des exercices d'alerte et se comporter de manière adaptée.												
<b>Prévention de la maltraitance</b>												
CE1 : Connaître les droits des enfants ; Connaître le 119, numéro d'appel pour l'enfance maltraitée.												

Technologies usuelles de l'information et de la communication (TUIC)												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : Savoir que la présence d'un adulte est obligatoire pour une recherche sur internet.												
CE1 : Être sensibilisé aux risques liés à l'usage de l'internet : connaître quelques dangers de la navigation sur internet.												

Education Physique et Sportive												
Activités athlétiques	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<p>CP : Courir vite</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite sur une vingtaine de mètres.</li> <li>- Réagir à un signal de départ, visuel ou sonore.</li> <li>- Maintenir une trajectoire rectiligne.</li> </ul>												
<p>CE1 : Courir vite</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite sur une trentaine de mètres.</li> <li>- Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.</li> <li>- Enchaîner une course avec une transmission de témoin.</li> </ul> <p>Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 7 secondes.</p>												
<p>CP : Courir longtemps</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer le sens de l'effort, en acceptant les conséquences (essoufflement, temps de récupération...).</li> <li>- Gérer sa course en utilisant des arrêts définis en fonction de ses capacités.</li> <li>- Courir à allure régulière de plus en plus longtemps.</li> <li>- Commencer à construire les conditions d'une récupération active (marche, allure réduite volontairement).</li> </ul>												
<p>CE1 : Courir longtemps</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gérer sa course : savoir régler son allure et l'adapter à un itinéraire donné ou à une durée.</li> <li>- Savoir récupérer en marchant.</li> </ul> <p>Courir longtemps (de 6 à 12 minutes), de façon régulière, en aisance respiratoire.</p>												
<p>CP : Courir en franchissant des obstacles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir en franchissant 3 obstacles bas placés à des distances variables.</li> <li>- Franchir les obstacles sans s'arrêter.</li> <li>- Franchir les obstacles sans tomber ni les renverser.</li> </ul>												
<p>CE1 : Courir en franchissant des obstacles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Franchir les obstacles en étant équilibré.</li> <li>- Franchir des obstacles bas sans ralentir.</li> <li>- Adapter l'impulsion à l'obstacle.</li> </ul> <p>Courir et franchir trois obstacles bas successifs en ralentissant le moins possible.</p>												
<p>CP : Sauter loin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds.</li> <li>- 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.</li> <li>- Évaluer sa performance.</li> </ul>												
<p>CE1 : Sauter loin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt.</li> <li>- Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée.</li> <li>- Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière.</li> </ul> <p>Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible, avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.</p>												
<p>CP : Lancer loin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer à une main des objets légers et variés : en adaptant son geste à l'engin ; en enchaînant un élan réduit et un lancer ; en identifiant sa zone de performance.</li> <li>- Lancer des objets lestés : en variant les trajectoires (plus horizontale, plus vers le haut) pour identifier la plus performante ; en variant le geste de lancer (en poussée, devant ou au-dessus de la tête).</li> </ul>												
<p>CE1 : Lancer loin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer à une main des objets légers et variés : enchaîner une prise d'élan et un lancer sans s'arrêter ; lancer dans une zone définie ; diversifier les prises d'élan ; construire une trajectoire en direction et en hauteur ; lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer.</li> <li>- Lancer d'objets lestés à deux mains : construire une trajectoire parabolique en direction et en hauteur ; augmenter le chemin de lancement.</li> </ul> <p>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.</p>												

Education Physique et Sportive																							
Natation												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<p>CP : Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en lâchant de temps en temps un rail ou une ligne d'eau équipée ;</li> <li>- en s'aidant d'une frite et en utilisant bras et jambes (en lâchant la frite, en s'aidant d'un bras) ;</li> <li>- avec une aide à la flottaison tenue à bout de bras et en soufflant dans l'eau ;</li> <li>- en utilisant de façon autonome une ou plusieurs formes de propulsion (tirer l'eau avec les bras, battre les pieds) ;</li> <li>- en autonomie sans reprise d'appuis ni aide à la flottaison sur une courte distance (5 à 8 mètres).</li> </ul>																							
<p>CE1 : Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en position ventrale, voies respiratoires immergées ;</li> <li>- en position dorsale avec si besoin un support ;</li> <li>- en variant les modes de propulsion (bras simultanés ou en alternance).</li> </ul>																							
<p>CP : S'équilibrer : chercher des équilibres, en se laissant porter, en prenant appui sur une planche, en variant les positions en ventral et en dorsal.</p>																							
<p>CE1 : S'équilibrer : trouver des équilibres, aller vers l'alignement tête-tronc ; rester quelques secondes sur place, tête hors de l'eau.</p>																							
<p>CP : Enchaîner des actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se fixer une distance à réaliser, choisir un parcours avec plus ou moins de possibilités de reprises d'appuis (hors appuis plantaires) ;</li> <li>- chercher à augmenter la distance et à limiter le nombre d'appuis.</li> </ul>																							
<p>CE1 : Enchaîner des actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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 ;</li> <li>- se fixer un projet d'action, se confronter à sa réalisation et l'ajuster en fonction de ses possibilités.</li> </ul> <p>Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.</p>																							
Activités aquatiques et nautiques												1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<p>CP : 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.</p>																							
<p>CE1 : En moyenne ou en grande profondeur, maîtriser une entrée dans l'eau active et effectuer un déplacement comprenant un temps d'immersion</p>																							
<p>CP : Entrer dans l'eau avec ou sans aide</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en glissant, en se laissant tomber, en sautant ;</li> <li>- en entrant par les pieds, par la tête ;</li> <li>- dans différentes positions, en sautant pour attraper un objet flottant.</li> </ul>																							
<p>CE1 : Entrer dans l'eau sans aide</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en orientant son corps différemment (en avant, en arrière, latéralement), pour sauter, rouler, basculer... ;</li> <li>- en sautant au-delà d'un objet flottant ;</li> <li>- en entrant par les pieds, par la tête, pour aller au fond (corps tendu).</li> </ul>																							
<p>CP : S'immerger pour réaliser quelques actions simples</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en passant sous un obstacle flottant ;</li> <li>- en descendant à l'aide d'une perche, d'une cage ;</li> <li>- en touchant le fond avec différentes parties du corps ;</li> <li>- en prenant une information visuelle ;</li> <li>- en ramassant un objet lesté ;</li> <li>- en remontant à l'aide d'un support ou en remontée passive.</li> </ul>																							
<p>CE1 : S'immerger pour enchaîner quelques actions comprenant un changement de direction dans le déplacement subaquatique</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en traversant la partie inférieure de la cage subaquatique ou 2 à 3 cerceaux lestés ;</li> <li>- en prolongeant quelques instants son immersion pour communiquer par le geste avec un camarade ;</li> <li>- en ramassant plusieurs objets lestés, selon une couleur donnée ;</li> <li>- en remontant pour se laisser flotter un instant sur le ventre ou sur le dos.</li> </ul> <p>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.</p>																							

Education Physique et Sportive												
Activités d'escalade	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Grimper sur une structure d'escalade sans matériel spécifique. S'engager dans un projet de déplacement pour atteindre un but, pour rallier deux points donnés (prises situées à moins de 3 mètres)												
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...).</li> <li>- Travailler sur les appuis pieds-mains et les transferts d'équilibre.</li> <li>- Prendre des informations en cours de déplacement.</li> <li>- Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée.</li> <li>- Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter.</li> </ul> Grimper jusqu'à 2,50 mètres à 3 mètres (cible à toucher à cette hauteur) et redescendre. Réaliser sans assurance un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone en utilisant différents types de prises.												
Activités de roule et glisse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : Réaliser des parcours simples en vélo, en roller, dans l'école ou dans un espace protégé.												
CE1 : Réaliser des parcours en roller et en vélo sur des chemins peu fréquentés ou des pistes aménagées												
CP : - Utiliser les équipements de sécurité (casque, genouillères, protège-poignets...), s'équiper seul, vérifier le matériel avant de l'utiliser. - Prendre de l'élan, se laisser rouler, changer de direction, s'arrêter dans une zone définie. - 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...). - Prendre des informations en roulant (symbole, couleur, panneau routier...) et agir en conséquence ou en mémoriser le contenu - Circuler à plusieurs en se suivant, en se croisant selon des déplacements organisés ou libres.												
CE1 : - Vérifier et régler seul le matériel et les équipements de sécurité. - Parcourir des espaces nécessitant des franchissements, des contournements et comprenant des déclivités adaptées aux capacités des élèves et au matériel utilisé. - Patiner sans s'arrêter pendant 3 à 4 minutes, pédaler en gérant son effort sur un parcours connu. - Circuler à plusieurs dans un espace restreint en adaptant sa vitesse et ses trajectoires. - Suivre, croiser des piétons ou d'autres cyclistes sur un chemin ou une piste aménagée. En roller : se déplacer en ligne droite, slalomer entre des plots, monter et descendre une courte pente, s'arrêter dans une zone de 2 mètres. En vélo : rouler en ligne droite, faire un slalom de 3 ou 4 virages serrés, accélérer sur une dizaine de mètres, rouler très lentement, monter et descendre une pente, s'arrêter dans une zone de 3 mètres.												
Activités d'orientation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
CP : Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.												
CE1 : Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).												
CP : - Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...). - Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan. - Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).												
CE1 : - Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes. - Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis. - Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe. - Décoder le parcours proposé par un autre groupe. Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.												

Education Physique et Sportive											
<b>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement</b>											
Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.											
<b>Jeux de lutte</b>											
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12											
Accepter le combat, connaître et respecter les « règles d'or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), connaître et assurer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre).											
CP : En tant qu'attaquant : saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux). En tant que défenseur : se libérer des saisies ; reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner. En tant qu'arbitre : arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat.											
CE1 : En tant qu'attaquant : saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, l'immobiliser et le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes (départ à genoux). En tant que défenseur : se dégager d'une immobilisation. En tant qu'arbitre : arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat ; déclarer qui est vainqueur du combat. Dans un combat à deux, agir sur l'adversaire au sol pour le contrôler, l'obliger à se retourner sur le dos, et l'immobiliser pendant 3 secondes.											
<b>Jeux de raquettes</b>											
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12											
CP : Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant. - Envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur). - Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant. - Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade											
CE1 : Faire quelques échanges. - Jongler plusieurs fois en variant la hauteur. - Envoyer et recevoir sans filet (coopération). Réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main.											
<b>Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon</b>											
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12											
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).											
CP : Jeux sans ballon - Courir, transporter, conquérir des objets. - Conquérir un territoire. - Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge. - Toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles. - Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif).											
CE1 : Jeux sans ballon - Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite... - Construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé...). - S'orienter vers un espace de marque. - S'engager dans des phases de jeu alternées.											
CP : Jeux de ballon - Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon. - Se déplacer vers le but pour marquer. - Faire progresser le ballon collectivement. - S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon. - Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.											
CE1 : Jeux de ballon - Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour : - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ; - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but. - Identifier son statut en fonction des actions. - Assurer le rôle d'arbitre.											
CE1 : Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ; - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.											

<b>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique</b>															
Exprimer corporellement, seul ou en groupe, des personnages, des images, des sentiments, des états... ; Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions ; S'exprimer de façon libre ou en suivant différents types de rythmes, sur des supports variés (musicaux ou non), avec ou sans engins ; Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.															
<b>Danse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>			
Être danseur en utilisant les différentes parties de son corps, en explorant les différents espaces, en jouant sur les durées et les rythmes. Exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers.															
CP : Être danseur : - improviser des réponses corporelles en lien avec une consigne précise en mobilisant chaque partie du corps ; - réaliser des enchaînements incluant des locomotions, des équilibres, des manipulations ; - connaître les composantes de l'espace (espace corporel proche, espace de déplacement, espace scénique) et répondre corporellement à des consignes sur les directions, les niveaux, les tracés et les dimensions ; - entrer en relation avec les structures rythmiques et la mélodie de la musique ; - intégrer son mouvement dans une durée ; - accepter de danser à deux, à plusieurs ; - varier les modes de communication (rôles meneur/mené, imitation, danse en miroir...) - accepter le regard des autres.															
CE1 : Être danseur : - faire évoluer ses réponses corporelles en jouant sur les déséquilibres, rotations, passages au sol ; - jouer sur l'amplitude du mouvement, l'exagération du geste en fonction de l'intention ; - utiliser les composantes de l'espace, jouer corporellement avec les directions, les niveaux, les tracés et les dimensions ; - ajuster son mouvement à une durée donnée ; - mémoriser un enchaînement et le reproduire															
CP : Être chorégraphe en composant une phrase dansée : - assembler 3 à 4 mouvements inventés ou proposés pour constituer une courte chorégraphie ; - écouter les propositions des autres ; - aider un camarade à compléter sa chorégraphie en lui proposant d'autres idées															
CE1 : Être chorégraphe en composant une phrase dansée : - choisir 3 à 5 mouvements et les assembler pour créer une courte chorégraphie ; - formuler un point de vue sur la danse des autres.															
CP : Être spectateur : - regarder, écouter l'autre ; - communiquer son ressenti au danseur.															
CE1 : Être spectateur : - accepter des messages différents.															
<b>Activités gymniques</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>			
Réaliser des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées.															
CP : - Se déplacer en « bonds de lapin latéraux », mains en appui sur un banc, les impulsions permettant aux jambes de franchir le banc alternativement à droite et à gauche. - Tourner en boule, départ accroupi, dans l'axe et arriver sur les fesses (par enroulement du dos). - Tourner en boule vers l'arrière, départ <i>assis/groupé</i> sur un plan légèrement incliné. - Se renverser et se déplacer sur les mains un court instant. - Sauter d'un plinth ou d'une caisse pour voler et marcher à la réception. - Se déplacer sur une poutre et réaliser quelques actions élémentaires (demi-tour, saut, station écart dans l'axe...) - Choisir un enchaînement composé d'un élément « voler », d'un élément « tourner » et d'un élément « se renverser en quadrupédie ». Le début et la fin de l'enchaînement sont marqués par une position assise en tailleur dans un repère au sol.															
CE1 : - Se déplacer en « bonds de lapin latéraux » sans que les pieds ou les genoux ne touchent le banc (recherche de régularité). - Tourner vite en avant, dans l'axe, et arriver sur les pieds à partir d'un départ accroupi. - Se renverser et se déplacer sur plus d'un mètre. - Voler puis rester immobile 3 secondes après une réception amortie. - Réaliser quelques actions sur la poutre (marcher, s'accroupir, sauter, s'arrêter sur une station écart dans l'axe et latéralement...) - Sur deux engins de son choix (barres asymétriques, plinth avec gros tapis sur plan incliné...), réaliser un enchaînement de trois actions « acrobatiques ». L'enchaînement comporte un début et une fin. - Réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions « acrobatiques » sur des engins variés (barres, plinths, poutres, tapis).															