



PROGRAMME

Cycle 1

Domaine 1

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1. Quels sont les objectifs visés ?

ORAL	ECRIT
• Oser entrer en communication • Comprendre et apprendre • Echanger et réfléchir avec les autres • Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique • Enrichir le vocabulaire • Acquérir et développer la syntaxe • Acquérir et développer une conscience phonologique • Eveiller à la diversité linguistique	• Ecouter de l'écrit et le comprendre • Découvrir la fonction de l'écrit • Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement • Découvrir le principe alphabétique • Commencer à écrire tout seul

2. Quels sont les attendus de fin de cycle ?

CODE	ATTENDU
D1A01	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre
D1A02	S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis
D1A03	Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée
D1A04	Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre
D1A05	Reformuler le propos d'autrui
D1A06	Pratiquer divers usages de la langue orale (raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter d'un point de vue)
D1A07	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies
D1A08	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu
D1A09	Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit
D1A10	Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre d'un livre connu ou d'un texte
D1A11	Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle
D1A12	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français
D1A13	Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser
D1A14	Repérer et produire des rimes, des assonances
D1A15	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles, quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes
D1A16	Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit
D1A17	Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent. Copier à l'aide d'un clavier
D1A18	Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent
D1A19	Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu
D1A20	Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle
D1A21	Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

Domaine 2

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

1. Quels sont les objectifs visés ?

LES QUATRE GRANDS OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
- Collaborer, coopérer, s'opposer

2. Quels sont les attendus de fin de cycle ?

CODE	ATTENDU
D2A01	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis
D2A02	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir
D2A03	Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés
D2A04	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical
D2A05	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés
D2A06	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Domaine 3

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

1. Quels sont les objectifs visés ?

GENERALITES	PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES	UNIVERS SONORES	LE SPECTACLE DU VIVANT
• Développer du goût pour les pratiques artistiques • Découvrir différentes formes d'expression artistique • Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix	• Dessiner • S'exercer au graphisme décoratif • Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume • Observer, comprendre et transformer des images	• Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons • Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps • Affiner son écoute	• Pratiquer quelques activités des arts du spectacle du vivant

2. Quels sont les attendus de fin de cycle ?

CODE	ATTENDU
D3A01	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
D3A02	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant
D3A03	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux
D3A04	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés
D3A05	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive
D3A06	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance
D3A07	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples
D3A08	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
D3A09	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

Domaine 4

Acquérir les premiers outils mathématiques

1. Quels sont les objectifs visés ?

DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS	EXPLORER DES FORMES, GRANDEURS, SUITES ORGANISEES
• Construire le nombre pour exprimer des quantités • Stabiliser la connaissance des petits nombres • Utiliser le nombre pour désigner un rang / position • Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur (la suite orale des mots nombres, écrire les nombres en chiffres, dénombrer)	• Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs • Approche (formes, objets de l'espace, grandeurs) par la perception visuelle, la manipulation et la coordination d'actions sur des objets • Première approche de la géométrie + mesure

2. Quels sont les attendus de fin de cycle ?

CODE	ATTENDU
D4A01	Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numérique ou non numériques
D4A02	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10
D4A03	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10)
D4A04	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
D4A05	Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots nombres) ou écrits (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10
D4A06	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
D4A07	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente
D4A08	Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales
D4A09	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10
D4A10	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
D4A11	Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30)
D4A12	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10
D4A13	Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10
D4A14	Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres
D4A15	Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10)
D4A16	Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10)
D4A17	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
D4A18	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
D4A19	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes les orientations et configurations
D4A20	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance
D4A21	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
D4A22	Reproduire, dessiner des formes planes
D4A23	Identifier une organisation régulière et poursuivre son application

Domaine 5

Explorer le monde

1. Quels sont les objectifs visés ?

SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE	EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE
• Stabiliser les premiers repères temporels (temps) • Introduire les repères sociaux (temps) • Consolider la notion de chronologie (temps) • Sensibiliser à la notion de durée (temps) • Faire l'expérience de l'espace (espace) • Représenter l'espace (espace) • Découvrir l'environnement (espace)	• Découvrir le monde du vivant • Explorer la matière • Utiliser, fabriquer, manipuler des objets • Utiliser des outils numériques

2. Quels sont les attendus de fin de cycle ?

CODE	ATTENDU
D5A01	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison
D5A02	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
D5A03	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après ...) dans des récits, descriptions ou explications
D5A04	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
D5A05	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères
D5A06	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)
D5A07	Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)
D5A08	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis
D5A09	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications
D5A10	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
D5A11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux
DA12	Situer et nommer des différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation
D15A13	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine
D5A14	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner, ...)
D5A15	Réaliser des constructions, construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
D5A16	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur
D5A17	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)
D5A18	Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant