



articulation et codage  
des compétences de  
cycle I et items du socle  
palier 1 et 2



Partage possible sous réserve de citation Elise Veux <http://leremueningesdelise.eklablog.com/> Document mis à disposition pour les classes.. Pas d'usage commercial autorisé.



 **codage des compétences**   
**CYCLE I**



## S'APPROPRIER LE LANGAGE

**DIRE 1** Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne.

**DIRE 2 vers IC3** Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question.

**DIRE 3 (cf ARTS 3)** Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines.

**DIRE 4** Prendre l'initiative de poser des questions.

**DIRE 5** Exprimer son point de vue.

**DIRE 6** Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.

**DIRE 7 vers LIRE 3 palier 1** Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.

## SE PRÉPARER À LIRE

### LIRE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE

Distinguer les syllabes d'un mot prononcé  
Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés.

**LIRE 1** Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit.

### LIRE 2

Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte ;  
Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes.

**LIRE projet de lecteur** (lien avec LIRE 10)  
Identifier les principales fonctions de l'écrit.

## SE PRÉPARER À ÉCRIRE

### ÉCRIRE 1

**A** Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet ;  
**B** Écrire en écriture cursive son prénom.

### ÉCRIRE 2

Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées.

### ÉCRIRE 3

Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.

**ORTHO 1 A** Mettre en relation des sons et des lettres  
**ORTHO 1 B** Différencier les sons .

**DM VOC 1** Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et l'espace.

## DÉCOUVERTE DU MONDE VERS LES MATHÉMATIQUES

### DM QN1 vers NC1

**DM QN1 A** Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30.

**DM QN1 B** Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée.

**DM QN1 C** Comparer des quantités,

**DM QN2 vers NC6** Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

### DM QN3 vers NC7

Résoudre des problèmes portant sur les quantités.

### DM ESPACE 1 vers GÉOM 2

Dessiner un rond, un carré, un triangle.

### DM ESPACE 2 VERS GÉOM 6

**DM ESPACE 2 A** Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.

**DM ESPACE 2 B** Se repérer dans l'espace d'une page.

### DM FORMES ET GRANDEURS

Découvrir les formes et grandeurs.

## CIVISME

**IC1** Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune ;

**IC2** Identifier les adultes et leur rôle.

### DM SÉCURITÉ (vers IC6)

Repérer un danger et le prendre en compte.

## AUTONOMIE ET INITIATIVE

**AI1** Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires ;  
Dire ce qu'il apprend.

**AI2** Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue (cf dire 4)

**AI3** Écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide ;  
Éprouver de la confiance en soi ;  
contrôler ses émotions.

## CODAGE DES COMPÉTENCE DE FIN DE CYCLE I

**mis en cohérence avec les items des paliers 1 et 2 (cycle 2 et 3).**

## DÉCOUVERTE DU MONDE

**DM VIVANT** Reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction.

**DM HYGIÈNE ET SANTÉ 1** Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction.

### DM HYGIÈNE ET SANTÉ 2

Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation.

**DM OBJET** Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des objets selon leurs qualités et leurs usages.

**DM MATIÈRES** Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.

### DM TEMPS 1

Utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année ;

### DM TEMPS 2

Situer des événements les uns par rapport aux autres.

### DM ESPACE (cf AEAC 4)

Décrire ou représenter un parcours simple.

**DM VOC 1** Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et l'espace.

## AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS VERS EPS

**AEAC 1** Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;

**AEAC 2** Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ;  
accepter les contraintes collectives ;

**AEAC 3** S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;

**AEAC 4** Se repérer et se déplacer dans l'espace ;

## PARCOURS ARTISTIQUE

### CATÉGORIES ARTISTIQUES

**ARTS 1** Construire des collections.

### RENCONTRES D'OEUVRES

**ARTS 2 A** Observer et décrire des oeuvres du patrimoine.

**ARTS 2 B** Ecouter un extrait ou une production puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.

### PRODUCTION MUSICALE

**ARTS 3** Mémoriser des chants et des comptines (cf dire 3)

### PRODUCTION PLASTIQUE

**ARTS 4 A** Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériel).
















**ARTS 4 B** Utiliser le dessin comme moyen de représentation.

### CRÉATION

**ARTS 5 A** Utiliser le dessin comme moyen d'expression.

**ARTS 5 B** Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé.

**ARTS 5 C** Interpréter des chants ou des comptines.



**codage des items du  
socle en lien avec le  
palier 1 du LCP  
CYCLE 2**

Elise Veux <http://leremueningesdelise.eklablog.com/> Document mis à disposition pour les classes.. Pas d'usage commercial autorisé.

## **codage de référence des cartes cycle 2 en fonction des items du palier 1 et et des BO de juin 2008 et janvier 2012.**

### **DIRE**

**DIRE 1** S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.

**DIRE 2** Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication. (cf IC3)

**DIRE 3** Dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts. (cf ARTS 3).

### **LIRE**

**LIRE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE** (hors socle mais présent dans le BO)

**LIRE FONCTION DE L'ÉCRIT** (compétence fin de cycle 1, hors programme cycle 2 en lien avec écrire 3 (palier 1))

**LIRE 1** Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus.

**LIRE 2** Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des oeuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptées à son âge.

**LIRE 3** Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple.

**LIRE 4** Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court.

**LIRE 5** Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans un résumé, une reformulation, des réponses à des questions.

### **ÉCRIRE**

**ÉCRIRE 1** Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible avec une présentation soignée.

**ÉCRIRE 2** Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court.

**ÉCRIRE 3** Écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes.

**GRAM 1** Identifier la phrase, le nom, l'article, l'adjectif qualificatif, le pronom personnel sujet.

**GRAM 2** Repérer le verbe d'une phrase et son sujet.

**GRAM 3 (conjugaison)** Conjuguer les verbes du 1er groupe, être et avoir, au présent, au futur, au passé composé de l'indicatif ; conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'indicatif.

**GRAM 4** Distinguer le présent du passé et du futur.

**ORTH 1** Écrire en respectant les correspondances entre lettres et sons et les règles relatives à la valeur des lettres.

**ORTH 2** Écrire sans erreur des mots mémorisés.

**ORTH 3** Orthographier correctement des formes conjuguées, respecter l'accord entre le sujet et le verbe, ainsi que les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal.

**VOC 1** Utiliser des mots précis pour s'exprimer.

**VOC 2a** Donner des synonymes.

**VOC 2b** Trouver un mot de sens opposé.

**VOC 3** Regrouper les mots par famille.

**VOC 4** Commencer à utiliser l'ordre alphabétique.

### **NOMBRES ET CALCULS**

**NC 1** Écrire et nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.

**NC 2** Calculer : addition, soustraction, multiplication.

**NC 3** Diviser par 2 et par 5 dans le cas où le quotient exact est entier.

**NC 4** Restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2,3, 5.

**NC 5** Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples.

**NC 6** Résoudre des problèmes de dénombrement.

**NC 7** Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.

**NC 8** Utiliser les fonctions de base de la calculatrice.

### **GÉOMÉTRIE**

**GÉOM 1** Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels.

**GÉOM 2** Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle, un rectangle.

**GÉOM 3** Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité des longueurs.

**GÉOM 4** Résoudre un problème géométrique.

**GÉOM 5** Repérer des cases, des noeuds d'un quadrillage.

**GÉOM 6** Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.

### **GRANDEUR ET MESURE**

#### **GM 1**

Estimer une mesure

Etre précis et soigneux dans les mesures et les calculs.

**GM 2** Utiliser les unités usuelles de mesure

**GM 3** Résoudre des problèmes de longueur et de masse.

### **ORGANISATION ET GESTION DES DONNÉES**

**ORG 1** Utiliser un tableau, un graphique

**ORG 2** Organiser les données d'un énoncé.

# codage de référence des cartes cycle 2 en fonction des items du palier 1 et des BO de juin 2008 et janvier 2012.

## LANGUE VIVANTE

### COMPRENDRE À L'ORAL 1

Comprendre des énoncés simples de la vie quotidienne.

### COMPRENDRE À L'ORAL 2

Utiliser des énoncés simples de la vie quotidienne.

**PARLER EN CONTINU.** (hors compétence mais dans BO)

### OUVERTURE CULTURELLE

Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays

**B2I 1** Commencer à s'approprier un environnement numérique.

## DÉCOUVERTE DU MONDE

### DÉMARCHE D'INVESTIGATION

Observer et décrire pour mener des investigations (compétence 3)

### DM VIVANT

Découvrir le monde du vivant (hors socle).

### HYGIÈNE ET SANTÉ

Éduquer à la santé (en lien avec instruction civique).

### DM OBJETS

Découvrir le monde des objets (hors socle).

### DM MATIÈRE

Découvrir le monde de la matière (hors socle).

### DM TEMPS

Distinguer le passé récent du passé plus éloigné. (compétence 5)

**DM ESPACE** (cf EPS 4) Se représenter son environnement proche, s'y repérer, (compétence 7)

## CIVISME

**IC 1** Respecter les autres et les règles de la vie collective.

**IC2** Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe.

**IC3** Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.

**IC4** Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française.

**IC5** Appeler des secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte

### IC6 (compétence 3)

Appliquer les règles de sécurité pour prévenir des accidents domestiques.

## AUTONOMIE ET INITIATIVE (compétence 7)

**AI 1** Écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité.

**AI2** Échanger, justifier, questionner un point de vue.

**AI3** Travailler en groupe, s'engager dans un projet.

## PARCOURS ARTISTIQUE

### CATÉGORIES ARTISTIQUES

**ARTS 1** Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture.)

### RENCONTRES D'OEUVRES

**ARTS 2 A** Reconnaître des oeuvres préalablement étudiées.

**ARTS 2 B** Fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (compositeur, réalisateur, musicien, danseur).

### PRODUCTION MUSICALE

**ARTS 3** Dire de mémoire quelques textes en prose ou de poèmes courts. (cf dire 3)

### PRODUCTION PLASTIQUE

**ARTS 4 A** Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériel).

**ARTS 4 B** Utiliser le dessin comme moyen de représentation.

### CRÉATION

**ARTS 5** S'exprimer par le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage).















## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

**EPS 1** Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer (compétences 7)

**EPS 2** Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives (compétence 6 du socle)

**EPS 3** S'exprimer par la danse (compétence 5)

**EPS 4** Se déplacer dans un environnement proche de façon adaptée. (compétence 7)



**codage des items du  
socle en lien avec le  
palier 2 du LCP  
CYCLE 3**

Elise Veux <http://leremueningesdelise.eklablog.com/> Document mis à disposition pour les classes.. Pas d'usage commercial autorisé.

# codage de référence des cartes cycle 3 en fonction des items du palier 2 et des BO de juin 2008 et janvier 2012.

## DIRE

**DIRE 1** S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.

**DIRE 2** Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté.

**DIRE 3** Dire de mémoire, de façon expressive, une dizaine de poèmes et de texte en prose. (cf arts 3)

**DIRE 4** Répondre à une question par une phrase complète à l'oral.

**DIRE 5** Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.

## LIRE

**LIRE 1** Lire avec aisance (à haute voix, silencieusement) un texte.

**LIRE 2** Lire seul des textes du patrimoine et des oeuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge.

**LIRE 3** Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne.

**LIRE 4** Dégager le thème d'un texte.

**LIRE 5** Repérer dans un texte des informations explicites.

**LIRE 6** Inférer des informations nouvelles (implicites)

**LIRE 7** Repérer les effets de choix formels de certains mots, utilisation d'un niveau de langue.

**LIRE 8** Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte (mieux le comprendre).

**LIRE 9** Effectuer seul des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)

**LIRE 10** Se repérer dans une bibliothèque, dans une médiathèque.

## ÉCRIRE

**ÉCRIRE 1** Copier sans erreur un texte d'au moins quinze lignes en lui donnant une présentation adaptée.

**ÉCRIRE 2** Utiliser ses connaissances pour réfléchir à un texte, (mieux l'écrire).

**ÉCRIRE 3** Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant des connaissances et vocabulaire et en grammaire.

**ÉCRIRE 4** Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit.

**GRAM** la phrase (objectif du BO n'apparaît pas dans le socle commun)

**GRAM 1** Distinguer les mots selon leur nature.

**GRAM 2** Identifier les fonctions des mots dans la phrase GN (adj., cdn, prop. rel.) / relations entre les termes dans la phrase / compléments essentiels et circonstanciels / pronoms compléments.

**GRAM 3 (CONJ)** Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient (concordance des temps / conjuguer les verbes aux temps indiqués par le BO / utiliser les temps et modes correctement .

**ORTH 1** Maîtriser l'orthographe lexicale correspondance grapho-phonologique / respecter de la valeur des lettres / règles pour l'écriture des mots.

**ORTH 2** Maîtriser l'orthographe grammaticale.

**ORTH 3** Orthographier correctement un texte simple de dix lignes - lors de sa rédaction ou de sa dictée - en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire ainsi qu'à la connaissance du vocabulaire.

**VOC 1** Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient mémoriser des mots/ utiliser des mots / différents sens d'un mot / mots et contexte.

**VOC 2** Maîtriser quelques relations de sens entre les mots.

**VOC 3** Maîtriser quelques relations concernant la forme et le sens des mots (construction des mots : forme et sens des mots / préfixe - suffixe / famille de mots).

**VOC 4** Savoir utiliser un dictionnaire papier ou numérique.

## NOMBRES ET CALCULS

**NC 1** Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples.

**NC 2** Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier).

**NC 3** Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples de même dénominateur.

**NC 4** Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9

**NC 5** Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.

**NC 6** Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat.

**NC 7** Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.

**NC 8** Utiliser une calculatrice.

## GRANDEURS ET MESURES

**GM 1** Utiliser les instruments de mesure, effectuer des conversions.

**GM 2** Utiliser les unités de mesure usuelles.

**GM 3** Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions.

**GM 4** Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré, d'un rectangle et d'un triangle.

**GÉOM 1** Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels.

**GÉOM 2** Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision.

**GÉOM 3** Percevoir et reconnaître des parallèles et

## ORGANISATION ET GESTION DES DONNÉES

### ORG 1

Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.

### ORG 2

Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat.

### ORG 3

Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité.



# codage de référence des cartes cycle 3 en fonction des items du palier 2 et des BO de juin 2008 et janvier 2012.

## LANGUE VIVANTE

**RÉAGIR ET DIALOGUER 1** Communiquer, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots.

**RÉAGIR ET DIALOGUER 2** Se présenter ; présenter quelqu'un ; demander à quelqu'un de ses nouvelles en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires ; accueil et prise de congé.

**RÉAGIR ET DIALOGUER 3** Répondre à des questions et en poser (sujets familiers, besoins immédiats).

**RÉAGIR ET DIALOGUER 4** Épeler les mots familiers.

**COMPRENDRE À L'ORAL 1** Comprendre des consignes

**COMPRENDRE À L'ORAL 2** Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.

**COMPRENDRE À L'ORAL 3** Suivre des instructions courtes et simples.

**PARLER EN CONTINU 1** Reproduire un modèle oral.

**PARLER EN CONTINU 2** Utiliser des expressions et des proche des modèles rencontrés lors des apprentissages.

**PARLER EN CONTINU 3** Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition.

**LIRE 1 (LANGUES)** Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations).

**LIRE 2 (LANGUES)** Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel.

**ÉCRIRE 1 (LANGUES)** Copier des mots isolés et des textes courts.

**ÉCRIRE 2 (LANGUES)** Écrire un message électronique simple ou une courte carte postale en référence à des modèles.

**ÉCRIRE 3 ( LANGUES)** Renseigner un questionnaire.

**ÉCRIRE 4 (LANGUES)** Produire de manière autonome quelques phrases.

**ÉCRIRE 5 (LANGUES)** Écrire sous la dictée des expressions connues.

## DÉMARCHE D'INVESTIGATION

### DÉMARCHE INVESTIGATION a

Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.

### DÉMARCHE INVESTIGATION b

Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter ; Mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions.

### DÉMARCHE INVESTIGATION c

Exprimer et exploiter des résultats d'une mesure ou d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique à l'oral et à l'écrit.

## SCIENCES

**SCIENCES 1** Maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques :

**SCIENCES 1 VIVANT** le fonctionnement du vivant, (mots-clés : stades de développement)

**SCIENCES 1 VIVANT** l'unité et la diversité du vivant (mots-clés : caractéristiques du vivant).

**SCIENCES 1 VIVANT** les êtres vivants dans leur environnement, (mots -clés : chaîne alimentaire, adaptation, évolution).

**SCIENCES 1 HYGIÈNE ET SANTÉ** le fonctionnement du corps humain et la santé (mots-clés : alimentation, sommeil, sport, mouvements corporels)

**SCIENCES 1 OBJETS** les objets techniques (électricité, sécurité, levier, balance, équilibres

Exercer des habiletés manuelles, réaliser certains gestes techniques.

**SCIENCES 1 MATIÈRE** la matière (mots-clés : états et changement d'état ; déchets)

**SCIENCES 1 ÉNERGIE** l'énergie (mots-clés : sources d'énergie)

**SCIENCES 1 CIEL ET TERRE** le ciel et la Terre (mots-clés : lumières et ombres, mouvement de la Terre, Volcans et séismes)

### SCIENCES 2

Mobiliser des connaissances dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante (par exemple : apprécier l'équilibre d'un repas).

## HISTOIRE

### HISTOIRE 1

Identifier les principales périodes de l'histoire étudiée.

### HISTOIRE 2

Mémoriser quelques repères chronologiques pour les situer les uns par rapport aux autres en connaissant une ou deux de leur caractéristiques majeurs.

### HISTOIRE 3

Lire et utiliser différents langages : chronologie, iconographie.

## GÉOGRAPHIE

### GÉOGRAPHIE 1

Identifier sur une carte et connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains de l'échelle locale à celle du monde.

### GÉOGRAPHIE 2

Utiliser un plan (compétence 7)

### GÉOGRAPHIE 3

Lire et utiliser différents langages : cartes, croquis, graphiques.

## ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE (lien avec énergie)

**EDD** Mobiliser ses connaissances pour comprendre quelques questions liées à l'environnement et au développement durable et agir en conséquence (mots-clés : déchets, recycle).

**B2I 1** S'approprier l'environnement informatique.

**B2I 2** Adopter une attitude responsable.

**B2I 3** Créer, produire, traiter, exploiter des données.

**B2I 4** S'informer, se documenter.

**B2I 5** Communiquer, échanger.

## CIVISME

**IC1** Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons

**IC2** Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application

**IC3** Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue

**IC4** Reconnaître les symboles de l'Union européenne

**IC5** Faire quelques gestes de premier secours

**IC6** Obtenir l'attestation de première éducation à la route ; Savoir si une activité, un jeu ou un geste de la vie courante présente un danger vital. (compétence 6)  
Accomplir les gestes quotidiens sans risque de se faire mal (compétence 7)

**IC7** Avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien.

## AUTONOMIE ET INITIATIVE (compétence 7)

**A11** Respecter des consignes simples en autonomie  
Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.  
Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.

**A12** Soutenir une écoute prolongée.

**A13** Coopérer avec un ou plusieurs camarades. (compétence 6)  
S'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

**A14** Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie

# **codage de référence des cartes cycle 3 en fonction des items du palier 2 et des BO de juin 2008 et janvier 2012.**

## **CATÉGORIES ARTISTIQUES**

**ARTS 1** Distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture.)

## **RENCONTRE D'OEUVRES**

**ARTS 2 A** Reconnaître et décrire des oeuvres préalablement étudiées.

**ARTS 2 B** Exprimer ses émotions et ses préférences face à une oeuvre d'art, en utilisant ses connaissances.

**ARTS 2 C** Soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle) compétence 7

## **PRODUCTION MUSICALE**

**ARTS 3** Participer à un jeu rythmique;

**ARTS 3** Repérer des éléments musicaux caractéristiques simples.

## **PRODUCTION PLASTIQUE**

**ARTS 4** Pratiquer le dessin et diverses formes d'expression visuelles et plastiques (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments techniques).

## **CRÉATION (cf EPS aussi)**

**ARTS 5** Inventer et réaliser des textes, des oeuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.

**ARTS 5** Interpréter de mémoire une chanson,

**EPS 1** Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation.

**EPS 2** Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives (compétence 6 du socle)

**EPS 3** Inventer et réaliser des textes, des oeuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.

**EPS 4** Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.