

---

# Référentiel de Compétences

## P1

P1 — Référentiel du tronc commun · Fédération Wallonie-Bruxelles

---

### Domaines d'apprentissage

<b>Français</b> 111 compétences	<b>Mathématiques</b> 69 compétences	<b>Éducation culturelle et artistique</b> 39 compétences	<b>Sciences</b> 33 compétences
<b>Formation manuelle, technique, technologique et numérique</b> 8 compétences	<b>Formation historique, géographique, économique et sociale</b> 43 compétences	<b>Éducation à la philosophie et à la citoyenneté</b> 40 compétences	<b>Éducation physique et à la santé</b> 71 compétences

414 compétences réparties en 8 domaines

# Français

111 compétences · 13 domaines

## ■ Parler / Écouter / Lire / Écrire

- Citer les paramètres de la communication : qui ? à qui ? pour quoi ? quoi ?
- Repérer la diversité des interlocuteurs : - connu/inconnu ; - familier/non familier.
- Connaître les intentions : - informer ; - donner du plaisir/susciter des émotions ; - enjoindre ; - persuader/convaincre.
- Connaître et comprendre les mots du lexique spécifique à une thématique ou à un champ disciplinaire.
- Connaître et comprendre les mots usuels traités dans les messages oraux et dans les supports de lecture de la classe.
- Connaître 50 % des mots de la liste des mots à haute fréquence.
- Connaître la notion de famille de mots.
- Connaître les lettres muettes : - qui marquent un lien avec une famille de mots ; - qui ne sont pas porteuses de sens.
- Comprendre que les mots peuvent entretenir un lien de sens.
- Identifier qui (l'énonciateur), à qui (le destinataire), pour quoi (l'intention dominante) et quoi (le message) pour planifier sa prise de parole, son écoute, sa lecture et son écrit.
- S'adapter à la diversité des interlocuteurs : - connu/inconnu ; - familier/non familier.

## ■ Parler / Écouter

- Identifier et prononcer le(s) phonème(s) d'une lettre, d'une syllabe, d'un mot-syllabe.
- Repérer les paramètres de la voix : - débit ; - intonation ; - volume.
- Repérer les paramètres du corps : - posture et positions du corps ; - gestuelle ; - maintien du regard ; - expressions faciales (mimiques, hochements de tête) ; - déplacements.
- Questionner ses interlocuteurs : - suite à une difficulté de compréhension ; - pour en savoir plus sur le sujet.
- Répondre à des questions posées à la suite d'une prise de parole préparée Formuler un avis à propos d'une présentation.

## ■ Parler / Écouter / Lire

- Intégrer de nouvelles informations entendues à son réseau de connaissances et les verbaliser.
- Prendre appui sur ses connaissances culturelles (littéraire, scientifique, artistique...) pour identifier ses préférences (auteur, genre...).

### ■ Parler / Lire

- Nommer les stratégies de compréhension mises en œuvre.
- Vérifier le maintien du but de lecture assigné.
- Constaté ses difficultés en lecture.

### ■ Parler / Écrire

- Rassembler des idées (ex. : éléments d'une situation vécue) à l'aide d'un support.
- Utiliser, en tenant compte de la situation de communication, les mots du lexique courant et du lexique spécifique à une thématique ou un champ disciplinaire.
- Réinvestir de nouveaux mots et de nouvelles expressions ayant émergé en classe.
- Utiliser 50 % des mots de la liste des mots à haute fréquence.

### ■ Lire / Parler / Écouter

- Exprimer un ressenti, un avis avec un support.
- Partager ses impressions.

### ■ Lire / Écouter

- Identifier le support d'écoute et de lecture.
- Construire le sens du message en restant fidèle au contenu.

### ■ Écouter / Lire

- Nommer les stratégies/habilités : - se créer des images ((se) construire une représentation mentale du texte) ; - faire des hypothèses (anticipation et interprétation) et les vérifier ; - résumer (percevoir le sens global) ; - retrouver des informations (prélever des informations explicites) ; - lire entre les lignes (élaborer des inférences) ; - relier le texte et les illustrations (mettre en relation le texte et les illustrations).
- Connaître des œuvres du patrimoine littéraire (contes, légendes...) rencontrées à l'école. Connaître des œuvres contemporaines marquantes pour la jeunesse rencontrées à l'école.
- Exprimer une représentation mentale du contenu du texte (entendu) par un moyen verbal ou non verbal (phrase, dessin, création...).
- Formuler au moins une hypothèse d'anticipation et la vérifier.
- Mettre en relation le sens du texte (entendu) avec son vécu.
- Exprimer avec ses mots une suite plausible au récit.
- Confronter les significations construites personnellement au texte (entendu) et à celles élaborées par les pairs.
- Dégager et reformuler : - les éléments réels d'un récit ; - les éléments imaginaires d'un récit.
- Relier les informations explicites du texte aux indices fournis par l'illustration.

- Associer : - un pronom personnel à un personnage du texte ; - un substitut lexical à un personnage du texte.

- Repérer la (les) voix du (des) locuteur(s).

- Repérer et verbaliser les nuances apportées par les marques (audibles) nominales : - du singulier/pluriel (nombre) ; - du masculin/féminin (genre).

- Repérer et verbaliser les nuances apportées par les marques verbales : - de personne et de nombre ; - du présent, du passé, du futur (temps).

- Repérer les pronoms personnels.

## ■ Lire / Écrire

- Connaître des correspondances graphophonétiques rencontrées dans les référentiels de la classe.

- Connaître les graphèmes fréquemment rencontrés (simples ou complexes).

- Désigner une lettre, une syllabe, un mot, une phrase, une ligne, un texte.

- Désigner une minuscule, une majuscule.

- Désigner les signes de ponctuation rencontrés dans les phrases et les textes : le point, le point d'interrogation.

- Repérer des différences et des similitudes morphologiques entre des mots écrits.

- Observer (verbaliser) que les mots qui appartiennent à une même famille morphologique\* ont un lien de sens.

- Observer (verbaliser) que les mots qui ont un lien de sens ne sont pas toujours de la même famille morphologique.

- Relire son écrit en vérifiant si son contenu correspond à l'intention poursuivie.

- Partager et publier une production de son choix corrigée avec ou par l'enseignant.

- Observer les détails orthographiques : accents, cédille...

- Comparer la forme écrite d'un mot à sa forme orale et relever les différences.

## ■ Parler

- Connaître des expressions pour demander la parole.

- Connaître les étapes d'une prise de parole préparée : - se présenter et introduire le sujet ; - présenter le sujet ; - conclure.

- Manipuler des phonèmes : segmenter, fusionner et supprimer.

- Mettre en mots sa pensée : - reformuler une consigne ou une information lue ou entendue ; - verbaliser une action en cours de réalisation ; - verbaliser ce qui a été appris ; - exprimer une émotion ; - verbaliser un raisonnement ou une incompréhension.

- Évoquer ce que l'on connaît du sujet.

- Oser proposer des idées nouvelles.

- Oser s'exprimer en dépit des maladresses syntaxiques, de répétitions et des hésitations dans les formulations.

- Proposer diverses formulations.

- Utiliser des connecteurs\* simples (et, puis, ensuite...) proposés par l'enseignant.
- Assurer la reprise de l'information d'une phrase à l'autre en utilisant : - des substituts lexicaux proposés par l'enseignant ; - des pronoms personnels proposés par l'enseignant.
- Se présenter et introduire le sujet.
- Présenter le sujet.
- Conclure.
- Adapter le volume, le débit de son expression, l'intonation, la posture, les expressions faciales et le regard.
- Utiliser un support de présentation pour appuyer son propos.
- Demander la parole.
- Utiliser à bon escient des expressions types pour respecter des règles de courtoisie.
- Vérifier, selon la réaction du ou des destinataires, si l'intention de communication a été atteinte.

## ■ Écouter

- Déterminer un but d'écoute selon l'intention précisée et le support utilisé.
- Discriminer des phonèmes.
- Formuler une information explicite essentielle contenue dans un texte entendu.
- Dédire une information implicite à partir des liens exprimés entre des éléments du message, de son vécu, de ses connaissances.
- Exprimer avec ses mots le sens global du message entendu.
- Reformuler une idée essentielle du message entendu dégagée collectivement.
- Effectuer une tâche simple correspondant à la consigne entendue.
- Reformuler le contenu entendu à l'aide : - d'un support proposé ou choisi ; - d'un dessin.
- Dégager des caractéristiques du message entendu afin d'en identifier le genre.
- Témoigner de son écoute en : - regardant l'énonciateur ; - adoptant une posture d'écoute ; - formulant un commentaire sur la voix (volume, débit, intonation).
- Établir un lien entre le contenu du message et un support illustré.
- S'adapter au contexte d'écoute par : - des conduites sociales adéquates (attente, silence, gestes, sons) ; - une écoute attentive.
- Évaluer la qualité de son écoute.

## ■ Lire

- Désigner : première de couverture, illustration, titre, auteur.
- Utiliser les termes du support de lecture comme indices pour anticiper le contenu d'un document.
- Identifier les mots en appliquant de manière flexible ces trois stratégies : - par décodage ; - par reconnaissance immédiate ; - par analogie.
- Reconnaître la majuscule (début de phrase, noms propres familiers) et le point comme marqueurs délimitant la phrase.
- Lire avec exactitude, rapidité et expression : - les mots usuels ou fréquents ; - des phrases rencontrées dans les supports de lecture, dans les albums lus en classe.
- Repérer, reformuler des informations explicites essentielles contenues dans un texte, sur la base d'un questionnement amené par l'enseignant.
- Déduire une information implicite en reliant deux informations explicites proches.
- Formuler l'idée principale d'un texte.
- Décrire la chronologie d'un texte simple et structuré Expliquer les liens logiques existant entre les idées du texte.
- Expliquer les liens logiques existant entre les idées du texte.
- Reformuler ou exécuter un enchaînement de deux consignes écrites.
- Identifier le titre.
- Distinguer le titre et le (corps du) texte.
- Émettre des hypothèses sur le sens d'un mot inconnu à partir de sa forme et le vérifier.

## ■ Écrire

- Nommer les composantes\* de la production d'écrit : - planification ; - mise en texte ; - révision.
- Copier un mot et vérifier s'il est correctement recopié.
- Encoder un mot : - en effectuant les conversions phonème-graphème ; - en utilisant sa mémoire ; - en utilisant ses connaissances orthographiques.
- Utiliser la majuscule et le point dans sa production comme marqueurs délimitant la phrase.
- Organiser les éléments donnés : - d'une phrase pour obtenir une suite significative de mots ; - d'un texte court pour obtenir un paragraphe.
- Émettre des hypothèses sur l'orthographe d'un mot inconnu et laisser une trace du doute pour la vérifier.
- Associer un mot à sa famille morphologique pour justifier une lettre muette ou un graphème.
- Produire un texte court qui a du sens incluant des phrases débutant par une majuscule et se terminant par un point.
- Écrire en laissant des espaces entre les mots.
- Produire des lettres de forme et de tracé corrects dans une situation de production, de dictée de mots ou de phrases, ou de copie.

- Proposer une piste de révision du contenu issue d'un échange avec l'enseignant ou avec les pairs.

## Mathématiques

69 compétences · 4 domaines

### ■ Des objets de l'espace à la géométrie

- Utiliser le vocabulaire exprimant des positions absolues : à côté de, contre, à l'intérieur, à l'extérieur, entre, sous, sur, dans, hors, autour de.
- Utiliser le vocabulaire exprimant des positions ordinales : - premier, deuxième, troisième... dernier, - au début, à la fin, avant, après.
- Situer (exprimer la position absolue ou ordinale) un objet ou soi-même avec le vocabulaire adéquat dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé).
- Placer un objet/soi-même selon des consignes données ou un modèle observé dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé).
- Se déplacer ou déplacer un objet dans l'espace 3D (réel, vécu, miniaturisé) en suivant deux consignes orales consécutives.
- Expliquer oralement un déplacement vécu, à l'aide du vocabulaire adéquat, en identifiant au moins deux points de repère.
- Situer (exprimer la position absolue ou ordinale) un objet sur une bande orientée.
- Placer un objet sur une bande orientée. Ex. : jeux de parcours.
- Déplacer un objet ou soi-même d'une quantité donnée, sur une bande orientée.
- Réaliser dans un espace connu un agencement spatial de minimum quatre objets correspondant à une photo donnée (vue de face).
- Identifier un carré, un rectangle, un triangle, un disque.
- Désigner un cube, un parallélépipède rectangle, un cylindre, une sphère.
- Désigner un objet courant correspondant à un solide similaire (cube, parallélépipède rectangle, cylindre, sphère).
- Reproduire des solides à partir de modèles 3D donnés, avec du matériel varié (pâte à modeler, blocs ou boîtes à assembler...).
- Reproduire des figures par découpage, par pliage et avec du matériel varié.
- Utiliser la latte pour tracer, sur papier vierge, une droite sans contrainte.
- Tracer des figures à main levée en repassant sur des « segments de droite » formés par des faisceaux de droites donnés.
- Associer les empreintes produites par les faces d'un solide aux figures géométriques (carré, rectangle, disque, triangle).
- Dessiner le contour de toutes les faces d'une boîte parallélépipédique ou cubique donnée
- Construire un carré, un rectangle en assemblant deux figures données (rectangles, carrés, triangles).

## ■ Des grandeurs à la relation entre variables

- Utiliser de manière adéquate les termes relatifs aux grandeurs : la longueur, la masse, le cout.
- Énoncer la comparaison de deux objets selon une de leurs grandeurs (plus/moins/aussi) : - en général : petit/grand ; - selon leur longueur : court/long ; - selon leur masse : léger/lourd.
- Comparer des objets donnés par rapport à un objet de référence (plus/moins) selon la longueur, la masse, la capacité.
- Classer des personnes selon leur taille, des objets donnés selon leur longueur.
- Comparer la durée de situations vécues par rapport à une durée de référence (plus/moins) : un sablier, une chanson...
- Choisir une action concrète pertinente pour comparer des longueurs (regarder, juxtaposer...), verbaliser son action et expliquer son choix.
- Utiliser et symboliser l'euro (€).
- Effectuer le mesurage d'une longueur à l'aide d'un étalon non conventionnel choisi (corporel, familier et commun à la classe) et en exprimer le résultat approximatif.
- Utiliser une durée de référence (sablier, chanson...) comme indicateur de temps pour déterminer la durée d'une action vécue.
- Résoudre des problèmes d'achats mobilisant : - maximum deux articles, - des prix entiers jusqu'à 20 €.
- Montrer le contour d'une figure.
- Montrer la surface d'une figure.
- Utiliser de manière adéquate les expressions : un demi de..., la moitié de..., un quart de...
- Fractionner des objets en demis et en quarts, au départ de matériels variés.
- Recomposer l'unité à partir de deux demis ou de quatre quarts.
- Déterminer une quantité dans une situation (vécue et manipulée) de proportionnalité directe (nombre de... pour...).

## ■ De l'arithmétique à l'algèbre

- Utiliser des nombres pour communiquer : - une quantité, - un numéro.
- Utiliser de manière adéquate les dix chiffres utiles à l'écriture des nombres.
- Associer le nom d'un nombre (naturel jusqu'à 39) à son écriture en chiffres.
- Reconnaître les nombres de 1 à 20 en s'appuyant sur : - des schèmes structurés mettant en évidence les nombres 2, 5 ou 10 ; - des collections différentes de même quantité ; - des variations des positions des objets d'une même collection (invariance/conservation) ; - des variations de l'origine et du sens de comptage des objets d'une même collection (indépendance du cardinal).
- Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'à minima 39.
- Compter par 2 et par 5 jusqu'à 20.
- Utiliser de manière adéquate les termes liés à la cardinalité : - égal à, le même nombre que, autant que ; - moins que, plus petit que ; - plus que, plus grand que.

- Associer les symboles d'ordre (<, >, =) aux expressions « est plus petit que », « est plus grand que », « est égal à ».
- Utiliser, de manière adéquate, les termes liés à l'ordinalité des nombres naturels : - avant, après, entre, juste avant, juste après, - premier, deuxième dernier
- Dire, lire les nombres jusqu'à 20 et les écrire en chiffres.
- Expliquer la présence du zéro dans l'écriture de 10 et de 20.
- Représenter les nombres jusqu'à 20 : - avec du matériel de comptage, - en dizaines et unités, - à l'aide de schèmes.
- Dénombrer des collections (jusqu'à 20) en comptant par 1, par 2, par 5, à l'aide de matériel, et cardinaliser la totalité.
- Décomposer et recomposer des nombres de 1 à 20 en lien avec la numération décimale. Ex. : 17 c'est 1 D et 7 U.
- Décomposer et recomposer les nombres jusqu'à 20 : - en deux termes, de manière non ordonnée, - en plusieurs termes dont l'addition répétée.
- Décomposer et recomposer les nombres jusqu'à 20 multiplicativement sous forme de « nombre de paquets de... ».
- Utiliser le vocabulaire adéquat et les signes « <, > et = » pour exprimer la comparaison de deux nombres.
- Ordonner des nombres (de 1 à 20) du plus petit au plus grand ou inversement.
- Placer un nombre donné jusqu'à 20 sur une bande numérique.
- Exprimer la position d'un nombre jusqu'à 20 (par encadrement, par approximation) sur une bande numérique.
- Utiliser, en situations concrètes, le vocabulaire familier lié aux quatre opérations. Ex. : - Ajouter, avancer de, monter de, mettre en plus..., - Regrouper, rassembler, mettre ensemble, mettre avec..., - Reculer, enlever, retirer, cacher, perdre..., - Faire des tas, des paquets, des piles de..., - Partager, répartir en... tas, distribuer à...
- Montrer et verbaliser ce qui est le même ou pas, ce qui est égal ou pas, entre deux collections d'objets ou deux représentations d'objets.
- Utiliser l'égalité en termes de résultat : addition et soustraction jusqu'à 20.
- Utiliser la commutativité de l'addition.
- Résoudre un problème faisant intervenir des opérations sur les nombres : - en traduisant une situation contextualisée par un dessin, une verbalisation puis l'écriture d'une opération mathématique (+, -) ; - en effectuant les calculs ; - en communiquant le résultat avec précision.

## ■ De l'organisation des données à la statistique

- Utiliser les mots : - trier : « a ou n'a pas... » (selon le critère défini) ; Ex. : la couleur. - classer (selon des caractéristiques définies au sein d'un critère) ; Ex. : rouge, jaune, bleu...
- Collecter des informations à partir d'une question exigeant une réponse par oui ou par non.
- Organiser des objets réels ou représentés : - par tri selon un critère déterminé, - par classement selon maximum trois caractéristiques déterminées au sein d'un critère.
- Déterminer le critère appliqué dans l'organisation d'objets réels ou représentés.
- Choisir un critère à appliquer pour trier des objets réels ou représentés.

- Compléter le support donné en fonction de la situation pour représenter un tri ou un classement : - des ensembles disjoints, - un tableau à double entrée.

- Prélever des informations issues d'une représentation : - d'ensembles disjoints, - d'un tableau à double entrée.

- Résoudre des problèmes de logique déductive, en complétant un tableau à double entrée limité à neuf cases.

## Éducation culturelle et artistique

39 compétences · 3 domaines

### ■ Expression française et corporelle

- Identifier et nommer les différents rythmes du corps en mouvement : rythme cardiaque, rythme de la marche, rythme de la respiration...

- Décrire : - l'expressivité du corps : les mouvements, les postures ; - l'expressivité du visage, la direction du regard.

- Nommer : - la position de son corps (dans l'espace, l'enroulement, les axes du corps (horizontalité/verticalité), la position de début et de fin ...) ; - les modes de déplacement : marche, course, saut, chute.

- Identifier le ton exprimé par le jeu\* : triste, comique...

- Expérimenter l'improvisation : - verbale ou non verbale : des sons (syllabes, mots, phrases, expressions, borborygmes\*, grommelots\*) ; - théâtrale utilisant un ton triste, comique - chorégraphique en utilisant l'expressivité du corps et du visage pour traduire une émotion.

- Exercer sa diction, sa respiration.

- Varier la durée du mouvement.

- Jouer une courte scène avec son corps et sa voix, à partir d'une histoire.

- Proposer une courte scène.

- Explorer l'expression des actions corporelles et verbales.

- Inventer une situation théâtrale expressive simple.

- Exprimer une intention par le corps et par la voix.

### ■ Expression musicale

- Identifier et décrire la pulsation\* avec ses mots.

- Décrire un son (court/long, fort/faible, grave/aigu).

- Connaître différentes façons de produire des sons (corps, voix, objets sonores, instruments).

- Décrire le couplet et le refrain, avec ses mots.

- Identifier des musiques instrumentales, des musiques vocales et des formations musicales différentes (solo, orchestre, chorale...).

- Synchroniser des gestes aux paroles de chansons.

---

- Chanter ensemble ou individuellement des chansons, avec un accompagnement instrumental acoustique ou numérique.

- Exprimer la pulsation\* corporellement (balancement, marche, frappe, sur un tempo\* fixe et avec des instruments (de percussion, objets de la classe, sac à sons\*).

- Reconnaître à l'audition un extrait instrumental, une chanson (couplet-refrain), un solo, un orchestre..

- Imaginer des ambiances sonores vocales, corporelles ou instrumentales, en lien avec une histoire.

- Sonoriser collectivement une histoire, un album jeunesse, un tableau ou un extrait de film d'animation rendu muet... à l'aide d'un sac à sons\*, du corps et/ou de la voix.

- Interpréter des chansons en marquant la pulsation.

- Réaliser une production musicale collective à partir de l'expression vocale, de la percussion corporelle ou de la pratique instrumentale.

## ■ Expression plastique

- Décrire, avec ses mots, des rythmes\* dans un visuel ou dans son environnement immédiat (répétitions de couleurs, de lignes...).

- Identifier une variété de formes dans son environnement proche.

- Décrire des outils graphiques élémentaires (par ex : bâton, plume, doigts...) et les associer à un geste et/ou une forme de représentation.

- Connaître des gestes transformateurs (par ex : coller, plier, couper, déchirer, assembler...).

- Identifier des formes organiques (par ex : nuage, soleil, arbre, fleur...) et des formes géométriques (par ex : disque, carré, triangle, rectangle...).

- Identifier la ligne, le trait (droit, courbe, zigzag, pointillé...).

- Reconnaître les couleurs primaires et les couleurs secondaires.

- Utiliser des formes variées pour produire un visuel.

- Fabriquer des couleurs par mélanges et les classer.

- Tracer des lignes, des traits et des contours caractérisés, à l'aide des outils graphiques élémentaires.

- Imaginer une association libre de rythmes\*, de formes et de couleurs, en lien avec une histoire pour créer une ambiance visuelle.

- Présenter collectivement une production plastique.

- Exemplifier des lignes, des formes, des rythmes dans une production plastique.

- Imaginer et réaliser une production plastique\* à partir de techniques et de gestes simples.

# Sciences

33 compétences · 2 domaines

## ■ Vivants

- Préciser que les vivants naissent, respirent, se nourrissent, éliminent leurs déchets, grandissent, se reproduisent, réagissent, meurent.
- Préciser que plusieurs caractéristiques sont nécessaires pour mettre en évidence le caractère vivant.
- Nommer des animaux et des plantes rencontrés dans le cadre du vécu scolaire.
- Identifier et nommer des attributs des animaux rencontrés (bouche, yeux, squelette interne, squelette externe, coquille, antennes, poils, plumes, mamelles, membres, pattes, nageoires).
- Utiliser les termes : naître, respirer, se nourrir, éliminer des déchets, grandir, se reproduire, réagir, mourir, vivant, non vivant, animal, plante, squelette interne, membres, coquilles, poils, plumes, mamelles, nageoires, squelette externe, antennes, pattes.
- Observer des vivants et des non-vivants à l'œil nu ou à la loupe, en fonction de critères préalablement définis pour les différencier.
- Repérer des caractéristiques d'un vivant, sur un document (photo, dessin ou autre), pour le décrire et/ou le comparer à d'autres vivants rencontrés.
- Trier des vivants ou des non-vivants.
- Classer des vivants selon leurs attributs.
- Distinguer ce qui est vivant de ce qui est non vivant et l'expliquer.
- Mettre en évidence des ressemblances entre des animaux dans le but de réaliser un classement.
- Préciser que des aliments variés sont nécessaires aux humains pour vivre et grandir.
- Préciser que l'eau est un aliment et qu'elle est vitale.
- Repérer des légumes et des fruits cultivés dans un environnement proche, à une saison donnée, à partir de différentes sources d'information.
- Classer des aliments selon des critères qui montrent leur variété.
- Proposer et justifier des choix alimentaires en lien avec l'environnement et la santé.
- Identifier des éléments principaux qui constituent le milieu de vie (ex. : air, eau, terre, lumière...).
- Associer quelques animaux à leur milieu de vie (ex. : forêt, mare, rivière, prairie, haie...).
- Citer des besoins essentiels des animaux (au moins : air, eau, nourriture, relation avec les autres vivants).
- Utiliser les termes : air, eau, terre, lumière, milieu de vie, besoin.
- Observer des animaux dans leur milieu et mettre en évidence leurs besoins.
- Observer un milieu de vie pour mettre en évidence les principaux éléments qui le constituent.
- Discuter de la relation entre certains animaux et les humains (ex. : poules, abeilles...).

- Expliquer en quoi le milieu de vie d'un animal donné répond à ses besoins essentiels.
- Expliquer comment les humains peuvent protéger, prendre soin de certains animaux et de leur milieu de vie.

## ■ Énergie

- Citer des exemples où des objets sont tirés, poussés ou déformés par quelqu'un ou par un autre objet.
- Préciser que l'aimant attire certains objets métalliques, sans les toucher.
- Proposer différentes façons d'agir sur un objet (ex. : pousser, tirer, appuyer, attirer, porter...).
- Utiliser les termes suivants : pousser, tirer, appuyer, porter, déplacer, changer la forme.
- Utiliser un aimant pour récupérer certains objets métalliques mélangés à d'autres.
- Pousser ou tirer un objet de manière à ce qu'il effectue un certain mouvement (ex. : avec un aimant, avec la main, en soufflant...).
- Changer la forme d'un objet.
- Décrire et expliquer une situation expérimentale vécue dans laquelle le mouvement d'un objet est modifié ou la forme d'un objet changée.

## Formation manuelle, technique, technologique et numérique

8 compétences · 1 domaines

### ■ Matières et matériaux

- Reconnaître un matériau\*, une matière\* dont le papier, le carton, le tissu, la corde, le bois, le plastique, le métal, le verre, la terre glaise, le sable.
- Reconnaître des gabarits, des étalons comme instruments de mesure non conventionnels.
- Reconnaître les outils, les consommables et les machines d'assemblage, de maintien et de fixation, en fonction de l'ouvrage à réaliser par les élèves, dont l'aiguille, l'attache parisienne, l'attache trombone.
- Reconnaître les outils de transformation, en fonction de l'ouvrage à réaliser par les élèves.
- Reconnaître les outils de finition, en fonction de l'ouvrage à réaliser par les élèves, dont le papier de verre, le pinceau.
- Reconnaître les techniques, en fonction de l'ouvrage à réaliser par les élèves, dont mesurer, tracer, contourner, coller, attacher, coudre, maintenir, fixer, peindre, (dé)couper.
- Appliquer des gestes techniques dont mesurer, reporter, tracer, contourner, coller, attacher, coudre, fixer, peindre, (dé)couper, poncer.
- Réaliser un (des) ouvrage(s), avec l'aide de l'enseignant, en utilisant les outils, les consommables et les techniques imposés.

## Formation historique, géographique, économique et sociale

43 compétences · 3 domaines

### ■ Formation historique

- Nommer les durées et leurs découpages figurés sur une représentation du temps.
- Énoncer le nom d'un jour de la semaine, d'une saison en établissant une relation de succession (avant/après).
- Identifier le début ou la fin d'une durée, d'un cycle et de chacun de ses découpages internes.
- Décrire des durées et leurs découpages en s'appuyant, selon les cas, sur la longueur du jour, l'observation de la nature et du climat à l'échelle locale (environnement immédiat des élèves), l'activité exercée par l'enfant et/ou ses proches.
- Nommer les étapes de la vie.
- Se situer et situer ses proches par rapport aux étapes de la vie.
- Se situer et situer ses proches parmi les générations.
- Utiliser le vocabulaire et les notions liés à l'appréhension du temps pour décrire la dimension temporelle (chronologie, ancienneté, durée, fréquence) de faits vécus par soi ou par des personnes proches.
- Montrer l'orientation temporelle de la représentation du temps.
- Repérer sur une représentation du temps un repère temporel.
- Compléter une représentation du temps avec quatre activités du quotidien ou quatre faits vécus par soi.
- Reconnaître parmi des objets du cadre de vie de l'élève des outils de mesure du temps.
- Comparer la durée de deux activités en utilisant les termes « plus longue que »/« plus courte que ».
- Interroger une personne proche pour caractériser des activités du quotidien autrefois : pour jouer, apprendre, communiquer, se déplacer.
- Reconnaître un objet ou une image comme étant une trace d'une activité vécue dans le passé par soi.
- Associer une trace du passé à une des activités de son quotidien : pour jouer, apprendre, communiquer, se déplacer.
- Identifier soit deux différences, soit deux similitudes, soit une différence et une similitude entre un objet courant actuel et un objet ancien de même fonction.
- Compléter une représentation du temps d'une semaine, graduée en jours, à l'aide d'images d'activités vécues par l'enfant et la lire oralement, afin de mettre en évidence leur chronologie ou leur ancienneté.
- Sélectionner, parmi quatre propositions, une trace du passé en lien avec une activité du quotidien ou un évènement de la vie de l'enfant.
- Comparer oralement une même activité du quotidien vécue par l'enfant ou un proche aujourd'hui et une activité de même nature dans le passé, pour mettre en évidence des éléments qui changent et des éléments qui ne changent pas, en mobilisant des repères temporels.

## ■ Formation géographique

- Citer des exemples d'occupation du sol dans l'environnement proche de l'école ou dans un espace rencontré.
- Sélectionner une illustration en lien avec une occupation du sol.
- Associer un paysage à une saison.
- Annoter (entourer, dessiner, faire un trait) une photographie au sol, une maquette ou une représentation numérique pour mettre en évidence des éléments remarquables ou des occupations du sol.
- Annoter (entourer, dessiner, faire un trait) un croquis cartographique pour mettre en évidence des éléments remarquables ou des occupations du sol.
- Annoter (entourer, dessiner, faire un trait) une photographie, une maquette, un croquis cartographique pour mettre en évidence des observations du terrain.
- Annoter (entourer, dessiner, faire un trait) un croquis cartographique pour mettre en évidence un élément remarquable ou un trajet.
- Se déplacer sur la base de consignes orales.
- S'orienter/se situer en faisant référence au vocabulaire adéquat et aux repères.
- Utiliser des termes et des repères pour indiquer la position d'un élément par rapport à un autre.
- Sur la base d'une photographie ou d'une observation sur le terrain, associer des occupations du sol à des activités du quotidien : apprendre, jouer, se nourrir, se déplacer, faire du sport...

## ■ Formation économique et sociale

- Nommer des besoins quotidiens à l'école.
- Exemplifier des biens dans le cadre scolaire.
- Exemplifier des biens individuels et des biens collectifs dans le cadre scolaire.
- Reconnaître les pièces de monnaie/billets de 1, 2, 5, 10 et 20 €.
- Classer les pièces de monnaie/billets de 1, 2, 5, 10 et 20 € par ordre de grandeur (valeur faciale).
- Exemplifier le fait d'être à la fois un individu singulier (par exemple, au niveau physique et du caractère) et membre de différents groupes (groupe-classe, membre d'une famille, etc.).
- Nommer différentes personnes intervenant dans le cadre scolaire, identifier leur rôle (ex. : directrice/directeur, instituteur/institutrice, élève, accueillante/accueillant, personnel ouvrier...) et certaines de leurs activités (ex. : organiser, enseigner, apprendre, surveiller, entretenir...).
- Exemplifier différentes manières de communiquer avec ses camarades de classe, avec son instituteur/institutrice, avec la direction...
- Exemplifier des règles qui varient selon différentes situations dans le cadre scolaire (ex. : en classe, au réfectoire, dans les rangs, dans la cour de récréation).
- Sur la base d'exemples concrets et tirés du quotidien, identifier des biens individuels et collectifs.
- Identifier l'existence de règles différentes dans l'utilisation du langage selon les contextes, en observant différentes manières de communiquer (ex. : langage familier entre copains, dans la cour de récréation, en classe, avec les adultes...).

- Associer une combinaison de pièces (1 €, 2 €) et/ou billets (5 €, 10 €, 20 €) avec le prix (inférieur ou égal à 20 €) d'un bien.

## Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

40 compétences · 8 domaines

### ■ Élaborer un questionnement philosophique

- Traduire son étonnement (parole, dessin, geste...) à propos de situations, de problèmes, etc.
- À partir d'une situation réelle ou imaginaire, exprimer un étonnement.

### ■ Assurer la cohérence de sa pensée

- Identifier-exemplifier.
- Illustrer une idée par un exemple approprié.
- Énoncer un fait, énoncer une règle, énoncer une préférence.
- Proposer un exemple qui illustre une idée liée à la philosophie et à la citoyenneté.

### ■ Prendre position de manière argumentée

- Exprimer son accord ou son désaccord.
- Écouter et redire avec ses mots ce que l'autre a dit.
- Partager son avis sur des questions de type philosophique liées à la citoyenneté.

### ■ Développer son autonomie affective

- Identifier-exemplifier les émotions de base.
- Identifier le consentement et le refus.
- Identifier-exemplifier les notions de besoin et d'envie.
- Exemplifier des stéréotypes de genre.
- Percevoir, exprimer et interroger les émotions de base : peur, colère, joie, tristesse, surprise, dégoût et leurs effets sur le comportement.
- Apprendre à dire non en vue de préserver son intimité et son intégrité physique et morale.
- Percevoir et exprimer ses besoins et ses envies.
- Reconnaître des affects et interroger leurs effets.

## ■ S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

- Identifier-exemplifier la notion de règle.
- Identifier-exemplifier la diversité des cultures.
- Identifier ce qui compte pour soi et ce qui compte pour les autres.
- Identifier des usages et des règles de vie.
- Identifier des indices du caractère multiculturel de notre société.
- Identifier la pluralité des préférences et des règles de vie.

## ■ Comprendre les principes de la démocratie

- Interroger les limites de sa liberté à travers la reconnaissance de celle des autres.
- Distinguer le juste et l'injuste à l'aide d'exemples.
- Identifier qui décide des règles, à qui elles s'appliquent et qui veille à leur respect.
- Percevoir les effets des médias sur ses ressentis et ceux des autres.
- Identifier des situations d'atteinte à la dignité, aux droits (discrimination, moquerie, rejet, exclusion, maltraitance, Harcèlement...) et les moyens de s'y opposer.
- Identifier qui décide des règles et à qui elles s'appliquent.

## ■ S'exercer au processus démocratique

- Identifier-exemplifier la notion de règle.
- Élaborer les règles de la discussion.
- Appliquer les règles de la discussion.
- Formuler des idées en lien avec la discussion.
- Exprimer son accord ou son désaccord dans la discussion collective.
- Conclure/décider ensemble à l'issue d'une discussion.
- S'initier à la discussion dans le cadre collectivement établi.

## ■ S'inscrire dans la vie sociale et politique

- Identifier-exemplifier.
- S'entraider, solliciter de l'aide pour soi, pour les autres et pour tous.
- Développer des mondes imaginaires.
- Imaginer une possibilité de coopération.

# Éducation physique et à la santé

71 compétences · 3 domaines

## ■ Habiletés motrices et expression

- Nommer les parties du corps (jambe, bras, genou, coude, poignet...).
- Se représenter ou représenter un objet en position ou en mouvement.
- Reconnaître sa latéralité.
- Montrer les parties du corps.
- Localiser le corps et les parties du corps dans l'espace (gauche, droite, avant, arrière, à côté...).
- Employer son côté préférentiel et non préférentiel (construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale).
- Effectuer globalement des grands mouvements fondamentaux : courir, grimper, glisser, sauter, se suspendre, s'arrêter, s'appuyer, tourner.
- Nommer le vocabulaire des actions motrices et des positions (debout, assis, couché, accroupi...).
- Se déplacer de différentes façons et dans des directions variées, en utilisant différentes parties du corps.
- Se déplacer et s'arrêter avec contrôle en tenant compte du milieu (obstacles fixes et/ou mobiles).
- Se déplacer à des intensités et des durées variables (courir vite, courir longtemps, sauter loin, sauter haut...).
- Effectuer et enchaîner des grands mouvements fondamentaux de déplacements : courir, grimper, glisser, sauter, se suspendre, s'arrêter, tourner, se réceptionner... dans des situations variées.
- Nommer les objets utilisés et les actions sur ceux-ci.
- Réaliser les actions : manipuler, propulser, déplacer, contrôler, prendre, tirer, transporter, lancer, faire rebondir...
- Réaliser les actions : enfiler, pincer, nouer...
- Dans des situations simples : adapter ses mouvements en vue d'agir sur des objets, adapter ses mouvements en vue de réaliser des tâches de la vie quotidienne.
- Maintenir et rétablir son équilibre en positionnant son centre de gravité, ses bras, en fixant son regard, en ajustant globalement son tonus musculaire, ses appuis, sa surface de contact.
- Gérer équilibres et déséquilibres dans des situations simples et dans des milieux différents.
- Nommer et distinguer les repères spatiaux liés à l'activité.
- Nommer et distinguer les repères temporels liés à l'activité.
- Nommer et distinguer le vocabulaire spatiotemporel de base lié à l'activité.
- Se déplacer dans l'espace déterminé en tenant compte de ses limites (murs, objets, lignes...).
- Se déplacer en tenant compte de points de repère concrets (obstacles, objets et personnes fixes ou mobiles).
- Placer du matériel en fonction de repères concrets.
- Trouver un point de repère de l'espace connu en fonction de sa représentation (photo, dessin, plan très simple...).

---

- Agir en fonction d'un temps déterminé (aller d'un point A à un point B en fonction de la durée d'une comptine).

- Estimer la durée de différentes actions.

- Réaliser une séquence d'actions en fonction de la représentation (graphique, verbale...), de leur chronologie.

- S'adapter à un rythme extérieur simple (rythme extrinsèque : un tempo donné...).

- Découvrir ses rythmes personnels (rythmes de déplacement, battements du cœur, respiration...).

- Ajuster ses actions à différents espaces et repères (objets et personnes).

- Se situer dans différents espaces.

- Ajuster ses actions au temps déterminé.

- Se situer dans le temps.

- Ajuster ses mouvements à la représentation des actions.

- Ajuster son mouvement à différents rythmes.

- Citer des attitudes expressives simples.

- Improviser sur un thème, une idée, une musique...

- Imiter, mimer une attitude expressive simple...

- Identifier et expliquer les attitudes expressives simples.

## ■ Habiletés sociomotrices et citoyenneté

- Énoncer les consignes liées à l'activité.

- Indiquer le but à atteindre.

- Identifier les différents rôles à assumer.

- Accepter les consignes.

- Exécuter les consignes.

- Assumer différents rôles et responsabilités.

- Se comporter en respectant des règles de base.

- Se faire comprendre, comprendre les messages des autres.

- Exercer des actions avec des partenaires.

- Adapter son action en fonction des autres et du but poursuivi.

- Nommer les attitudes fair-play.

- Respecter les autres : écouter, attendre son tour, encourager, aider, s'exprimer en utilisant un langage verbal et non verbal correct...

- Respecter le matériel et l'infrastructure.

- Adopter un comportement fair-play : bienveillance, respect, tolérance...

## ■ Gestion de sa santé et de la sécurité

- Citer les endroits du corps où l'on peut percevoir l'accélération du cœur.
- Verbaliser des éléments qui contribuent à son plaisir d'être actif, lors de jeux individuels ou collectifs.
- Percevoir ses sensations corporelles à l'effort et au repos.
- Être actif (jouer, courir, marcher activement, danser...) 80 % de la séance.
- Adapter ses efforts à un rythme donné par le professeur.
- Identifier les possibilités d'activités physiques durant la journée.
- Repérer un danger potentiel de l'environnement.
- Adopter les consignes de sécurité énoncées par l'adulte.
- En petite profondeur où l'élève a pied : - sauter du bord ; - flotter sur le dos et sur le ventre avec ou sans aide à la flottabilité ;  
- réaliser une flèche ventrale et dorsale avec ou sans aide à la flottabilité ; - souffler dans l'eau.
- Identifier, lors de sa participation à des activités physiques, des façons de prévenir des risques d'accident.
- Nommer le vocabulaire des émotions et des sensations liées à celles-ci (calme, détendu, crispé, joyeux, fier, confiant, peur...).
- Exprimer les sensations physiques liées aux émotions : respiration, modification du tonus, sensation viscérale.
- Appliquer des techniques dirigées de gestion des émotions.
- Exprimer son vécu émotionnel de l'activité.
- Exprimer son ressenti à l'égard de l'activité physique vécue.
- Découvrir les activités physiques possibles dans l'école.
- S'interroger et formuler des questions sur divers sujets liés à la santé.