
Référentiel de Compétences

Cycle 1

PS · MS · GS — 2021

Domaines d'apprentissage

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

180 compétences

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

44 compétences

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

56 compétences

Acquérir les premiers outils mathématiques

72 compétences

Explorer le monde

101 compétences

Apprendre ensemble et vivre ensemble

8 compétences

461 compétences réparties en 6 domaines

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

180 compétences · 2 domaines

■ L'oral

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage en se faisant comprendre.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
- Développer le statut de locuteur et d'interlocuteur et participer à la communauté langagière
- Participer en répétant seulement (comptines...).
- Participer à la tâche langagière en répétant les paroles d'un pair.
- Prendre la parole pour répondre à une question.
- Quitter le regard de l'enseignant pour regarder son (ses) interlocuteur(s) ; parler pour être entendu (force et articulation).
- Endosser des postures de locuteur/interlocuteur : accepter les tours de parole, attendre pour prendre la parole ; écouter ses pairs.
- Prendre en compte son (ses) interlocuteur (s) dans le système d'énonciation (je, tu, il/elle, vous, nous ...).
- Répéter, insister, transformer, adapter, reformuler son propos pour être entendu et compris.
- Participer à la régulation de l'avancée du propos du groupe par des formules comme « On l'a déjà dit ... ».
- Coopérer en complétant, en ajoutant des éléments, en s'opposant aux propos de ses pairs.
- Faire usage de son statut de locuteur/interlocuteur à l'intérieur du groupe par des régulations verbales des prises de paroles accordées.
- Récapituler ce qui vient d'être dit à la demande de l'enseignant.
- Se distancier en comprenant et commençant à faire de l'humour.
- Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Expliquer comment il opère en situation de réalisation en énonçant quelques mots clés décrivant son action et/ou les manières.
- Expliquer comment il opère en situation de réalisation en décrivant chacune des actions.
- Expliquer comment réaliser quelque chose après l'avoir effectué en s'appuyant sur des traces de l'activité (productions, maquette, photos, dessins...) en listant des actions et/ou des manières de faire.
- Expliquer comment réaliser quelque chose après l'avoir effectué en s'appuyant sur des traces de l'activité (productions, maquette, photos, dessins...) en enchaînant le déroulement des actions.
- Interpréter son activité au vu du résultat produit.
- Interpréter une réussite/ un échec en expliquant les causes ou en expliquant les conséquences d'une activité, de l'utilisation d'un outil.
- Anticiper le résultat d'une action, d'un geste, d'une procédure.

- Décrire en faisant la liste d'éléments constitutifs ; matériaux, matériels, propriétés, qualités....
- Relater une succession d'événements organisés.
- Relater une succession d'actions pour décrire un parcours, une procédure, une technique....
- Relater une succession de lieux pour décrire un itinéraire, un déplacement.
- Rapprocher par les points communs ou contraster par les points de différences
- Situer les uns par rapport aux autres les éléments composant une image, un motif, un objet pour donner à voir (construction d'une image mentale) en s'appuyant sur des photos, des dessins, des schématisations.
- Décrire pour anticiper une installation, une organisation....
- Raconter des actions vécues par le personnage central en manipulant le matériel à disposition : marottes + décor ou en tournant les pages de l'album.
- Raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes.
- Alternier récit et dialogues en introduisant correctement les dialogues et nommant la personne/personnage qu'il fait parler.
- Enchaîner les actions et les émotions des personnages pour retracer tout le scénario et l'intrigue de l'histoire.
- Utiliser le système des temps approprié : imparfait, passé simple (il prendit, il prenda ...) dans le récit.
- Enchaîner judicieusement les phrases avec des connecteurs adaptés et variés (les noter).
- Raconter une histoire en randonnée en inventant un nouvel épisode crédible à partir d'un nouveau personnage, ou d'un nouvel élément.
- Inventer une histoire à partir de quelques éléments (images/ objets...) ou à partir des illustrations d'un album non connu.
- Nommer des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles.
- Nommer des actions, des gestes.
- Nommer des propriétés, des qualités, des effets produits.
- Nommer des relations spatiales, temporelles et logiques.
- Lister, énumérer les éléments caractéristiques de formes, d'objets....
- Situer les uns par rapport aux autres les éléments composant une image, un objet ... pour donner à voir (construction d'une image mentale).
- Situer dans l'espace personnes, objets et actions.
- Situer dans le temps les actions, les évolutions.
- Orienter un trajet dans l'espace.
- Rapprocher par les points communs (éléments ou caractéristiques).
- Contraster par les points de différences (éléments ou caractéristiques).
- Apprécier des écarts (plus/moins /le meilleur /le pire ...).
- Classer, catégoriser en utilisant des termes génériques (fruits, légumes, véhicules ...).

- Opposer des caractéristiques par l'utilisation de mots contraires.
- Justifier un choix, une décision, une action, un comportement
- Expliquer un déroulement.
- Dire les manières de....
- Expliquer les causes, les conséquences, la condition.
- Dire les procédures pour faire, pour jouer.
- Prévoir une installation, une organisation.
- Prévoir une succession d'actions, d'activités.
- Prévoir des résultats, des effets, des événements, des actions, des réactions.
- Prévoir une procédure de réalisation.
- A partir de sa propre expérience ou de son savoir, évoquer une émotion, un fait, une sensation, une action à partir d'œuvres musicales ou visuelles, de danses, de jeu de mimes.
- A partir de sa propre expérience ou de son savoir, justifier la reconnaissance d'une émotion/sensation dans un mouvement, une mélodie, une représentation.
- A partir de sa propre expérience ou de son savoir, modifier légèrement une règle, une histoire, un rôle.
- A partir de sa propre expérience ou de son savoir, imaginer les raisons de....
- M'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.
- Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.
- Reformuler mon propos pour me faire mieux comprendre.
- Reformuler le propos d'autrui.
- Utiliser des « mots phrases ».
- Juxtaposer deux mots pour se faire comprendre.
- élaborer des phrases avec un groupe nominal simple (i pour il) et un groupe verbal simple ou dans des structures simples : il faut, c'est
- élaborer des phrases déclaratives simples autour d'un groupe nominal et d'un groupe verbal.
- élaborer des phrases plus longues avec expansion du groupe verbal : COD / COI.
- élaborer des phrases plus longues avec expansion du groupe nominal : adjectif / relative/ complément du nom.
- élaborer des phrases plus longues avec GN + GV + complément de phrases : compléments circonstanciels (temps, lieu, cause...).
- élaborer des phrases complexes avec propositions subordonnées.
- S'appuyer beaucoup sur des verbes très fréquents (dire, faire, mettre, aller, prendre, avoir, être...) et des pronoms pour s'exprimer.
- S'emparer du vocabulaire donné en classe et l'utiliser à bon escient dans les tâches langagières.

-
- Corriger, reprendre son propos pour remplacer un mot par un autre plus précis, plus expert.
 - Employer un vocabulaire de base (vie quotidienne à l'école) suffisamment développé pour être précis dans ses prises de parole et dans les activités ordinaires de la classe.
 - Réutiliser dans un autre contexte les mots appris dans un certains contexte, en classe.
 - Utiliser régulièrement des adjectifs et des adverbes pour spécifier son propos.
 - Utiliser des connecteurs logiques, temporels.
 - Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
 - Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques sons-consonnes) dans des mots ou des syllabes.
 - Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.
 - Repérer et produire des rimes, des assonances.
 - Synchroniser le débit de la comptine ou jeu de doigts récité avec la gestuelle associée.
 - Réciter comptines et vire-langues en prêtant attention aux assonances, aux allitérations et à l'articulation en jeu.
 - Scander et dénombrer les syllabes phoniques d'un mot en respectant les variations régionales.
 - Reconnaître et discriminer une syllabe dans une liste de mots, dans un texte.
 - Trouver les mots pour produire de nouvelles rimes et assonances.
 - Pratiquer des opérations sur les syllabes de mots : enlever, ajouter, inverser, localiser, substituer (avec augmentation progressive de la longueur des mots à transformer).
 - Produire des pseudo-mots par combinaison de syllabes.
 - Isoler et discriminer un phonème dont l'articulation peut être maintenue (voyelle, /s/, /f/, /z/ etc.).
 - Localiser et coder la place d'un phonème dans le mot (première, deuxième... syllabe/ début, milieu ou fin de mot).
 - Distinguer des sons proches (f/v, s/ch, s/z, ch/f etc...).
 - Je découvre l'existence d'autres langues.
 - Je répète quelques mots d'une autre langue.

■ L'écrit

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- Réception de langage écrit pour en comprendre le contenu.
- Montrer du plaisir à écouter des histoires.
- Fréquenter spontanément et régulièrement l'espace lecture.
- Solliciter l'adulte pour qu'il lui lise ou relise un livre.
- S'insérer dans l'histoire au fil de la lecture par l'adulte : répéter, mimer, commenter, questionner.
- Pointer sur l'image (illustration/photo) des éléments en lien avec le texte.
- Identifier les éléments clés de l'histoire : personnage principal, personnages secondaires, actions, lieu....
- Identifier des informations susceptibles de répondre à un questionnaire.
- Replacer quelques scènes clés de l'histoire lue dans son scénario partiellement recomposé avec des images.
- Trouver l'image qui illustre le début (nœud) et la fin (dénouement) de l'histoire et justifier son choix.
- Identifier les émotions des personnages en prenant appui sur les mots du texte.
- Prêter des intentions à des personnages archétypaux et en déduire des actions à venir dans l'histoire lue.
- En cours de lecture, anticiper un déroulement d'actions dans des scénarios connus (la ruse, la colère, la peur du noir...).
- établir des liens entre des histoires lues (personnages, scénario).
- Reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports).
- Imaginer un autre épisode (avec autre personnage), une autre fin (si...).
- Dire ce qu'il aurait fait à la place de tel personnage à un moment clé de l'histoire.
- 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.
- Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production d'écrit.
- S'intéresser : regarder, feuilleter les écrits présents dans la classe (prénoms, imagiers, cahier de vie...).
- Chercher des repères dans les caractéristiques du support.
- émettre des hypothèses sur les écrits affichés dans la classe (prénoms, date...).
- Reconnaître des écrits utilisés fréquemment dans le quotidien de la classe.
- Se référer spontanément aux écrits présents dans la classe (mots, répertoires de comptines, textes, cahiers de vie, de littérature, de sciences...) en vue d'une utilisation particulière.
- Expliquer la fonction et les usages des écrits utilisés les plus fréquemment en classe.
- Reconnaître des écrits utilisés moins fréquemment ou liés à un environnement élargi (l'école, la famille, le quartier).
- Différencier et catégoriser différents types de livres selon des critères de fonction (expliquer, raconter...), d'auteurs.
- Différencier des types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication.

- Proposer spontanément de recourir à l'écrit pour trouver ou transmettre une information.
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir que l'on n'écrit pas comme on parle.
- Faire des propositions de fragment de l'information.
- Faire des propositions de d'organisation du texte.
- Evoquer le destinataire : ce qu'il sait, pense, croit, se demande.
- Répéter à l'identique l'énoncé à écrire.
- Utiliser des formats syntaxiques simples pour produire un énoncé qui peut s'écrire.
- Ralentir son débit pour s'adapter au rythme de l'écriture en s'approchant du découpage de la chaîne parlée en mots.
- Formuler ou reformuler son propos pour respecter les règles de l'écrit : négation (ne...pas), suppression de reprise pronominale (le loup, il...) etc.
- Parler de ce qu'on « ne peut pas dire quand on écrit ».
- Choisir le lexique de spécialité utilisé dans la classe et complexifier l'organisation syntaxique de son énoncé (compléments, relatives, conjonctives...).
- Prendre en compte des phénomènes textuels de cohérence/cohésion dans le suivi du propos.
- Demander des relectures.
- Faire des propositions de corrections pour se rapprocher de la forme écrite (syntaxe, vocabulaire, concordance des temps).
- Participer à l'écriture de certains mots.
- Participer à la gestion de marques typographiques.
- Utiliser des termes métalinguistiques (début, fin, phrase, mots, lignes, lettres) pour participer à la gestion de l'écriture.
- Reconnaître mon prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent.
- 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 en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.
- Différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symbole et signes.
- Identifier son prénom en prenant des repères visuels (forme de majuscule, longueur, point sur un I, accent, graphie particulière comme le X ou le H, dernière lettre, trait d'union...).
- Identifier des mots, en prenant appui par exemple sur la longueur en sachant qu'elle correspond à la longueur de l'énoncé oral.
- Identifier des mots, en prenant appui par exemple sur les lettres et leur ordre puis, en fonction de la lettre, en grande section, sa valeur sonore.

- Faire correspondre les trois écritures en tracé manuscrit et sur traitement de texte. Passer d'une écriture à une autre : capitale d'imprimerie, script et cursive.
- Reconnaître et nommer la majorité des lettres de l'alphabet.
- Marquer l'espace entre chaque mot pour écrire un titre, une phrase.
- Utiliser le lexique qui permet de nommer les unités de la langue : mot, lettre, syllabe, son, phrase, texte, ligne, majuscule.
- Décomposer le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore.
- Ecrire mon prénom en écriture cursive sans modèle.
- Copier à l'aide d'un clavier.
- Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.
- Produire un tracé avec une intention.
- Prendre des repères dans l'espace feuille.
- Gérer l'espace graphique (aller de gauche à droite et maintenir un alignement).
- Adopter une posture confortable.
- Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture.
- Tracer chaque lettre.
- Enchaîner plusieurs lettres.
- Enchaîner plusieurs lettres en ne levant qu'à bon escient l'instrument d'écriture.
- S'exercer à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur saisie sur ordinateur.
- Produire des suites de lettres : pseudos lettres ou (et) des lettres sans valeur sonore.
- Utiliser le nom des lettres pour encoder un mot : par exemple KKO pour cacao.
- Utiliser des mots connus mémorisés ou retrouvés dans les outils de la classe (affichages, répertoires de mots, textes de référence...).
- Utiliser un morceau de mot connu.
- Utiliser un code quel qu'il soit : un phonogramme « j'ai dessiné une dent pour faire le son [an] » ; une lettre (o pour écrire « mo ») qui a la valeur symbolique d'unité entendue dans la prononciation du mot.
- Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe : par exemple AAE pour malade.
- Encoder un mot en prenant appui sur la syllabe et le phonème : FOTO pour écrire « photo » ; LIVER pour l'hiver.

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

44 compétences · 4 domaines

■ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

- 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.
- S'engager dans l'activité dans la durée et explorer différents possibles, à partir d'objets manipulables.
- Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données.
- Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie.
- Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus.
- Investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes actions.
- Proposer différentes solutions ou reproduire celles d'un autre, sur un parcours orienté, pour s'adapter aux obstacles rencontrés.
- Enchaîner, dans la continuité, une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation ou les critères de réussite proposés.
- Anticiper et mettre en oeuvre un projet d'action en fonction des effets ou des résultats obtenus afin d'atteindre le but recherché.

■ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir
- Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés
- S'engager dans l'activité et élaborer des itinéraires ou des actions en réponse à un aménagement donné
- Oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles, remettant en jeu les repères habituels
- Se risquer à des déséquilibres afin de réaliser des « acrobaties » et montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits »
- Anticiper, réaliser, montrer à d'autres un projet de parcours, constitué de l'enchaînement d'une courte séquence d'actions, se déroulant dans un espace orienté
- Utiliser des engins inhabituels, en cherchant à réguler les déséquilibres que ceux-ci occasionnent
- Trouver des moyens efficaces d'actions et de propulsion pour se déplacer dans un espace aménagé
- Piloter des engins, en prenant des repères sur le milieu, afin de réaliser des itinéraires précis, des trajectoires prévues
- Prélever des indices dans un espace plus large ou inconnu, prendre en compte des moyens de guidage ou d'orientation pour anticiper et réaliser un projet d'action
- Entrer dans l'eau et participer aux jeux proposés
- S'immerger totalement et ouvrir les yeux dans l'eau
- Abandonner les appuis plantaires pour se déplacer par appuis manuels ou se laisser flotter

- Se déplacer, tête dans l'eau, en s'aidant des bras et des jambes et explorer le volume aquatique

■ Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- 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
- Explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires
- Transformer son mouvement par l'exploration de contrastes de vitesses, d'énergies, de niveaux, de dissociations
- Inventer, apprendre et reproduire une courte phrase dansée, constituée d'une séquence d'actions et de déplacements qu'il a pu globalement mémoriser
- Inscrire ses actions et ses déplacements en relation avec les autres, dans un espace scénique commun orienté, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs
- Accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement selon une disposition spatiale simple
- Synchroniser sa voix, ses frappés, ses gestes ou ses déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des évènements sonores facilement perceptibles
- Anticiper les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale
- Repérer la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses collectives, montrées ou transmises à d'autres

■ Collaborer, coopérer, s'opposer

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun
- S'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre, par des actions en parallèle, un but ou un effet commun
- Reconnaître son appartenance à une équipe donnée et à y exercer différents rôles complémentaires
- Se repérer dans un espace orienté pour s'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe tenant simultanément un rôle antagoniste
- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces
- S'inscrire dans des formes de jeu collectives visant à déplacer, à faire glisser, à porter le corps d'un autre ou un objet lourd ou volumineux
- Entrer en contact avec le corps d'un partenaire pour explorer différentes formes d'actions simples et mesurer les effets produits
- S'opposer à un adversaire, par la médiation d'un objet que celui-ci veut s'approprier ou défendre
- Organiser ses actions et ses saisies sur le corps de l'adversaire en fonction d'une intention précise ou d'une stratégie déterminée

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

56 compétences · 3 domaines

■ Les 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 et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.
- S'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés.
- Commencer à représenter ou à illustrer ce qu'il voit, ce dont il se souvient ou ce qu'il imagine.
- Faire des choix d'outils et de procédés en fonction d'une intention donnée.
- S'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste.
- Commencer à mettre en mots ce qu'il a voulu évoquer ou représenter.
- Commenter les effets produits, et les situer par rapport à ses intentions initiales.
- Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés de plus en plus diversifiés et plus précis.
- Reproduire, assembler, organiser, enchaîner des motifs graphiques puis en créer de nouveaux.
- S'exprimer sur ses propres tracés et nommer les éléments graphiques produits.
- Repérer des motifs graphiques sur différents supports ou dans son environnement pour constituer un répertoire.
- Commencer à mettre en mots ses procédures lors d'échanges entre pairs.
- Commencer à décrire une organisation produite ou observée.
- Explorer et s'appropriier différents médiums, outils et matériaux.
- Faire des choix de médiums (craie, encre, peinture...), de matériaux, d'outils et de supports en fonction de son intention.
- S'exprimer sur sa production et / ou ses découvertes.
- Mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les actions et / ou les effets produits.
- Mettre en mots la relation entre ce qu'il a fait et ce qu'il souhaitait faire.
- Observer des images fixes et animées, dire ce qu'il voit, ce qu'il imagine.
- Comparer pour commencer à classer en repérant les différences et les ressemblances entre des images fixes et animées selon des critères simples.

- Commencer à établir et verbaliser des liens entre des images sélectionnées.

- Entrer dans une lecture plus fine des images : lister les éléments narratifs et plastiques.

- Classer des images en déterminant des critères simples.

- Utiliser un lexique adapté pour décrire ce qu'il voit, dire son ressenti ou traduire sa compréhension.

- Transformer des images en respectant une consigne.

■ 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.

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

- Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

- Oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase (chanson, comptine).

- Mémoriser des comptines et des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs.

- S'exprimer sur sa production et sur celles de ses pairs.

- Enrichir son bagage lexical spécifique au travers des chants et le réinvestir dans d'autres contextes.

- Mobiliser son attention lors de moments d'écoute.

- Faire des propositions musicales enrichies par les écoutes.

- Développer un vocabulaire pour nommer les paramètres du son.

- Réinvestir le vocabulaire acquis lors des diverses activités de production.

- Explorer différents instruments de musique, des objets sonores, les trier, les catégoriser (type de timbres et durée du son...).

- Explorer son corps au travers de percussions corporelles.

- Faire le lien entre le geste et le son, le maîtriser en vue de produire un son attendu.

- S'exprimer sur sa production et sur celles de ses pairs.

- Développer un vocabulaire musical des actions liées au geste producteur ou caractérisant les principes sonores.

■ Le spectacle vivant

- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.
- Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres : en imitant ce que fait l'enseignant, un artiste ou un pair, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix.
- Occuper un espace et y évoluer.
- Transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer.
- S'inscrire dans l'espace et le temps d'une production collective.
- Devenir un spectateur actif et attentif.
- Témoigner de sa sensibilité à la portée poétique et esthétique du mouvement.
- Exprimer intentionnellement des émotions par le visage ou par le corps.

Acquérir les premiers outils mathématiques

72 compétences · 2 domaines

■ Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité jusqu'à 10 au moins.
- Estimer des quantités de façon approximative.
- Réaliser une correspondance terme à terme pour comparer.
- Produire une collection de même cardinal qu'une autre.
- Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace pour trouver celles qui sont équipotentes (qui ont le même cardinal), pour déterminer celles qui ont plus ou moins d'éléments qu'une collection donnée.
- 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.
- 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.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments.

- Constituer des groupements afin de réaliser des collections en réponse à une demande.
- Constituer une collection en utilisant le comptage.
- Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection proposée.
- Dire le mot-nombre correspondant au cardinal d'une collection (précédemment dénombrée) à laquelle, en présence de l'enfant, l'enseignant ajoute ou retire un ou plusieurs éléments.
- Verbaliser la décomposition du nombre.
- 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.
- 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.
- Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée.
- Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours.
- Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours.
- Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage.
- J'ai compris que les nombres m'aident à anticiper le résultat d'un problème.
- J'utilise le matériel de manipulation mis à ma disposition pour résoudre un problème.
- J'ajoute des éléments à une collection pour atteindre la même quantité qu'une autre collection.
- Je retire des éléments d'une collection pour atteindre la même quantité qu'une autre collection.
- J'anticipe le résultat de la réunion de deux collections.
- Je distribue les éléments d'une collection.
- Je partage équitablement les éléments d'une collection.
- J'utilise les nombres pour anticiper des déplacements.
- Dans une nouvelle situation, je commence à réutiliser des procédures numériques connues.
- 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 dix.
- Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10.
- Dire la suite orale des mots-nombres de un en un, à partir de un puis d'un autre nombre.
- Dire la suite orale des mots-nombres en avançant de deux en deux.
- Dire la suite orale des mots-nombres en reculant pour les dix premiers nombres.
- Associer le chiffre correspondant à un mot-nombre énoncé (jusqu'à 10).
- Tracer chacun des chiffres.

-
- Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points...).

- Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10).

- Utiliser la perception globale pour quantifier.

- énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même.

- Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité).

- Dénombrer les quantités jusqu'à dix.

- Construire des collections.

■ Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

- Reproduire, dessiner des formes planes.

- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

- 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.

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

- Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

- Reconnaître globalement des solides par la vue et par le toucher.

- Reconnaître globalement des formes planes par la vue.

- Reconnaître, distinguer des solides puis des formes planes.

- Appréhender les objets selon le critère d'une grandeur particulière (sa longueur, sa masse ou son volume).

- Comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs (lorsque cela est possible) en ayant recours à un troisième objet de référence pour pouvoir faire cette comparaison : ranger des tours de cubes empilés de la plus courte à la plus longue (domaine des longueurs).

- Comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs (lorsque cela est possible) en ayant recours à un troisième objet de référence pour pouvoir faire cette comparaison : trier des objets en plaçant les plus lourds sous une étagère et les plus légers sur cette étagère (domaine des masses).

- Comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs (lorsque cela est possible) en ayant recours à un troisième objet de référence pour pouvoir faire cette comparaison : trier des objets en plaçant les plus gros dans un grand carton et les plus petits dans une boîte (domaine des volumes).

- Comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs (lorsque cela est possible) en ayant recours à un troisième objet de référence pour pouvoir faire cette comparaison : trier des objets en plaçant les plus gros dans un grand carton et les plus petits dans une boîte (domaine des volumes).

- Comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs (lorsque cela est possible) en ayant recours à un troisième objet de référence pour pouvoir faire cette comparaison : choisir des formes en vue de recouvrir une surface (domaine des aires).

- Appréhender la notion d'alignement.
- Organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs à partir d'algorithmes simples.
- Reconnaître un rythme dans une suite organisée.
- Continuer cette suite.
- Inventer des « rythmes » de plus en plus compliqués.
- Compléter des manques dans une suite organisée.

Explorer le monde

101 compétences · 6 domaines

■ Se repérer dans 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.
- Associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe.
- Dire ce qu'on a fait avant et après une activité.
- Se repérer dans les premiers éléments chronologiques sur un temps court (la demi-journée) et utiliser correctement les mots « matin », « après-midi », « soir ».
- Utiliser correctement les mots « jour » et « mois ».
- Connaître la suite des noms des jours, de la semaine et savoir dire « celui qui précède » et « celui qui suit » un jour donné.
- Utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (hier, aujourd'hui, demain, plus tard...).
- Utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé) même si la conjugaison exacte fait encore défaut.
- Utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, plus tôt que, plus tard, dans deux jours.
- Utiliser divers outils (comptage régulier, sablier, horloge...) pour comparer des durées.

■ Se repérer dans 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).
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou autre support d'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, des descriptions ou explications.
- Se repérer dans l'espace de la classe.
- Identifier les espaces communs de l'école (salle de classe, salle de jeux, couloirs, dortoir, salle de restauration, cour...) et s'y déplacer en autonomie.
- Se déplacer en respectant des règles ou consignes.
- Utiliser des locutions spatiales en particulier celles fondées sur des oppositions : sur/sous, dedans/dehors, à côté de/loin de...
- Reconnaître et utiliser des représentations d'espaces connus.
- Se repérer dans une page et utiliser le vocabulaire usuel (haut et bas notamment, gauche et droite).
- Coder des déplacements, des emplacements sur un « plan » connu ou une photographie d'un espace vécu (salle de classe, salle de jeux, cour de récréation...).
- Repérer sa droite et sa gauche.
- Décrire des positions dans l'espace : positions par rapport à soi ; positions relatives de deux objets ou deux personnes l'un(e) par rapport à l'autre.
- Parler d'espaces lointains (hors du vécu) en employant un vocabulaire adapté pour décrire des habitats, des monuments, des paysages (en fonction de ce qui a été travaillé en classe).
- S'initier à une attitude responsable (respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement, etc.).

■ Découvrir le monde du vivant

- 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.
- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant.
- Situer et nommer quelques parties du corps sur lui-même.
- Situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur lui-même et sur une représentation.
- Lister les parties du corps nécessaires à une première représentation d'un être humain (tête, corps, bras, jambes, pieds, mains).
- Situer et nommer les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur lui-même ou sur une représentation.
- évoluer de traces éparses à un dessin plus représentatif du corps humain.
- Dessiner un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête avec éventuellement quelques détails sur le visage).
- Dessiner un être humain complet avec des parties de son visage. Les membres commencent à prendre de l'épaisseur.
- Se représenter avec un corps articulé en mouvement (en train de courir ou de sauter...).
- Respecter les règles d'hygiène après invitation, avec l'aide de l'adulte.
- Réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle.
- Demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques.
- Gérer ses besoins physiologiques de façon autonome.
- Réguler et anticiper ses besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues.
- énoncer les règles d'hygiène corporelle et de vie saine.
- établir des premiers liens entre ce qu'il consomme et les conséquences possibles sur sa santé.
- Reconnaître et nommer les animaux observés en classe et participer à l'entretien des élevages en fournissant la « nourriture » nécessaire, en assurant le nettoyage.
- Savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre.
- Savoir que les animaux ont besoin de boire et d'une nourriture adaptée à leur régime alimentaire.
- Savoir que les animaux ont besoin de respirer, de dormir.
- Savoir que les animaux grandissent et se transforment.
- Connaître les principales étapes du développement d'un animal (naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort).

- Observer et repérer les naissances dans les élevages.
- Savoir qu'en général, la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle.
- Associer des modes de reproduction à des types d'animaux : Le bébé se développe dans le ventre de la femelle.
- Associer des modes de reproduction à des types d'animaux : Le bébé se développe dans un œuf, à l'extérieur de la femelle.
- Savoir que chez certains animaux, les femelles peuvent avoir des bébés sans l'intervention d'un mâle.
- Reconnaître et nommer les plantes observées en classe et participer à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires.
- Savoir que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture pour se développer.
- Savoir que les végétaux sont vivants, que les plantes grandissent et se transforment.
- Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal.
- établir des premiers liens entre fleur, fruit et graine.

■ Explorer la matière

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
- Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe (ex : pâte à sel, pâte à tarte...).
- Identifier quelques matériaux et les différencier en grandes familles (les papiers, les cartons, les tissus, les pâtes...).
- Trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens (couleur, forme, taille, odeur, bruit, masse, texture, dureté) ou d'autres propriétés physiques (opaque, transparent, translucide ; attiré ou non par l'aimant ; perméable, imperméable...).
- Connaître d'autres propriétés physiques des matériaux (perméabilité, magnétisme, transparence...).
- Classer des objets selon le matériau qui les compose (manipulation) selon une propriété commune (formes, goût, texture...), selon leurs usages.
- Repérer des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur (sécher, durcir, fondre...), de l'eau (mouiller, dissoudre...), de l'air (déplacer, gonfler...), d'actions mécaniques avec des mains (froisser, plier...) et avec des outils (découper, percer...).
- Agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un projet.
- Modifier une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu.
- Prendre conscience du caractère réversible (ou non) de certaines actions.
- Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires.

■ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
- Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention repérable.
- Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention formulée.
- Réaliser une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle de référence qu'il peut manipuler ou observer.
- Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma).
- Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'illustrations des étapes de la construction, de représentations avec différentes vues (en éclaté, en perspective, de plusieurs points de vue...).
- Représenter par le dessin/schéma un montage qu'il a réalisé.
- Réaliser des photographies caractéristiques des différentes étapes du montage.
- Reconnaître les différents systèmes de fermeture des vêtements ou des chaussures (bouton, bouton-pression, fermeture éclair, lacets, bande autoagrippante...).
- Découvrir la fonction d'usage (boutonner, attacher, fermer, fixer...) et réaliser les gestes adaptés (utiliser efficacement une fermeture à glissière, un boutonpression, etc.).
- Reconnaître, identifier et nommer quelques objets parmi une famille d'objets.
- Trier, comparer en fonction des usages.
- Utiliser de manière raisonnée, choisir le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un contexte d'utilisation.
- Identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés (chuter, se pincer, se couper, s'étouffer, s'électrocuter, se brûler...).
- Adapter et justifier son comportement en fonction des risques identifiés.
- Reconnaître certains produits toxiques ou dangereux et le justifier grâce aux indications visuelles présentes.
- Alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour un camarade.

■ Utiliser des outils numériques

- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
- Agir sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, l'utiliser et la fermer).
- Choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte...).
- Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer sur un élément, déplacer un élément.
- Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette).
- Utiliser les touches de direction (haut, bas, gauche, droite) pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif.
- Copier, écrire à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes.

Apprendre ensemble et vivre ensemble

8 compétences · 2 domaines

■ Comprendre la fonction de l'école

- Repérer les rôles des différents adultes, la fonction des différents espaces dans la classe, dans l'école et les règles qui s'y rattachent.
- Entrer dans un rythme collectif : agir ou être attentif en même temps que les autres, prendre en compte des consignes collectives, coopérer.
- S'engager dans l'effort, persévérer, acquérir des habitudes de travail. Essayer, prendre des initiatives, faire des choix.
- Se représenter, reformuler, expliciter des tâches ou des activités à réaliser. Percevoir la continuité entre les situations d'apprentissage et en identifier l'objet.

■ Se construire en tant que personne singulière au sein d'un groupe.

- Repérer les rôles des différents adultes, la fonction des différents espaces dans la classe, dans l'école et les règles qui s'y rattachent.
- Entrer dans un rythme collectif : agir ou être attentif en même temps que les autres, prendre en compte des consignes collectives, coopérer.
- S'engager dans l'effort, persévérer, acquérir des habitudes de travail. Essayer, prendre des initiatives, faire des choix.
- Se représenter, reformuler, expliciter des tâches ou des activités à réaliser. Percevoir la continuité entre les situations d'apprentissage et en identifier l'objet.