

Articulation programmes et socle commun – CP

Seuls les piliers 1, 3 et 6 sont validés au palier 1.

Figurent en bleu, dans l'ensemble du document, les compétences du socle devant faire l'objet d'une évaluation en fin de Palier 1 et figurant dans le Livret Personnel de Compétences.

Pour les compétences 2, 4, 5 et 7 : figurent en bleu les niveaux de compétences attendus en fin de palier 1 (niveaux définis par les programmes 2008) et en noir les compétences attendues en fin de palier 2. Les enseignants peuvent ainsi travailler dans la perspective du palier 2.

Français / Pilier 1 : La maîtrise de la langue française

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
Langage oral	
- S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer de façon correcte : prononcer les sons et les mots avec exactitude, respecter l'organisation de la phrase, formuler correctement des questions. - 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). - 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. - Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations. - Décrire des images (illustrations, photographies...). - Reformuler une consigne.
- Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.	- Prendre part à des échanges verbaux tout en sachant écouter les autres; poser des questions.
- Dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts.	- Réciter des comptines ou de courts poèmes (une dizaine) en ménageant des respirations et sans commettre d'erreur (sans oubli ou substitution).
Lecture	
- Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus.	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique - 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>). - 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. - Connaître les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives.
<ul style="list-style-type: none"> - Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus. - Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple. - Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court. - Lire silencieusement un texte en déchiffrant les mots inconnus et manifester sa compréhension dans 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire aisément les mots étudiés. - Déchiffrer des mots réguliers inconnus. - Lire aisément les mots les plus fréquemment rencontrés (dits mots-outils). - Lire à haute voix un texte court dont les mots ont été étudiés, en articulant correctement et en respectant la ponctuation. - 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. - Dire de qui ou de quoi parle le texte lu ; trouver dans le texte ou son

un résumé, une reformulation, des réponses à des questions.	illustration la réponse à des questions concernant le texte lu ; reformuler son sens.
- Lire seul et écouter des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge.	- Écouter, lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse.
Écriture	
- Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée.	- 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.
- Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court. - Ecrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes. - <i>Ecrire sans erreur sous la dictée un texte de 5 lignes en utilisant ses connaissances lexicales, orthographiques et grammaticales.</i>	- Écrire sans erreur, sous la dictée, des syllabes, des mots et de courtes phrases dont les graphies ont été étudiées. - Choisir et écrire de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons. - Concevoir et écrire collectivement avec l'aide du maître une phrase simple cohérente, puis plusieurs. - Comparer sa production écrite à un modèle et rectifier ses erreurs. - Produire un travail écrit soigné ; maîtriser son attitude et son geste pour écrire avec aisance ; prendre soin des outils du travail scolaire.
Vocabulaire	
- Utiliser des mots précis pour s'exprimer. - Donner des synonymes. - Trouver un mot de sens opposé. - Regrouper des mots par famille.	- Utiliser des mots précis pour s'exprimer - 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). - Trouver un ou des noms appartenant à une catégorie donnée (ex. un nom d'arbre, un nom de commerçant). - Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif qualificatif ou un verbe d'action.
- Commencer à utiliser l'ordre alphabétique.	- Ranger des mots par ordre alphabétique.
Grammaire	
- Identifier la phrase, le verbe, le nom, l'article, l'adjectif qualificatif, le pronom personnel (sujet). - Repérer le verbe d'une phrase et son sujet.	<u>La phrase :</u> - identifier les phrases d'un texte en s'appuyant sur la ponctuation (point et majuscule). <u>Les classes de mots :</u> - reconnaître les noms et les verbes et les distinguer des autres mots ; - distinguer le nom et l'article qui le précède ; identifier l'article ; - approche du pronom : savoir utiliser oralement les pronoms personnels sujets. <u>Les genres et nombres :</u> - 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 -nt des verbes du 1er groupe au présent de l'indicatif.
- Conjuguer les verbes du 1er groupe, être, avoir, au présent, au futur, au passé-composé de l'indicatif. - Conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'indicatif. - Distinguer le présent, du futur et du passé.	Le verbe : - utiliser à l'oral, le présent, le futur et le passé composé.

Orthographe

<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire en respectant les correspondances entre lettres et sons et les règles relatives à la valeur des lettres. - Ecrire sans erreur des mots mémorisés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Écrire sans erreur des mots appris. - Écrire sans erreur de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons. - Recopier sans erreur un texte court (2 à 5 lignes).
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à utiliser de manière autonome les marques du genre et du nombre (pluriel du nom, féminin de l'adjectif, terminaison -nt des verbes du 1er groupe). - Commencer à utiliser correctement la majuscule (début de phrase, noms propres de personne).

Langue vivante / Pilier 2 : La pratique d'une langue vivante étrangère

Les connaissances culturelles, repères sur les modes de vie et sur la civilisation, viennent favoriser la compréhension d'autres manières d'être et d'agir en relation étroite avec les programmes d'histoire, de géographie, l'histoire des arts et les pratiques artistiques.

Au cycle 2, l'évaluation formative, effectuée par l'enseignant et à laquelle l'élève est associé, prend la forme d'une observation explicitée des attitudes, des réussites et des difficultés de chaque élève. Formulée de façon résolument positive, **elle porte exclusivement sur les capacités orales**.

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
Réagir et dialoguer	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser des énoncés simples de la vie quotidienne 	<p>Saluer : utiliser au moins un mot pour dire bonjour.</p> <p>Se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom, son âge.</p> <p>Présenter quelqu'un : utiliser une formule adaptée.</p> <p>Demander à quelqu'un de ses nouvelles et donner de ses nouvelles : utiliser au moins une formule pour donner de ses nouvelles.</p> <p>Formuler des souhaits : anniversaire, Noël.</p> <p>Utiliser des formules de politesse : prise de congé, remerciement.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Répondre à des questions et en poser (sujets familiers ou besoins immédiats) 	<p>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).</p>
Comprendre à l'oral	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les consignes de classe 	<p>Comprendre les consignes de classe : au moins cinq.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes 	<p>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.</p> <p>Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Suivre des instructions courtes et simples 	<p>Suivre des instructions courtes et simples : au moins une, par exemple, frapper des mains.</p>
Parler en continu	
<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un modèle oral 	<p>Reproduire un modèle oral : une phrase extraite d'une comptine, d'un chant, d'une histoire.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages 	<p>Utiliser deux courtes expressions ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire : dire son nom et son âge.</p>

Mathématiques / Pilier 3 : Les principaux éléments de mathématiques

La résolution de problèmes joue un rôle essentiel dans l'activité mathématique. Elle est présente dans tous les domaines et s'exerce à tous les stades des apprentissages.

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
Nombres et calculs	
- Ecrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000. - résoudre des problèmes de dénombrement.	- Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100. - Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 ("table d'addition"). - Comparer, ranger, encadrer ces nombres. - Écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.
- Restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5.	- Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20. - Connaître la table de multiplication par 2.
- Calculer : addition, soustraction, multiplication. - Calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples.	- Calculer mentalement des sommes et des différences. - Calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous. - Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et commencer à utiliser celles de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 100).
- Diviser par 2 et par 5 des nombres entiers inférieurs à 100 (dans le cas où le quotient exact est entier).	
- Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.	- Résoudre des problèmes simples à une opération.
- Utiliser les fonctions de base d'une calculatrice.	
Géométrie	
- Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement.	- Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...).
- Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs.	
- Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels ;	- Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle. - Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit.
- Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle. - résoudre un problème géométrique.	- Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque.
- Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage.	
	- S'initier au vocabulaire géométrique
Grandeurs et mesures	
- Utiliser les unités usuelles de mesure ; estimer une mesure.	- Repérer des événements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures.

	- Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse. - Connaître et utiliser l'euro.
- Etre précis et soigneux dans les tracés, les mesures et les calculs.	- Utiliser la règle graduée pour tracer des segments, comparer des longueurs.
- Résoudre des problèmes de longueur et de masse.	- Résoudre des problèmes de vie courante.
Organisation et gestion des données	
- Utiliser un tableau, un graphique.	- Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples.
- Organiser les données d'un énoncé.	

Découverte du monde du vivant, de la matière et des objets / Pilier 3 : La culture scientifique et technologique

Au cycle des apprentissages fondamentaux, les élèves acquièrent des repères dans le temps et l'espace et des connaissances sur le monde. Ces repères sont construits en partant de situations simples de la vie quotidienne et du milieu proche et connu. Les élèves dépassent leurs représentations initiales par l'observation et la manipulation. Ils mènent des investigations qui les amènent à décrire leurs observations et à maîtriser un vocabulaire de plus en plus précis.

Une courte trace écrite pouvant inclure des croquis légendés est indispensable pour permettre aux élèves de mémoriser les connaissances et le vocabulaire associés.

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
Découvrir le monde du vivant	
- Observer et décrire pour mener des investigations	Découvrir le monde du vivant Les caractéristiques du vivant - Découvrir ce qui caractérise le vivant (naître, se nourrir, grandir, se reproduire, mourir) : pour quelques animaux, pour quelques végétaux. - Identifier les régimes alimentaires de quelques animaux. - 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.
	Interactions entre les êtres vivants et leur environnement - 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. Respect de l'environnement
Découvrir le monde de la matière et des objets	
- Observer et décrire pour mener des investigations	Solides et liquides - Manipuler des solides et des liquides et repérer ce qui permet de les distinguer.
	Changements d'états de la matière - 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. - Utiliser des thermomètres pour mesurer la température de l'eau placée dans diverses conditions.
- Observer et décrire pour mener des investigations	Maquettes élémentaires et circuits électriques simples - Utiliser quelques objets techniques simples (une manche à air, un mobile suspendu, une lampe de poche...) et identifier leur fonction. - Réaliser une maquette ou un circuit électrique permettant d'assurer des fonctions simples (trouver la direction du vent, équilibrer deux objets suspendus, éclairer).

Règles d'hygiène et de sécurité personnelle et collective	
- Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques d'accidents domestiques. Comp.7 : l'autonomie et l'initiative - Appliquer des règles élémentaires d'hygiène.	→ <i>Instruction civique et morale - Éducation à la santé - Éducation à la sécurité</i>

Découverte du monde / Pilier 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Les élèves découvrent et utilisent les fonctions de base de l'ordinateur et commencent à acquérir les compétences constitutives du brevet informatique et internet (B2i). Des liens sont proposés avec les progressions d'instruction civique et morale.

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
- Commencer à s'approprier un environnement numérique de travail	Technologies usuelles de l'information et de la communication (TUIC) - Savoir que la présence d'un adulte est obligatoire pour une recherche sur internet.

Découverte du temps et de l'espace / Pilier 5 : La culture humaniste

Ces repères sont construits en partant de situations simples de la vie quotidienne et du milieu proche et connu. Les élèves dépassent leurs représentations initiales par l'observation et la manipulation. Ils mènent des investigations qui les amènent à décrire leurs observations et à maîtriser un vocabulaire de plus en plus précis.

Une courte trace écrite pouvant inclure des croquis légendés est indispensable pour permettre aux élèves de mémoriser les connaissances et le vocabulaire associés.

Les élèves commencent à acquérir les compétences du B2i. Des liens sont proposés avec les progressions d'EPS et d'instruction civique et morale.

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
Se repérer dans l'espace	
Comp. 5 : la culture humaniste - Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays. Comp. 7 : l'autonomie et l'initiative - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.	Représentations simples de l'espace familial - Reconnaître un lieu familial (école, lieux d'habitation, trajet école / maison) à partir de supports variés (photographies sous différents angles et points de vue, plans). - Élaborer des représentations simples de l'espace familial (la classe, l'école, la piscine...) par des maquettes, des plans. - Se repérer, se déplacer dans l'école et son environnement proche en utilisant des représentations simples (photographies, maquettes, plans). → <i>Éducation physique et sportive - Activités d'orientation</i>
	Comparaison avec d'autres milieux et espaces plus lointains - Décrire et comparer un centre-ville avec un quartier périphérique et un village ; comparer espaces urbain et rural.
	Formes usuelles de représentation de l'espace - Découvrir et utiliser différentes formes de représentation (photographies, maquettes, plans). - Nommer et décrire simplement les différents espaces représentés.

Se repérer dans le temps	
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer le passé récent du passé plus éloigné. - Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays. 	<p>Repères proches</p> <ul style="list-style-type: none"> - Représenter l'alternance jour / nuit. - Se repérer dans une journée d'école, dans la semaine. - Situer la date du jour dans la semaine, le mois, la saison. - Situer plusieurs dates dans le mois.
	<p>Repères plus éloignés dans le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir que les générations se succèdent. - Lire ou construire un arbre généalogique. - construire une frise chronologique sur deux ou trois générations et placer quelques événements personnels (naissances des enfants, des parents, première scolarisation...).
	<p>Utilisation d'outils de repérage et de mesure du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir utiliser un calendrier de la semaine, du mois. - Vérifier, compléter l'emploi du temps de la journée. - Utiliser un sablier pour évaluer une durée. - Lire l'heure sur une horloge à affichage digital pour repérer des événements de la journée.
	<p>Évolution des modes de vie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer les objets de la vie quotidienne à l'époque de ses grands-parents et aujourd'hui.

Pratiques artistiques et histoire des arts / Pilier 5 : La culture humaniste

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
Histoire des arts	
<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture). - Reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées. - Fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur). 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un vocabulaire précis pour exprimer des sensations, des émotions, des préférences et des goûts - Favoriser un premier contact avec des œuvres afin d'aider les élèves à observer, écouter, décrire et comparer. - Découvrir, selon la proximité géographique, des monuments, des musées, des ateliers d'art ou des spectacles vivants
Arts visuels : arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques.	
<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer par l'écriture, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage). 	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer régulièrement et de manière diversifiée l'expression plastique, le dessin et la réalisation d'images fixes ou mobiles - Utiliser des techniques traditionnelles (peinture, dessin) ou plus contemporaines (photographie numérique, cinéma, vidéo, infographie) - Proposer des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage/montage). - Utiliser ces pratiques autant en surface qu'en volume à partir d'instruments, de gestes techniques, de médiums et de supports variés. - Conduire les élèves à exprimer ce qu'ils perçoivent, à imaginer et évoquer leurs projets et leurs réalisations en utilisant un vocabulaire approprié
Education musicale	
<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer par l'écriture, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage). 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre un répertoire d'une dizaine de comptines ou chansons - Ecouter des extraits d'œuvres diverses - Chanter en portant attention, à l'exactitude rythmique, à la respiration et à l'articulation

	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à respecter les exigences d'une expression musicale collective - S'exercer à repérer des éléments musicaux caractéristiques très simples, concernant les thèmes mélodiques, les rythmes et le tempo, les intensités, les timbres - Commencer à reconnaître les grandes familles d'instruments
--	---

Instruction civique et morale / Pilier 6 : Les compétences sociales et civiques

Au cycle des apprentissages fondamentaux, les objectifs de l'instruction civique et morale sont en priorité l'apprentissage des règles de politesse, de coopération et de respect. Cet apprentissage s'accompagne de l'acquisition progressive de la responsabilité et de l'autonomie.

L'élève est amené à réfléchir, nommer les choses, écouter l'autre, argumenter, défendre sa position, s'interroger, douter, rechercher, renoncer.

Une trace écrite, reflet d'une interprétation claire et partagée, est indispensable pour formaliser le principe moral dégagé ou fixer la règle de conclusion. Brève, elle permet par sa clarté, la mémorisation du principe moral. Des liens sont parfois proposés avec d'autres domaines disciplinaires ou transversaux.

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
Découvrir les principes de la morale	
<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe. 	<p>Premiers principes de la morale</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Prendre conscience des notions de droits et de devoirs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appliquer les règles élémentaires du règlement de la classe, de l'école.
<p>Thèmes proposés dans la circulaire n°2011 :</p> <p>1. L'introduction aux notions de la morale : le bien et le mal - le vrai et le faux - la sanction et la réparation - le respect des règles - le courage - la loyauté - la franchise - le travail - le mérite individuel 2. Le respect de soi : la dignité - l'honnêteté par rapport à soi-même - l'hygiène - le droit à l'intimité - l'image que je donne de moi-même (en tant qu'être humain) - la protection de soi 3. La vie sociale et le respect des personnes : les droits et les devoirs - la liberté individuelle et ses limites - l'égalité (des sexes, des êtres humains) - la politesse - la fraternité - la solidarité - l'excuse - la coopération - le respect - l'honnêteté vis-à-vis d'autrui - la justice - la tolérance - la maîtrise de soi (être maître de ses propos et de ses actes) - la sécurité des autres 4. Le respect des biens : le respect du bien d'autrui - le respect du bien public</p>	
Approfondir l'usage des règles de vie collective	
<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe. <p>Comp. 1 : La maîtrise de la langue française</p> <ul style="list-style-type: none"> - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication. 	<p>Usages sociaux de la politesse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les formules de politesse et savoir s'adresser à un adulte en le vouvoyant. - 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...). <p>Respect des autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir écouter l'autre dans la classe. - Savoir respecter les tours de paroles. <p>Coopérer à la vie de classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer à l'élaboration du règlement de la classe. - Être responsable et autonome dans des activités simples (distribution, rangement du matériel...).

Éducation à la santé

<p>Comp.7 : l'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appliquer des règles élémentaires d'hygiène. 	<p>Hygiène corporelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et appliquer les principes élémentaires d'hygiène personnelle et collective : se laver, se laver les mains, se brosser les dents. - Connaître et appliquer les principales règles d'hygiène de vie au quotidien : temps de sommeil, équilibre du rythme de vie, alimentation équilibrée. - Faire la différence entre les notions de propre et sale, sain et malade.
	<p>Équilibre de l'alimentation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les aliments gras, sucrés et salés.

Éducation à la sécurité

<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe. <p>Comp. 3 : la culture scientifique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques d'accidents domestiques. 	<p>Les objets et la sécurité : prévenir, protéger, alerter, intervenir auprès de la victime</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être capable d'identifier les risques de l'environnement familial puis plus lointain. - Connaître les dangers de certains jeux à l'école. - Identifier un danger pour soi et pour les autres. - Connaître les conséquences de ses actes. - Être capable d'anticiper, pour éviter un accident. - Retenir quelques règles à appliquer en situation de danger : <ul style="list-style-type: none"> • appeler un adulte ; • se protéger des conséquences de l'accident ; • protéger autrui pour éviter le sur-accident.
<p>Comp. 7 : l'autonomie et initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. 	<p>Sécurité routière (piéton, passager, rouleur)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer sur un trottoir seul, à plusieurs ou en groupe en respectant les règles élémentaires de prudence. - 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. - Identifier les dangers dans un environnement proche. - Se déplacer dans son quartier, dans son village. - Utiliser un dispositif de retenue (ceintures de sécurité, sièges pour enfants ou dispositifs adaptés) et en comprendre l'utilité. → Éducation physique et sportive - Activités de roule et glisse → Découverte du monde - Se repérer dans l'espace et le temps

Reconnaissance et respect des emblèmes et des symboles de la République

<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française. 	<p>Symboles de la République</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître le drapeau français et connaître la signification de ses couleurs.
--	--

Éducation physique et sportive / Pilier 6 : Les compétences sociales et civiques et Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative

La fréquence et la durée des séances sont des éléments déterminants pour assurer la qualité des apprentissages. Les cycles d'activités doivent permettre un temps d'exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement et des temps d'évaluation ainsi que progressivement, la recherche de régularité et d'amélioration. Les connaissances sur soi, sur les autres, sur l'activité, font l'objet de temps d'échanges et de formalisation écrite.

Des liens sont parfois proposés entre les différentes activités, avec d'autres domaines disciplinaires et avec l'attestation de première éducation à la route (APER).

Il est souhaitable que les quatre compétences de l'éducation physique et sportive soient travaillées chaque année du cycle à travers au moins une activité.

Certaines activités physiques et sportives nécessitent un encadrement renforcé et des mesures de sécurité particulières (équipements individuels et collectifs de sécurité, dispositif spécifique de surveillance...).

Comp. palier 1 du socle commun	Progression proposée par le BO pour le CP
Réaliser une performance	
<p>- Coordonner et enchaîner des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse, dans des espaces et avec différents matériels, dans des types d'efforts variés, de plus en plus régulièrement, à une échéance donnée, pour égaler ou battre son propre record. Repérer, identifier (CP) sa performance (être capable par exemple de la reproduire 4 fois sur 5).</p>	
<p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.</p> <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer.</p>	Activités athlétiques
	<p>Courir vite - Courir vite sur une vingtaine de mètres. - Réagir à un signal de départ, visuel ou sonore. - Maintenir une trajectoire rectiligne.</p>
	<p>Courir longtemps - Développer le sens de l'effort, en accepter les conséquences (essoufflement, temps de récupération...) - Gérer sa course en utilisant des arrêts définis en fonction de ses capacités. - Courir à allure régulière de plus en plus longtemps. - Commencer à construire les conditions d'une récupération active (marche, allure réduite volontairement).</p>
	<p>Courir en franchissant des obstacles - Courir en franchissant 3 obstacles bas placés à des distances variables. - Franchir les obstacles sans s'arrêter. - Franchir les obstacles sans tomber ni les renverser.</p>
	<p>Sauter loin - Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds. - 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. - Évaluer sa performance.</p>
	<p>Lancer loin - Lancer à une main des objets légers et variés : <ul style="list-style-type: none"> • en adaptant son geste à l'engin ; • en enchaînant un élan réduit et un lancer ; • en identifiant sa zone de performance. - Lancer des objets lestés : <ul style="list-style-type: none"> • 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). </p>
	Natation
<p>Se déplacer : - en lâchant de temps en temps un rail ou une ligne d'eau équipée ; - en s'aidant d'une frite et en utilisant bras et jambes (en lâchant la frite, en s'aidant d'un bras) ; - avec une aide à la flottaison tenue à bout de bras et en soufflant dans l'eau ; - en utilisant de façon autonome une ou plusieurs formes de</p>	

	<p>propulsion (tirer l'eau avec les bras, battre les pieds) ; - en autonomie sans reprise d'appuis ni aide à la flottaison sur une courte distance (5 à 8 mètres).</p> <p>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>Enchaîner des actions : - se fixer une distance à réaliser, choisir un parcours avec plus ou moins de possibilités de reprises d'appuis (hors appuis plantaires) ; - chercher à augmenter la distance et à limiter le nombre d'appuis.</p>
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	
<p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.</p> <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer.</p>	<p>- Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...).</p> <p style="text-align: center;">Activités aquatiques et nautiques</p> <p>- 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>Entrer dans l'eau avec ou sans aide : - en glissant, en se laissant tomber, en sautant ; - en entrant par les pieds, par la tête ; - dans différentes positions, en sautant pour attraper un objet flottant.</p> <p>S'immerger pour réaliser quelques actions simples : - en passant sous un obstacle flottant ; - en descendant à l'aide d'une perche, d'une cage ; - en touchant le fond avec différentes parties du corps ; - en prenant une information visuelle ; - en ramassant un objet lesté ; - en remontant à l'aide d'un support ou en remontée passive.</p> <p style="text-align: center;">Activités d'escalade</p> <p>- 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).</p> <p>- Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...).</p> <p>- Travailler sur les appuis pieds-mains et les transferts d'équilibre.</p> <p>- Prendre des informations en cours de déplacement.</p> <p>- Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée.</p> <p>- Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter. → 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.</p> <p style="text-align: center;">Activités de roule et glisse</p> <p>- Réaliser des parcours simples en vélo, en roller, dans l'école ou dans un espace protégé.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
	Activités d'orientation
	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.
	<ul style="list-style-type: none"> - 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).
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	
<p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles. <p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. 	Jeux de lutte
	<ul style="list-style-type: none"> - 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).
	<p>En tant qu'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux).
	<p>En tant que défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se libérer des saisies ; - reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner.
	<p>En tant qu'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat.
	Jeux de raquettes
	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant.
	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon	
<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). 	

	<p>Jeux sans ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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).
	<p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	
<p>Comp. 6 : Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres et les règles de la vie collective. - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer. 	Danse
	<ul style="list-style-type: none"> - Être danseur en utilisant les différentes parties de son corps, en explorant les différents espaces, en jouant sur les durées et les rythmes.
	<p>Être danseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
	<p>Être chorégraphe en composant une phrase dansée:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
	<p>Être spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - regarder, écouter l'autre ; - communiquer son ressenti au danseur.
Activités gymniques	
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en 	

	<p>plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées.</p>
	<ul style="list-style-type: none">- 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 assis / groupé 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 ». <p>Le début et la fin de l'enchaînement sont marqués par une position assise en tailleur dans un repère au sol.</p>