

# Cycle 1

## ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

#### L'oral

- ❖ Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre
- ❖ S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis
- ❖ Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée
- ❖ Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre
- ❖ Reformuler le propos d'autrui
- ❖ Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
- ❖ Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies
- ❖ Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue)
- ❖ Repérer et produire des rimes, des assonances
- ❖ Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes

#### L'écrit

- ❖ Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu
- ❖ Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit
- ❖ 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
- ❖ Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle
- ❖ Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser
- ❖ Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit
- ❖ 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. Copier à l'aide d'un clavier
- ❖ Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent
- ❖ Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu
- ❖ Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle
- ❖ Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

### Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- ❖ Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis
- ❖ Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir
- ❖ Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés
- ❖ Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical
- ❖ Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés
- ❖ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

### Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

#### Productions plastiques et visuelles

- ❖ Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
- ❖ Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant
- ❖ Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux
- ❖ Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés
- ❖ Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

#### Univers sonores

- ❖ Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive

- ❖ Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance
- ❖ Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples

### Spectacles vivants

- ❖ Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

## Acquérir les premiers outils mathématiques

### Découvrir les nombres et leurs utilisations

- ❖ Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.)
- ❖ Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10
- ❖ Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10)
- ❖ 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
- ❖ Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres), conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins
- ❖ Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- ❖ 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
- ❖ Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales
- ❖ Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix
- ❖ Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
- ❖ Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30)
- ❖ Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10
- ❖ Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10
- ❖ Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres
- ❖ Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10)
- ❖ Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10)

### Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- ❖ Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- ❖ Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
- ❖ Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations
- ❖ Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance
- ❖ Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
- ❖ Reproduire, dessiner des formes planes
- ❖ Une organisation régulière et poursuivre son application

## Explorer le monde

### Se repérer dans le temps et l'espace

#### Le temps

- ❖ Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison
- ❖ 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
- ❖ Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications

#### L'espace

- ❖ Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
- ❖ Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères
- ❖ Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)
- ❖ Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)
- ❖ Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis
- ❖ Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications

## Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- ❖ 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
- ❖ Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux
- ❖ Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation
- ❖ Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine
- ❖ Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)
- ❖ Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
- ❖ Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur
- ❖ Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)
- ❖ Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant