

✦ Les compétences codées ✦

LES PROGRAMMES DU CYCLE 1

DOMAINE 1.

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- 1A** Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- 1B** S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.
- 1C** Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.
- 1D** Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.
- 1E** Reformuler le propos d'autrui.
- 1F** Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- 1G** Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
- 1H** Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- 1I** Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit.
- 1J** 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.
- 1K** Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- 1L** Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- 1M** Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.
- 1N** Repérer et produire des rimes, des assonances.
- 1O** Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes.

1P Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit.

1Q 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.

1R Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent.

1S Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu.

1T Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.

1U Écrire 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

2A Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

2B Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

2C Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

3C Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

4C Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

5C 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

- 3A** Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- 3B** Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- 3C** Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- 3D** Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- 3E** Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
- 3F** Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- 3G** Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- 3H** Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- 3I** 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

4-1 Découvrir les nombres et leurs utilisations

- 4-1A** Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.).
- 4-1B** Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantités inférieures ou égales à 10).

4-1C 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.

4-1D 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 au moins.

4-1E Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

4-1F Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.

4-1G Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.

4-1H Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

4-1I Dire la suite des nombres jusqu'à 30. Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30).

4-1J Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10. Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10.

4-1K Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.

4-1L 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).

4-1M 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).

4-2 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

4-2A Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

4-2B Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

4-2C Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.

4-2D Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.

4-2E Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).



4-2F Reproduire, dessiner des formes planes.

4-2G Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

DOMAINE 5.

EXPLORER LE MONDE

5-1. Se repérer dans le temps et l'espace.

5-1A Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.

5-1B 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.

5-1C Utiliser des marqueurs temporels adaptés (« puis », « pendant », « avant », « après »...) dans des récits, descriptions ou explications.

5-1D Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

5-1E Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

5-1F Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

5-1G Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).

5-1H Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

5-1I Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (« devant », « derrière », « droite », « gauche », « dessus », « dessous »...) dans des récits, descriptions ou explications.

5-2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière.

5-2A 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.

5-2B Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.

5-2C Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

5-2D Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.





5-2E Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).

5-2F Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.

5-2G Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

5-2H Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

5-2I Commencer à adopter une attitude en matière de respect des lieux et de protection du vivant.

Nouvelles compétences du cycle 1

COMPLÉMENT DU PROGRAMME DE FRANÇAIS DU CYCLE 1 2025

Acquérir le langage oral :

Enrichir son vocabulaire

L'enfant est capable :

FV1- De comprendre, de mémoriser, de réemployer les mots des corpus enseignés (2 par période en ps/ms, 3 en gs).

FV2- D'organiser les mots en catégorie et en réseau.

Développer sa syntaxe

L'enfant est capable :

FS1- De diversifier les pronoms employés.

FS2- De construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace.

FS3- De formuler des énoncés de plus en plus complexes.

Articuler distinctement

L'enfant est capable :

FAPS1- D'articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : t/k, f/s, m/n.

FAMS1- De distinguer et de produire correctement les nasales : é/in, a/an, o/on.

FAMS2- D'articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : f/v, s/z, p/b, t/d, k/g.

FAGS1- De prononcer correctement les couples de consonnes proches suivants : ch/s, ch/j, ch/z.

FAGS2- De prononcer correctement les doubles consonnes : br/cr/bl/pl/sl.

Produire des discours variés

L'enfant est capable :

FDVPS1- D'entrer en communication verbale avec un adulte ou un autre élève.

FDVPS2- De dire ce qu'il fait, ce qu'il a fait et, peu à peu, ce qu'il va faire.

FDVPS3- De prendre part à l'oralisation d'un court texte mémorisé.



FDVMS1- De dire ce que l'on va faire.

FDVMS2- De dire comment on a fait ou comment on va faire.

FDVMS3- D'oraliser un court texte mémorisé.

FDVMS4- De participer à des échanges en restant dans le propos.

FDVGS1- De décrire une action ou une activité menée par un autre élève.

FDVGS2- De se faire comprendre, par le truchement du langage, d'un adulte qui ne connaît rien à la situation évoquée.

FDVGS3- De participer à une conversation avec un adulte ou des pairs et de reformuler son propos s'il n'a pas été compris.

Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à lire

Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons

L'enfant est capable :

FSPS1- D'identifier les sons de la langue, lors de situations d'écoute proposées par le professeur.

FSPS2- D'identifier un mot donné à l'oral dans une phrase, dans un texte.

FSMS1- D'utiliser la voix parlée, chantée et les possibilités vocales (imitation de sons, onomatopées) afin d'expérimenter différents sons.

FSGS1- D'utiliser les possibilités sonores de la voix.

FSGS2- D'augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration.

Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes

L'enfant est capable :

FPHPS1- De scander les syllabes d'un mot.

FPHPS2- De dire des comptines courtes comprenant des phonèmes proches.

FPHMS1- De scander les syllabes d'un mot.

FPHMS2- De manipuler les syllabes d'un mot (ajout, suppression, permutation, répétition, fusion, substitution).

FPHMS3- De dire des comptines courtes comprenant des phonèmes proches.



FPHGS1- De supprimer, ajouter, remplacer, inverser, substituer, fusionner les syllabes d'un mot.

FPHGS2- De repérer et produire des rimes et des assonances.

Connaître le nom des lettres

L'enfant est capable :

FLPS1- De reconnaître et de nommer certaines lettres de son prénom écrit en capitales.

FLMS1- De nommer les lettres de son prénom et quelques lettres de mots connus (le professeur nomme systématiquement les lettres).

FLMS2- De connaître la correspondance entre les lettres scriptes majuscules et minuscules et les lettres cursives minuscules.

FLGS1- De connaître le nom des lettres de l'alphabet.

FLGS2- De connaître les différentes graphies d'une même lettre (majuscule lettre capitale ; minuscules scriptes ; cursives).

FLGS3- De distinguer des lettres visuellement proches (b/d, c/e/o, p/q) grâce à leur écriture cursive et les nommer correctement.

Connaître le son des lettres

L'enfant est capable :

FSLMS1- De donner les valeurs sonores de quelques lettres de mots simples connus.

FSLGS1- De connaître le nom des lettres de l'alphabet et leur valeur sonore hormis les occlusives.

FSLGS2- De discriminer des mots auditivement proches.

S'éveiller à la diversité linguistique

Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons

L'enfant est capable :

FSbPS1- D'écouter des chants, des comptines, des histoires connues dans des versions en français et en langue étrangère.

FSb1- De participer à des jeux dans une autre langue : jeux de doigts, rondes, jeux dansés, mimes, jeux de cour, jeux de cartes.

FSb2- De comparer des histoires lues en français et dans une autre langue.



Écouter et comprendre différentes formes d'écrits

Découvrir les supports de l'écrit

L'enfant est capable :

FÉPS1- De reconnaître un personnage, le nommer et le situer dans les illustrations.

FÉPS2- Reconnaître quelques écrits utilisés et produits en classe (comptines, recettes, carnet de lecteur).

FÉMS1- De reconnaître, nommer et identifier la fonction de différents écrits rencontrés dans la vie courante.

FÉMS2- De prendre conscience de la notion de destinataire et de contenu de la requête adressée par un écrit.

FÉMS3- D'identifier et utiliser quotidiennement des outils fonctionnels pour se repérer, s'organiser, ranger.

FÉGS1- De différencier les types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication.

FÉGS2- De repérer et de dégager la structure et l'organisation (mise en page, typographie) de formes d'écrits fréquemment utilisés en classe (structure de la lettre, de la recette, du conte, d'un écrit documentaire, d'une notice de fabrication).

Comprendre des textes lus par le professeur

L'enfant est capable :

FTLPS1- De reconnaître un personnage, le nommer et le situer dans les illustrations.

FTLPS2- De comprendre des histoires où l'enchaînement des actions peut être rattaché à des expériences connues de la vie quotidienne (le bain, le coucher, etc.).

FTLMS1- D'identifier et de décrire le personnage principal et les personnages secondaires.

FTLMS2- De comprendre des histoires dont les actions sont organisées autour d'une structure répétitive (rencontres successives) et de commencer à comprendre les informations implicites (émotions, états et sentiments des personnages).

FTLGS1- De construire les caractéristiques des personnages archétypaux (loup, princesse, ogre, sorcière, renard, fée, etc.).

FTLGS2- De comprendre des histoires où l'enchaînement des actions est lié au destin de personnages centraux ou secondaires qui évoluent et interagissent, dans des lieux diversifiés.



FTLGS3- De comprendre les émotions, les intentions et les sentiments qui animent les personnages.

FTLGS4- D'établir un lien entre la lecture effectuée et sa propre expérience.

Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à écrire

Apprendre le geste d'écriture

L'enfant est capable :

FGÉPS1- De participer aux activités de motricité générale, de motricité fine et aux exercices de graphismes.

FGÉPS2- De guider son geste par le regard lorsqu'il trace ou écrit.

FGÉPS3- De prendre des repères spatiaux sur le support utilisé pour tracer.

FGÉMS1- D'adopter une posture adaptée au geste d'écriture.

FGÉMS2- D'adopter une préhension correcte du crayon et de s'entraîner à ne pas le lever en écrivant.

FGÉMS3- D'utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider le crayon (épaule, coude, poignet, doigt).

FGÉMS4- De travailler la ligature entre deux lettres.

FGÉMS5- De tracer des lettres capitales.

FGÉMS6- De s'initier aux tracés de l'écriture cursive.

FGÉGS1- De tenir correctement son crayon par la pince des trois doigts : majeur, pouce et index et d'utiliser de façon coordonnée les quatre articulations (épaule, coude, poignet, doigt).

FGÉGS2- De tracer des lettres en écriture cursive, de les enchaîner.

Produire de premiers écrits

Passer de l'oral à l'écrit

L'enfant est capable :

FGÉPS1- De percevoir que l'écrit encode l'oral.

FGÉPS2- D'utiliser un support écrit connu.

FGÉMS1- De comprendre que lorsque l'adulte lit un même écrit plusieurs fois, ce qu'il lit est toujours identique.

FGÉMS2- De comprendre que l'écrit code des sons.



FGÉMS3- De proposer au professeur, lors d'une activité de dictée à l'adulte, le contenu d'un court message, de stabiliser un énoncé oral et de le mémoriser pour pouvoir ensuite le dicter au professeur.

FGÉMS4- De comparer la longueur d'un texte écrit et la durée du texte entendu.

FGÉMS5- De savoir que le sens de la lecture est de gauche à droite et de haut en bas.

FGÉGS1- De segmenter l'oral en mots, les mots en syllabes, quelques syllabes en phonèmes.

FGÉGS2- De comprendre que l'écrit encode l'oral et que les sons de la langue sont codés par des lettres.

FGÉGS3- De suivre la trace écrite des yeux lors d'une relecture par l'adulte d'un message produit lors d'une dictée à l'adulte.

Produire des écrits

L'enfant est capable :

FPÉPS1- De mimer la posture et les gestes d'écriture de l'adulte lorsqu'il joue à produire des traces qui s'apparentent à de l'écriture.

FPÉPS2- De tracer volontairement des signes abstraits dont il comprend qu'il ne s'agit pas de dessins, mais de lettres.

FPÉMS1- De chercher parmi les outils à sa disposition des modèles qu'il va réutiliser dans un essai d'écriture.

FPÉGS1- De mémoriser la graphie d'un mot transparent, en lien avec la connaissance des lettres et la conscience phonologique, situé sur un modèle et de le retranscrire sur un support.

FPÉGS2- De réinvestir ses premières connaissances relatives au principe alphabétique pour produire un écrit.

FPÉGS3- De se repérer dans l'alphabet pour retrouver l'écriture d'une lettre dont il a besoin pour produire un écrit.

FPÉGS4- De mémoriser l'écriture de mots transparents ou de syllabes connus pour les réutiliser dans une production d'écrit.

FPÉGS5- De comprendre qu'il existe une norme pour écrire : ponctuation, paragraphe, etc.

FPÉGS6- De persévérer pour mener la production d'écrit à son terme : préparation, énonciation et révision.



COMPLÉMENT DU PROGRAMME DE MATHÉMATIQUES DU CYCLE 1 2025



Découvrir les nombres:

Exprimer une quantité par un nombre

MQNPS1- Comprendre qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale.

MQNPS2- Comprendre que : si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres. Dans la suite orale des noms des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.

MQNPS3- Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à trois, voire quatre).

MQNPS4- Constituer une collection (jusqu'à trois, voire quatre objets) d'un cardinal donné.

MQNPS5- Comparer des quantités.

MQNPS6- Composer et décomposer des nombres (deux, trois, voire quatre).

MQNPS7- Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres.

MQNPS8- Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.

MQNPS9- Connaître la comptine numérique de un à six.

MQNMS1- Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de leur nature ni de leur organisation spatiale.

MQNMS2- Poursuivre la compréhension des faits suivants : dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent. Si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres.

MQNMS3- Parcourir une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.

MQNMS4- Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à six).

MQNMS5- Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à six objets).

MQNMS6- Comparer des quantités.

MQNMS7- Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à six.

MQNMS8- Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres.

MQNMS9- Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.

MQNMS10- Écrire en chiffres les nombres de un à six.





MQNMS11- Connaître la comptine numérique de un à douze.

MQNGS1- Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale.

MQNGS2- Poursuivre la compréhension des faits suivants : si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres. Dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent.

MQNGS3- Poursuivre les stratégies de parcours d'une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.

MQNGS4- Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à dix, voire au-delà).

MQNGS5- Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à dix, voire au-delà).

MQNGS6- Comparer des quantités.

MQNGS7- Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à dix, voire au-delà.

MQNGS8- Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres.

MQNGS9- Surcompter (c'est-à-dire compter de un en un à partir d'un nombre donné).

MQNGS10- Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.

MQNGS11- Écrire en chiffres les nombres de un à dix.

MQNGS12- Connaître et utiliser la comptine numérique jusqu'à trente.

Exprimer un rang ou une position par un nombre

MRNMS1- Comprendre la notion de rang.

MRNMS2- Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.

MRNMS3- Se familiariser avec le début de la bande numérique.

MRNGS1- Comprendre la notion de rang d'un objet.

MRNGS2- Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.

MRNGS3- Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul.

MRNGS4- Construire la bande numérique jusqu'à dix.

Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

MRPPS1- Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout.

MRPMS1- Rechercher le tout ou une partie dans un problème de parties-tout.

MRPMS2- Trouver une position finale à partir d'une position initiale et d'un déplacement sur une piste du type « jeu de l'oie » ou sur la bande numérique.

MRPMS3- Rechercher le tout dans un problème de groupements.

MRPMS4- Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable.

MRPGS1- Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout (d'abord deux parties, puis éventuellement trois).

MRPGS2- Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiales et finales.

MRPGS3- Déterminer la position finale (respectivement initiale) à partir de la position initiale (respectivement finale) et d'un déplacement sur une piste du type « jeu de l'oie » ou sur la bande numérique.

MRPGS4- Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux.

MRPGS5- Déterminer le tout dans un problème de groupement d'objets.

MRPGS6- Déterminer la valeur d'une part dans un problème de partage équitable (avec éventuellement un reste).

Explorer les solides et les formes planes

MGPS1- Reconnaître, trier et classer des objets selon leur forme.

MGPS2- Percevoir l'invariance de la forme d'un objet par rapport aux déplacements qu'il peut subir.

MGPS3- Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes.

MGMS1- Reconnaître et classer des solides (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque).

MGMS2- Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes (au maximum cinq).

MGGS1- Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône.

MGGS2- Reconnaître, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation.

MGGS3- Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque.

MGGS4- Reproduire des assemblages de solides (au maximum cinq) et de formes





planes (au maximum huit).

MGGS5- S'approprier la règle comme outil de tracé.

Explorer des grandeurs : la longueur, la masse

MLMPS1- Reconnaître un objet de même longueur qu'un objet donné.

MLMPS2- Comparer des objets selon leur longueur.

MLMMS1- Comparer directement des longueurs d'objets rectilignes et verbaliser le résultat.

MLMMS2- Classer des objets rectilignes selon leur longueur.

MLMMS3- Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser le résultat.

MLMMS4- Comparer les masses de deux objets.

MLMGS1- Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes.

MLMGS2- Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq).

MLMGS3- Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné.

MLMGS4- Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats.

MLMGS5- Reconnaître l'égalité de deux masses et verbaliser le résultat.

Se familiariser avec les motifs organisés

MMOPS1- Mémoriser un motif répétitif très simple.

MMOPS2- Reproduire un motif répétitif à l'identique.

MMOMS1- Mémoriser un motif répétitif simple.

MMOMS2- Reconnaître un motif répétitif à ses régularités.

MMOMS3- Décrire oralement des motifs répétitifs simples de différentes natures, sans nécessairement recourir au vocabulaire spécialisé.

MMOMS4- Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et verbaliser la règle de prolongement utilisée.

MMOGS1- Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif (par exemple relevant de la transcription formelle ABAABBAAABBB).

MMOGS2- Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent.

MMOGS3- Créer des motifs de différentes natures.

✦ Les compétences codées ✦

LES PROGRAMMES DU CYCLE 2

Les compétences présentes ici sont les compétences du socle commun du programme du cycle 2 en vigueur depuis la rentrée 2018/2019. Un livret de tous les attendus de fin de cycle et des sous-compétences codées est disponible sur mon blog en téléchargement libre afin de procéder à des relevés de compétences plus précis.

SC = *Socle commun*.

SC-F FRANÇAIS

SC-F1 Comprendre et s'exprimer à l'oral

SC-F1A Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.

SC-F1B Dire pour être entendu et compris.

SC-F1C Participer à des échanges dans des situations diverses.

SC-F1D Adopter une distance critique par rapport au langage produit.

SC-F2 Lire

SC-F2A Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.

SC-F2B Comprendre un texte et contrôler sa compréhension.

SC-F2C Pratiquer différentes formes de lecture.

SC-F2D Lire à voix haute.

SC-F3 Écrire

SC-F3A Copier.

SC-F3B Écrire des textes en commençant à s'approprier une démarche.

SC-F3C Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.



SC-F4 Comprendre le fonctionnement de la langue

SC-F4A Passer de l'oral à l'écrit.

SC-F4B Construire le lexique.

SC-F4C S'initier à l'orthographe lexicale.

SC-F4D Se repérer dans la phrase simple.

SC-F4E Maîtriser l'orthographe grammaticale de base.

SC-LV LANGUES VIVANTES

SC-LV1 Comprendre l'oral

Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur.

SC-LV2 S'exprimer oralement en continu

En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.

SC-LV3 Prendre part à une conversation

Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.

SC-LV4 Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale

Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

SC-EA ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

SC-AP Arts plastiques

SC-AP1 Expérimenter, produire, créer

SC-AP1A S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...

SC-AP1B Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.

SC-AP1C Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.

SC-AP1D Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).

SC-AP2 Mettre en oeuvre un projet artistique



SC-AP2A Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.

SC-AP2B Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.

SC-AP2C Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

SC-AP3 S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

SC-AP3A Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des oeuvres d'art.

SC-AP3B Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.

SC-AP3C Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

SC-AP4 Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

SC-AP4A Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.

SC-AP4B Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des oeuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des oeuvres.

SC-AP4C S'approprier quelques oeuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.

SC-AP4D S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.



SC-EM ÉDUCATION MUSICALE

SC-EM1 Chanter

SC-EM1A Chanter une mélodie simple avec une intonation juste, chanter une comptine ou un chant par imitation.

SC-EM1B Interpréter un chant avec expressivité.

SC-EM2 Écouter, comparer

SC-EM2A Décrire et comparer des éléments sonores.

SC-EM2B Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences.

SC-EM3 Explorer et imaginer

SC-EM3A Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique.

SC-EM3B Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.



SC-EM4 Échanger, partager

SC-EM4A Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences.

SC-EM4B Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

SC-EPS ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

SC-EPS1 Développer sa motricité et construire un langage du corps

SC-EPS1A Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.

SC-EPS1B Adapter sa motricité à des environnements variés.

SC-EPS1C S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.

SC-EPS2 S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

SC-EPS2A Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.

SC-EPS2B Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.

SC-EPS3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

SC-EPS3A Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...).

SC-EPS3B Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.

SC-EPS3C Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.

SC-EPS4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

SC-EPS4A Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.

SC-EPS4B Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.

SC-EPS5 S'approprier une culture physique sportive et artistique

SC-EPS5A Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.

SC-EPS5B Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.



SC-EMC ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE

SC-EMC1 Culture de la sensibilité

SC-EMC1A Identifier et exprimer en régulant ses émotions et ses sentiments.

SC-EMC1B S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.

SC-EMC1C Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.

SC-EMC1D Accepter les différences.

SC-EMC1E Être capable de coopérer.

SC-EMC1F Se sentir membre d'une collectivité.

SC-EMC2 Culture de la règle et du droit

SC-EMC2A Respecter les règles communes.

SC-EMC2B Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.

SC-EMC2C Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.

SC-EMC2D Comprendre le rapport entre les règles et les valeurs.

SC-EMC3 Culture du jugement

SC-EMC3A Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique.

SC-EMC3B Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté et réglé.

SC-EMC3C S'informer de manière rigoureuse.

SC-EMC3D Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.

SC-EMC3E Avoir le sens de l'intérêt général.

SC-EMC4 Culture de l'engagement

SC-EMC4A Être responsable de ses propres engagements.

SC-EMC4B Être responsable envers autrui.

SC-EMC4C S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.

SC-EMC4D Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience civique.

SC-EMC4E Savoir s'intégrer dans une démarche collaborative et enrichir son travail ou sa réflexion grâce à cette démarche.



SC-QLM QUESTIONNER LE MONDE

SC-QLM1 Pratiquer des démarches scientifiques

Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.

SC-QLM2 Imaginer, réaliser

SC-QLM2A Observer des objets simples et des situations d'activités de la vie quotidienne.

SC-QLM2B Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages.

SC-QLM3 S'approprier des outils et des méthodes

SC-QLM3A Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience.

SC-QLM3B Manipuler avec soin.

SC-QLM4 Pratiquer des langages

SC-QLM4A Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire.

SC-QLM4B Lire et comprendre des textes documentaires illustrés.

SC-QLM4C Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question.

SC-QLM4D Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux).

SC-QLM5 Mobiliser des outils numériques

Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples.

SC-QLM6 Adopter un comportement éthique et responsable

SC-QLM6A Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance.

SC-QLM6B Mettre en pratique les premières notions de gestion responsable de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives (« éco-gestes ») : gestion de déchets, du papier et économies d'eau et d'énergie (éclairage, chauffage...).

SC-QLM7 Se situer dans l'espace et dans le temps

SC-QLM7A Construire des repères spatiaux.

SC-QLM7A1 Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique.



SC-QLM7A2 Utiliser et produire des représentations de l'espace.

SC-QLM7B Construire des repères temporels.

SC-QLM7B1 Ordonner des événements.

SC-QLM7B2 Mémoriser quelques repères chronologiques.

SC-M MATHÉMATIQUES

SC-M1 Chercher

SC-M1A S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.

SC-M1B Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

SC-M2 Modéliser

SC-M2A Utiliser des outils mathématiques pour résoudre des problèmes concrets, notamment des problèmes portant sur des grandeurs et leurs mesures.

SC-M2B Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives, d'autres de situations multiplicatives, de partages ou de groupements.

SC-M2C Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement.

SC-M3 Représenter

SC-M3A Appréhender différents systèmes de représentations (dessins, schémas, arbres de calcul, etc.).

SC-M3B Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs.

SC-M3C Utiliser diverses représentations de solides et de situations spatiales.

SC-M4 Raisonner

SC-M4A Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.

SC-M4B Raisonner sur des figures pour les reproduire avec des instruments.

SC-M4C Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier ou non son jugement.

SC-M4D Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme.

SC-M5 Calculer



SC-M5A Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.

SC-M5B Contrôler la vraisemblance de ses résultats.

SC-M6 Communiquer

Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

Nouvelles compétences du cycle 2

COMPLÉMENT DU PROGRAMME DE FRANÇAIS DU CYCLE 2 2025

LECTURE

Identifier les mots de manière de plus en plus aisée.

CPF11- Déchiffrer et encoder 12 à 15 correspondances grapho-phonémiques (CGP) régulières, fréquentes et aisément prononçables.

CPF12- Déchiffrer des syllabes, des mots puis des phrases en fonction de la progression de l'apprentissage des CGP.

CPF13- Déchiffrer et encoder de 25 à 30 CGP.

CPF14- Avoir pris conscience de la présence de lettres finales muettes et s'appuyer sur le sens des mots pour les déchiffrer correctement.

CPF15- Mémoriser les mots fréquents et irréguliers.

CPF16- Déchiffrer entre 15 et 30 mots par minute.

CPF17- Déchiffrer 50 mots par minute.

CE1FI1- Renforcer le décodage des correspondances grapho-phonémiques (CGP) apprises au CP.

CE1FI2- Décoder toutes les CGP y compris les plus complexes.

CE1FI3- Avoir mémorisé l'ensemble des CGP dans tous les types d'écriture, en particulier celles des sons proches (en encodage et décodage).

CE1FI4- Identifier directement l'ensemble des mots courants et déchiffrer avec exactitude les mots nouveaux dont le décodage n'a pas encore été automatisé.

CE2FI1- Avoir automatisé toutes les correspondances grapho-phonémiques.

CE2FI2- Lire un texte nouveau en s'appuyant sur un décodage rapide.

CE2FI3- Automatiser la lecture des mots les plus fréquents.

CE2FI4- Repérer les lettres muettes et décoder les mots inconnus en conservant une vitesse de lecture correspondant aux objectifs de fin d'année.

Lire à voix haute

CPFL1- Oraliser les syllabes déchiffrées et encodées, puis les mots.

CPFL2- Oraliser régulièrement les mots et phrases déchiffrés et encodés.

CPFL3- S'entraîner à lire des textes déchiffrables de manière à automatiser sa lecture.

CPFL4- Lire après préparation un texte adapté à son niveau de lecture avec une vitesse de 50 mots par minute.

CPFL5- Identifier les marques de ponctuation et les prendre en compte sur un texte préparé.

CPFL6- Amorcer une lecture expressive.

CE1FL1- Lire un texte adapté à son niveau de lecture avec une vitesse de 70 mots par minute après préparation.

CE1FL2- Lire des textes narratifs, documentaires et prescriptifs en respectant tous les signes de ponctuation et les groupes de souffle.

CE1FL3- Lire de manière expressive.

CE2FL1- Lire un texte adapté à son niveau de lecture avec une vitesse de 90 mots par minute après préparation.

CE2FL2- Lire un texte en respectant l'ensemble des marques de ponctuation et les liaisons.

CE2FL3- Manifester sa compréhension par une lecture expressive qui respecte la structure du texte, de la phrase et le sens.

Comprendre un texte pour développer le goût de la lecture et permettre la connaissance

CPFC1- Dégager le sens global d'un texte entendu ou lu de façon autonome.

CPFC2- Identifier les mots inconnus dans un texte et chercher à leur donner un sens.

CPFC3- Se repérer dans la chaîne anaphorique (qui relie un nom à sa ou ses reprise(s) pronominal(e)s ou à d'autres noms de sens équivalent).

CPFC4- Comprendre ce qui est implicite (inférences simples).

CPFC5- Justifier ses réponses par un retour au texte.

CPFC6- Lire 5 à 10 œuvres complètes et variées issues du patrimoine et de la littérature de jeunesse (albums, romans, contes, fables, poèmes, pièces de théâtre et documentaires).



CPFC7- Repérer et reconnaître des types de personnages.

CPFC8- Aller vers les livres et être capable d'en choisir à titre personnel.

CPFC9- Relier ses lectures à son expérience personnelle, être en mesure d'établir des liens entre ses différentes lectures (mise en réseau).

CPFC10- Fréquenter régulièrement des lieux de lecture et se familiariser avec eux, rencontrer des acteurs du livre.

CE1FC1- Lire et comprendre un texte narratif ou informatif d'une vingtaine de lignes lu en autonomie.

CE1FC2- Comprendre un texte d'une complexité ou d'une longueur supérieure lu par l'adulte dans le cadre d'une séance dédiée à la compréhension.

CE1FC3- Développer des stratégies pour élucider le sens des mots et des expressions inconnus.

CE1FC4- Repérer la chaîne anaphorique (qui relie un nom à sa ou ses reprise(s) pronominale(s) ou à d'autres noms de sens équivalent) et s'appuyer sur le sens du texte pour résoudre des ambiguïtés.

CE1FC5- Comprendre ce qui est implicite dans le texte (inférences) dans des cas simples.

CE1FC6- Justifier ses réponses par un retour au texte.

CE1FC7- Lire 5 à 10 œuvres complètes et variées issues du patrimoine et de la littérature de jeunesse (albums, romans, contes, fables, poèmes, pièces de théâtre et documentaires).

CE1FC8- Se familiariser aux différents genres et types de textes.

CE1FC9- Faire preuve d'initiative dans ses lectures personnelles en empruntant des livres en fonction de ses goûts.

CE2FC1- Lire et comprendre un texte narratif, poétique, documentaire ou théâtral, lu en autonomie ou lu par un adulte en s'appuyant sur les caractéristiques de ces textes.

CE2FC2- Adopter une posture active par rapport au vocabulaire inconnu.

CE2FC3- Comprendre ce qui est implicite (inférences) en s'appuyant sur des indices explicites et sur ses propres connaissances éléments complexes.

CE2FC4- Lire de manière autonome 5 à 10 œuvres complètes et variées issues du patrimoine et de la littérature de jeunesse (albums, romans, contes, fables, poèmes, pièces de théâtre et documentaires).

CE2FC5- Fréquenter des lieux de lecture régulièrement et rencontrer des acteurs du livre.

ECRITURE

Transcrire de l'oral à l'écrit





CPFT1- Encoder des syllabes simples puis des mots avec lettres muettes.

CE1FT1- Orthographier correctement les mots fréquents, réguliers puis irréguliers.

CE1FT2- Réaliser des accords en genre et en nombre dans le groupe nominal (article, nom, adjectif).

CE2FT1- Orthographier correctement les mots fréquents, réguliers et irréguliers et les accords étudiés dans le cadre de dictées.

Copier

CPFCO1- Encoder des syllabes simples puis des mots avec lettres muettes.

CPFCO2- Copier une phrase en lien avec les 12/15 correspondances grapho-phonémiques étudiées.

CPFCO3- Copier trois ou quatre phrases sans erreur et de façon lisible.

CE1FCO1- Mémoriser le tracé et la transcription de toutes les lettres cursives minuscules y compris des lettres en miroir (b/d/q/p).

CE1FCO2- Copier quatre à cinq phrases courtes.

CE1FCO3- Recopier sans effort une dizaine de lignes en respectant la ponctuation et la mise en page.

CE2FCO1- Écrire et transcrire avec fluidité toutes les lettres cursives, majuscules y compris.

CE2FCO2- Copier une dizaine de lignes sans erreur en conjuguant vitesse et exactitude et en respectant les mises en page complexes.

Produire des écrits

CPFP1- Écrire des graphèmes, des syllabes, des mots puis quelques phrases avec l'aide du professeur à partir des mots connus et déchiffrés. Les activités de dictées à l'adulte sont poursuivies.

CPFP2- S'appuyer sur les textes de lecture pour les transformer sur quelques points seulement.

CPFP3- Repérer les dysfonctionnements de son texte par la relecture à voix haute du professeur ou d'outils d'aide construits à cet effet.

CPFP4- Produire des écrits courts porteurs de sens d'une à cinq lignes en articulation avec l'apprentissage de la lecture.

CE1FP1- Rédiger une phrase simple à partir d'une phrase prototypique, en changeant un puis plusieurs mots.

CE1FP2- Écrire un texte court de trois à cinq phrases.



CE1FP3- Insérer des connecteurs pour rendre cohérent l'enchaînement de plusieurs phrases.

CE1FP4- Commencer à se doter d'une méthodologie pour se préparer à écrire, avec l'appui du professeur.

CE1FP5- Retravailler un texte (issu de lecture et/ou d'écriture) en fonction d'une ou deux contraintes d'écriture.

CE1FP6- Écrire un texte de six ou sept phrases maximum en assurant la cohérence syntaxique et logique du texte produit.

CE2FP1- Rédiger quelques phrases qui permettent d'entraîner les automatismes appris en grammaire et orthographe.

CE2FP2- Écrire un texte d'une dizaine de lignes de différents types et relevant des différents enseignements : respecter la syntaxe, les règles orthographiques étudiées, réemployer un lexique précis et prendre en compte des contraintes d'écriture.

CE2FP3- Relire son texte méthodiquement.

ORAL

Écouter pour comprendre

CPFE1- Comprendre un message entendu de quelques minutes et mémoriser quelques informations importantes.

CE1FE1- Maintenir une attention active pendant quelques minutes pour repérer, mémoriser, classer ou ordonner les informations importantes entendues à l'oral.

CE2FE1- Repérer, mémoriser et relier entre elles plusieurs informations importantes pour construire la cohérence d'un message entendu de plus en plus long et complexe (5 minutes maximum), en évaluant son degré de compréhension.

Dire pour être compris

CPFD1- Mener une brève production orale pour rapporter, raconter, décrire ou expliquer, en utilisant quelques organisateurs du discours et en mobilisant le lexique appris.

CPFD2- S'écouter pour progresser et proposer des reformulations.

CPFD3- Oraliser un texte mémorisé ou préparé en tenant compte de son auditoire.

CE1FD1- Utiliser à l'oral d'autres temps verbaux que le présent pour raconter, décrire, expliquer, comparer ou exposer.

CE1FD2- Utiliser les critères définis pour évaluer sa prestation ou celle des autres et progresser.

CE2FD1- Mener une production orale de plus en plus longue et structurée pour raconter, expliquer, argumenter, justifier.



CE2FD2- Maintenir l'intérêt de son auditoire lors des différentes prestations orales.

Participer à des échanges

CPFPE1- Participer aux échanges en respectant les règles, en écoutant les autres et en donnant son avis.

CE1FPE1- Respecter le propos au cours des échanges au sein d'un groupe.

CE2FPE1- Tenir compte de ce qui a déjà été dit lors des interventions au sein d'un groupe.

VOCABULAIRE

Enrichir son vocabulaire dans tous les enseignements

CPFEV1- Enrichir en contexte le vocabulaire appris au cycle 1.

CPFEV2- Être capable de trouver, en contexte, le sens d'un mot polysémique ou d'une expression et être sensible à la différence entre sens propre et sens figuré.

CPFEV3- Commencer à mobiliser l'ordre alphabétique pour utiliser le dictionnaire (papier ou numérique) afin de vérifier son hypothèse de compréhension d'un mot.

CE1FEV1- S'appuyer sur la morphologie des mots pour en trouver le sens.

CE1FEV2- Utiliser les mots en respectant les associations les plus fréquentes.

CE1FEV3- Consulter des articles de dictionnaire adaptés.

CE2FEV1- Préciser le sens d'un mot en s'appuyant sur son contexte et sur sa morphologie.

CE2FEV2- Comprendre le lien sémantique entre sens propre et sens figuré dans les cas les plus fréquents.

CE2FEV3- Utiliser les mots en respectant les associations les plus fréquentes.

CE2FEV4- Consulter avec aisance des articles de dictionnaire adaptés pour vérifier le sens supposé d'un mot rencontré.

Établir des relations entre les mots

CPFER1- Constituer des répertoires de mots par thème, par classe grammaticale et par critère morphologique.

CPFER2- Savoir trouver des synonymes et des antonymes.

CE1FER1- Enrichir les répertoires constitués au CP en y ajoutant notamment des expressions ou locutions.

CE1FER2- Percevoir de grandes catégories et hiérarchiser les termes génériques, de



base et spécifiques.

CE1FER3- Trier et appairer des mots et leurs dérivés en fonction des préfixes et suffixes identifiés.

CE1FER4- Percevoir les niveaux de langue familier, courant et soutenu.

CE2FEV1- Enrichir les collections constituées au début du cycle avec des mots, des expressions et des associations fréquentes.

CE2FEV2- Se constituer un répertoire lexical personnel qui pourra forger l'autonomie visée au cycle 3.

Réemployer le vocabulaire étudié

CPFRV1- Réemployer et mémoriser le vocabulaire appris au cycle 1.

CPFRV2- Réemployer et mémoriser les expressions et les mots appris en fonction de contraintes de production orale ou écrite.

CPFRV3- Percevoir la différence entre deux niveaux de langue et choisir le plus adapté à la situation.

CE1FRV1- Mobiliser les mots rencontrés en contexte en fonction des lectures et des activités conduites pour mieux parler, mieux comprendre et mieux écrire.

CE1FRV2- Utiliser les relations établies entre les mots depuis le cycle 1 (champ lexical, classe grammaticale, morphologie, niveau de langue) pour varier et adapter son expression.

CE2FRV1- Employer à bon escient et rigoureusement les mots étudiés, en référence à leur contexte d'emploi et leur éventuelle polysémie.

CE2FRV2- Changer de niveau de langue selon les situations.

Mémoriser l'orthographe des mots

CPFMO1- Mémoriser l'orthographe des mots réguliers fréquemment rencontrés et du lexique le plus couramment employé et pouvoir les écrire sous la dictée, en lien avec les correspondances grapho-phonémiques (CGP) étudiées.

CPFMO2- Identifier et nommer les accents.

CPFMO3- Connaître la valeur sonore de certaines lettres (s – c – g) et la composition de certains graphèmes selon la lettre qui suit (an/am, en/em, on/om, in/im), en fonction du contexte et dans des mots fréquemment rencontrés.

CPFMO4- Être capable de regrouper des mots par séries.

CE1FMO1- Mémoriser l'orthographe des mots réguliers et irréguliers fréquemment





rencontrés et du lexique le plus couramment employé.

CE1FM02- Tenir compte des accents.

CE1FM03- Classer par analogie et mémoriser les mots les plus fréquents comportant des graphèmes à prononciation variable : s prononcé –ss ou –z, c prononcé –ss ou –k, g prononcé –j ou –g.

CE2FM01- Écrire correctement sous la dictée les mots réguliers et irréguliers fréquemment rencontrés.

CE2FM02- Tenir compte des accents.

CE2FM03- S'appuyer sur des critères morphologiques (radical, préfixe et suffixe) et analogiques pour orthographier correctement les mots.

GRAMMAIRE / CONJUGAISON

Se repérer dans la phrase simple

CPFPS1- S'approprier progressivement la notion de phrase simple et ses deux marqueurs essentiels : majuscule initiale et ponctuation finale forte.

CPFPS2- Comprendre que certains éléments (sujet/verbe et déterminants/noms/adjectifs) fonctionnent ensemble et constituent un système.

CPFPS3- S'appuyer sur la ponctuation pour reconnaître les trois types de phrases et la forme négative.

CPFPS4- Constituer des corpus par classe de mots : noms, verbes, déterminants, adjectifs, pronoms personnels.

CE1FPS1- Identifier la phrase simple, en distinguer les principaux constituants et les nommer : groupe sujet (GS), verbe et compléments sans distinguer ces derniers.

CE1FPS2- Reconnaître et utiliser les trois types de phrases, en lien avec la ponctuation : déclarative, interrogative et impérative.

CE1FPS3- Reconnaître les formes négatives et exclamatives et savoir effectuer des transformations.

CE1FPS4- Différencier et nommer les principales classes de mots : le déterminant, le nom commun, le nom propre, l'adjectif, le verbe et le pronom personnel sujet.

CE2FPS1- Identifier la phrase simple et reconnaître ses principaux constituants : le groupe sujet, le verbe et les compléments (sans distinction).

CE2FPS2- Reconnaître et produire les trois types de phrases : déclarative, interrogative et impérative.

CE2FPS3- Reconnaître et produire les formes négative et exclamative.

CE2FPS4- Utiliser la ponctuation de fin de phrase (. ! ?) et reconnaître les marques du discours rapporté (« ... »).





Découvrir, comprendre et mettre en œuvre l'orthographe grammaticale

CPFOG1- Se familiariser avec la notion de « chaîne d'accords » (déterminant/nom/adjectif) en repérant et en identifiant les régularités des marques de genre et de nombre.

CPFOG2- S'initier à l'identification de la relation sujet-verbe à partir de l'observation des effets des transformations liées aux temps et aux personnes.

CPFOG3- Observer les différentes formes verbales fréquentes et régulières.

CPFOG4- Apprendre à conjuguer être et avoir au présent de l'indicatif et commencer à les mobiliser à l'écrit.

CE1FOG1- Reconnaître le GN (déterminant/nom/adjectif) et, en écoutant des transformations de phrases à l'oral puis en les observant à l'écrit, comprendre le lien entre le déterminant, le nom et l'adjectif dans la « chaîne d'accords ».

CE1FOG2- Identifier la relation sujet-verbe à partir de l'observation des effets des transformations liées au changement de temps et de personne dans des situations simples (groupe sujet + verbe).

CE1FOG3- Identifier le radical et la terminaison d'un verbe du premier groupe conjugué et trouver son infinitif.

CE1FOG4- Apprendre à conjuguer au présent, à l'imparfait, au futur puis au passé composé de l'indicatif être et avoir et les verbes du premier groupe.

CE2FOG1- Repérer, comprendre et mettre en œuvre les marques d'accords au sein du groupe nominal.

CE2FOG2- Identifier, dans des situations simples, la relation sujet-verbe.

CE2FOG3- Apprendre à conjuguer au présent, à l'imparfait, au futur et au passé composé de l'indicatif être et avoir, les verbes du premier groupe et les verbes irréguliers du 3e groupe (faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre).

CE2FOG4- Identifier le radical et la terminaison d'un verbe conjugué au programme et trouver son infinitif.

COMPLÉMENT DU PROGRAMME DE MATHÉMATIQUES DU CYCLE 2 2025

NOMBRES, CALCUL ET RÉOLUTION DE PROBLÈMES

Les nombres entiers

CPMNE1- Comparer et dénombrer des collections en les organisant.

CPMNE2- Construire des collections de cardinal donnés.



CPMNE3- Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à cent.

CPMNE4- Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre.

CPMNE5- Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines).

CPMNE6- Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles (=, < et >).

CPMNE7- Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.

CPMNE8- Savoir placer des nombres sur une demi-droite graduée de un en un.

CPMNE9- Connaître les nombres ordinaux jusqu'à « vingtième ».

CPMNE10- Comprendre et utiliser les nombres ordinaux.

CPMNE11- Repérer un rang ou une position dans une file orientée ou dans une liste d'objets ou de personnes.

CPMNE12- Faire le lien entre le rang d'un objet dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède.

CPMNE13- Utiliser les nombres ordinaux dans le cadre de l'étude de suites de symboles, de formes, de lettres ou de nombres.

CE1MNE1- Dénombrer des collections en les organisant.

CE1MNE2- Construire des collections de cardinal donné.

CE1MNE3- Connaître et utiliser la relation entre unités et dizaines, entre dizaines et centaines, entre unités et centaines.

CE1MNE4- Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à mille.

CE1MNE5- Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre.

CE1MNE6- Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre.

CE1MNE7- Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles (=, <, >).

CE1MNE8- Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.

CE1MNE9- Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre ... et ... ».

CE1MNE10- Savoir placer des nombres sur une demi-droite graduée.

CE1MNE11- Connaître les nombres ordinaux jusqu'à cent.

CE1MNE12- Comprendre et utiliser les nombres ordinaux.

CE1MNE13- Repérer un rang ou une position dans une file orientée ou dans une liste





d'objets ou de personnes.

CE1MNE14- Faire le lien entre le rang d'un objet dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent.

CE1MNE15- Utiliser les nombres ordinaux dans le cadre de suite de symboles, de lettres ou de nombres.

CE2MNE1- Dénombrer des collections.

CE2MNE2- Construire des collections de cardinal donné.

CE2MNE3- Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération.

CE2MNE4- Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à dix-mille.

CE2MNE5- Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre.

CE2MNE6- Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre.

CE2MNE7- Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles ($=$, $<$, $>$).

CE2MNE8- Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.

CE2MNE9- Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre ... et ... ».

CE2MNE10- Savoir placer des nombres sur une demi-graduée.

Les fractions

CPMF1- Comprendre et utiliser les termes « moitié », « demi » et « quart » dans une situation de partage d'un tout en parts égales.

CE1MF1- Savoir interpréter, représenter, écrire et lire les fractions $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$ et $1/10$.

CE1MF2- Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions inférieures ou égales à 1.

CE1MF3- Connaître et utiliser les mots « dénominateur » et « numérateur ».

CE1MF4- Comparer des fractions ayant le même dénominateur.

CE1MF5- Comparer des fractions dont le numérateur est 1.

CE1MF6- Additionner et soustraire des fractions de même dénominateur.

CE2MF1- Savoir établir des égalités de fractions inférieures ou égales à 1.

CE2MF2- Partager une unité de longueur en fractions d'unité et mesurer des longueurs non entières par rapport à cette unité.



CE2MF3- Comparer des fractions inférieures à 1.

CE2MF4- Additionner et soustraire des fractions.

Les quatre opérations

CPM401- Comprendre le sens de l'addition et de la soustraction.

CPM402- Comprendre et utiliser les symboles « + », « - » et « = ».

CPM403- Poser et effectuer des additions en colonnes.

CPM404- Comprendre le sens de la multiplication.

CE1M401- Poser et effectuer des additions et des soustractions en colonnes.

CE1M402- Comprendre et utiliser le symbole « × ».

CE1M403- Comprendre et savoir que la multiplication est commutative.

CE1M404- Connaître la notion de parité d'un nombre.

CE2M401- Comprendre et utiliser les mots « terme », « somme » et « différence ».

CE2M402- Poser et effectuer des additions et des soustractions en colonnes.

CE2M403- Comprendre et utiliser les mots « facteur », « produit » et « multiple ».

CE2M404- Comprendre le sens de la division et utiliser le symbole « ÷ ».

CE2M405- Poser et effectuer des multiplications d'un nombre à deux ou trois chiffres par un nombre à un ou deux chiffres.

Le calcul mental

CPMCM1- Connaître dans les deux sens les tables d'addition.

CPMCM2- Connaître les doubles et les moitiés de nombres usuels.

CPMCM3- Ajouter ou soustraire 1 ou 2 à un nombre.

CPMCM4- Ajouter ou soustraire 10 à un nombre.

CPMCM5- Ajouter ou soustraire 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 ou 90 à un nombre.

CPMCM6- Trouver le complément d'un nombre à la dizaine supérieure.

CPMCM7- Ajouter un nombre inférieur à 9 à un nombre.



CPMCM8- Ajouter 9 à un nombre.

CPMCM9- Ajouter deux nombres inférieurs à 100.

CPMCM10- Déterminer la moitié d'un nombre pair.

CPMCM11- Soustraire un nombre inférieur à 10 à un nombre entier de dizaines.

CE1MCM1- Connaître dans les deux sens les tables d'addition.

CE1MCM2- Connaître dans les deux sens les tables de multiplication.

CE1MCM3- Connaître des faits multiplicatifs usuels.

CE1MCM4- Ajouter ou soustraire un nombre entier de dizaines à un nombre. Ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines à un nombre.

CE1MCM5- Multiplier par 10 un nombre inférieur à 100.

CE1MCM6- Ajouter 9, 19 ou 29 à un nombre.

CE1MCM7- Soustraire 9 à un nombre.

CE1MCM8- Soustraire un nombre inférieur à 9 à un nombre.

CE1MCM9- Déterminer la moitié d'un nombre pair.

CE1MCM10- Calculer le produit d'un nombre compris entre 11 et 19 par un nombre inférieur à 10 en décomposant le plus grand des deux facteurs en la somme de deux nombres (propriété de distributivité).

CE2MCM1- Connaître dans les deux sens les tables d'addition.

CE2MCM2- Connaître dans les deux sens les tables de multiplication.

CE2MCM3- Connaître des faits multiplicatifs usuels.

CE2MCM4- Multiplier un nombre entier par 10 ou 100.

CE2MCM5- Ajouter 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39 à un nombre.

CE2MCM6- Soustraire 9, 19, 29 ou 39 à un nombre.

CE2MCM7- Multiplier un nombre entier par 4 ou par 8.

CE2MCM8- Multiplier un nombre inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines.

CE2MCM9- Calculer le produit d'un nombre compris entre 11 et 99 par un nombre inférieur à 10 en décomposant le plus grand des deux facteurs en la somme de deux nombres (propriété de distributivité).

La résolution de problèmes

CPMP1- Résoudre des problèmes additifs en une étape du type parties-tout.

CPMP2- Résoudre des problèmes additifs en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30).

CPMP3- Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape (champ numérique inférieur ou égal à 30).

CE1MP1- Résoudre des problèmes additifs en une étape de type parties-tout.

CE1MP2- Résoudre des problèmes additifs de comparaison en une étape.

CE1MP3- Résoudre des problèmes additifs en deux étapes.

CE1MP4- Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape.

CE1MP5- Résoudre des problèmes mixtes en deux étapes (une étape additive et une étape multiplicative).

CE2MP1- Résoudre des problèmes additifs en une étape de types parties-tout et comparaison.

CE2MP2- Résoudre des problèmes additifs en deux étapes.

CE2MP3- Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape.

CE2MP4- Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes.

CE2MP5- Résoudre des problèmes de comparaison multiplicative.

CE2MP6- Résoudre des problèmes mettant en jeu des produits cartésiens.

GRANDEURS ET MESURES

Les longueurs, les masses et les contenances

CPMLM1- Utiliser le lexique spécifique associé aux longueurs.

CPMLM2- Comparer des objets selon leur longueur.

CPMLM3- Comparer des segments selon leur longueur.

CPMLM4- Savoir mesurer la longueur d'un segment en utilisant une règle graduée.

CPMLM5- Connaître et utiliser les unités mètre et centimètre et les symboles associés (m et cm).

CPMLM6- Connaître quelques longueurs de référence.

CPMLM7- Savoir qu'un mètre est égal à cent centimètres.

CPMLM8- Utiliser le lexique associé aux masses.

CPMLM9- Comparer des objets selon leur masse.

CE1MLM1- Connaître et utiliser les unités mètre, centimètre, kilomètre et les symboles





associés (m, cm et km).

CE1MLM2- Choisir l'unité la mieux adaptée pour exprimer une longueur.

CE1MLM3- Connaître les relations entre les unités de longueurs usuelles.

CE1MLM4- Savoir mesurer la longueur d'un segment en utilisant une règle graduée.

CE1MLM5- Comparer des longueurs.

CE1MLM6- Connaître quelques longueurs de référence.

CE1MLM7- Estimer la longueur d'un objet du quotidien.

CE1MLM8- Savoir identifier l'objet le plus léger (ou le plus lourd) parmi deux ou trois objets de volumes proches en les soupesant ou en utilisant une balance pour les peser.

CE1MLM9- Connaître et utiliser les unités gramme et kilogramme et les symboles associés (g, kg).

CE1MLM10- Savoir que 1 kg est égal à 1000 g.

CE1MLM11- Comparer des masses.

CE1MLM12- Disposer de quelques masses de référence. Estimer la masse d'objets du quotidien en gramme ou en kilogramme.

CE2MLM1- Connaître et utiliser les unités mètre, décimètre, centimètre, millimètre, kilomètre et les symboles associés (m, dm, cm, mm, km).

CE2MLM2- Connaître les relations entre les unités de longueur.

CE2MLM3- Choisir l'unité la mieux adaptée pour exprimer une longueur.

CE2MLM4- Comparer des longueurs.

CE2MLM5- Tracer un segment de longueur donnée.

CE2MLM6- Disposer de quelques longueurs de référence.

CE2MLM7- Estimer la longueur d'un objet ou une distance.

CE2MLM8- Savoir ce qu'est le périmètre d'une figure plane.

CE2MLM9- Comparer le périmètre de plusieurs polygones sans règle graduée, en utilisant un compas.

CE2MLM10- Déterminer le périmètre d'un polygone en utilisant une règle graduée.

CE2MLM11- Connaître et utiliser les unités gramme, kilogramme et tonne et les symboles associés (g, kg, t).

CE2MLM12- Choisir l'unité la mieux adaptée pour exprimer une masse.

CE2MLM13- Connaître les relations entre les unités de masse usuelles.

CE2MLM14- Comparer des masses.





CE2MLM15- Disposer de quelques masses de référence.

CE2MLM16- Estimer la masse d'un objet.

CE2MLM17- Comparer les contenances de différents objets.

CE2MLM18- Connaître et utiliser les unités litre, décilitre et centilitre et les symboles associés (L, dL et cL).

CE2MLM19- Savoir que 1 L est égal à 10 dL et également à 100 cL.

La monnaie

CPMM1- Utiliser le lexique spécifique lié à la monnaie.

CPMM2- Comparer les valeurs de deux ensembles constitués de pièces de monnaie ou de deux ensembles constitués de pièces et de billets.

CPMM3- Déterminer la valeur en euro d'un ensemble constitué de pièces et de billets.

CPMM4- Constituer une somme d'argent donnée avec des pièces et des billets.

CPMM5- Simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs. Rendre la monnaie.

CE1MM1- Connaître le lien entre les euros et les centimes.

CE1MM2- Comparer les valeurs en euro de deux ensembles constitués de pièces et de billets.

CE1MM3- Déterminer la valeur en euro et centime d'euro d'un ensemble constitué de pièces et de billets.

CE1MM4- Constituer avec des euros et des centimes d'euro une somme d'argent d'une valeur donnée.

CE1MM5- Simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs. Rendre la monnaie.

CE1MM7- Connaître le sens de l'écriture à virgule d'une somme d'argent.

CE2MM1- Simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs. Rendre la monnaie.

CE2MM2- Poser et effectuer des additions de montants en euro.

CE2MM3- Poser et effectuer des soustractions de montants en euro.

Le repérage dans le temps

CPMT1- Lire sur une horloge à aiguilles une heure donnée en heures entières.

CPMT2- Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée (uniquement des heures entières inférieures ou égales à douze).

CPMT3- Associer une heure à un moment de la journée.

CE1MT1- Lire l'heure sur une horloge à aiguilles (lorsque l'heure est donnée en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quart d'heure).

CE1MT2- Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quart d'heure.

CE1MT3- Connaître, utiliser et distinguer les heures du matin et celles de l'après-midi.

CE1MT4- Connaître les unités de mesure de durée, heure et minute, et les symboles associés (h et min).

CE1MT5- Comparer et mesurer des durées écoulées entre deux instants affichés sur une horloge (pour des intervalles de temps situés dans une même journée, avec des heures données en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quarts d'heure).

CE2MT1- Lire l'heure sur une horloge à aiguilles.

CE2MT2- Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée en heures entières ou en heures et minutes.

CE2MT3- Comparer et mesurer des durées écoulées entre deux instants affichés sur une horloge (pour des intervalles de temps situés dans une même journée).

CE2MT4- Résoudre des problèmes à une ou deux étapes impliquant des durées.

ESPACE ET GÉOMÉTRIE

Les solides

CPMS1- Reconnaître les solides usuels suivants : cube, boule, cône, cylindre, pavé.

CPMS2- Nommer un cube, un pavé et une boule.

CPMS3- Décrire un cube ou un pavé en utilisant le terme « face ». Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube et d'un pavé.

CPMS4- Construire des cubes et des pavés.

CE1MS1- Reconnaître les solides usuels suivants : cube, boule, cône, pyramide, cylindre, pavé.

CE1MS2- Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône ou une pyramide.

CE1MS3- Décrire un cube, un pavé ou une pyramide en utilisant les termes « face », « sommet » et « arête ».

CE1MS4- Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube ou d'un pavé.



CE1MS5- Construire un cube, un pavé droit ou une pyramide.

CE2MS1- Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône, une pyramide ou un cylindre.

CE2MS2- Décrire un cube, un pavé ou une pyramide en utilisant les termes « face », « sommet » et « arête ».

CE2MS3- Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube ou d'un pavé.

CE2MS4- Connaître la nature des faces d'une pyramide.

CE2MS5- Construire un cube, un pavé ou une pyramide.

CE2MS6- Construire un cube à partir d'un patron.

La géométrie plane

CPMS1- Reconnaître des formes planes (disque, carré, rectangle et triangle) dans un assemblage et dans son environnement proche).

CPMS2- Nommer le disque, le carré, le rectangle et le triangle.

CPMS3- Donner une première description du carré, du rectangle, du triangle en utilisant les termes « sommet » et « côté ».

CPMS4- Repérer visuellement des alignements.

CPMS5- Utiliser la règle pour repérer ou vérifier des alignements.

CPMS6- Utiliser la règle comme instrument de tracé.

CPMS7- Construire un carré, un rectangle, un triangle ou un assemblage de ces figures sur du papier quadrillé ou pointé.

CE1MS1- Utiliser le vocabulaire géométrique approprié.

CE1MS2- Reconnaître, nommer et décrire un cercle, un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle en utilisant le vocabulaire approprié.

CE1MS3- Connaître les propriétés des angles et des égalités de longueur pour les carrés et les rectangles.

CE1MS4- Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle et un cercle ou un assemblage de ces figures.

CE1MS5- Utiliser la règle pour vérifier des alignements et l'équerre pour vérifier qu'un angle est droit.

CE1MS6- Utiliser la règle graduée, l'équerre et le compas comme instruments de tracé.

CE1MS7- Connaître et utiliser le code pour les angles droits.

CE2MS1- Utiliser le vocabulaire géométrique approprié.



CE2MS2- Reconnaître, nommer et décrire le carré, le rectangle, le triangle, le triangle rectangle et le losange.

CE2MS3- Connaître les propriétés des angles et les égalités de longueur pour les carrés, les rectangles et les losanges.

CE2MS4- Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle et un cercle ou des assemblages de ces figures sur tout support (papier quadrillé ou pointé ou papier uni), avec une règle graduée, une équerre ou un compas.

CE2MS5- Connaître et utiliser le codage d'un angle droit et celui qui indique que des segments ont la même longueur.

CE2MS6- Reconnaître si une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie en utilisant des pliages ou du papier calque.

CE2MS7- Compléter, sur une feuille quadrillée ou pointée, une figure simple pour la rendre symétrique par rapport à un axe donné.

Le repérage dans l'espace

CPMRE1- Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives.

CPMRE2- Situer des personnes ou des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères dans la classe.

CPMRE3- Construire et utiliser des représentations de la classe pour localiser, mémoriser et communiquer un emplacement.

CPMRE4- Construire et reproduire des assemblages de solides à partir d'un modèle en trois dimensions ou de représentations planes.

CPMRE5- Se déplacer et décrire des déplacements dans la classe en s'orientant et en utilisant des repères.

CPMRE6- Construire et utiliser un plan de la classe pour communiquer un déplacement.

CPMRE7- Utiliser et produire une suite d'instructions qui codent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis.

CE1MRE1- Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives.

CE1MRE2- Situer des personnes ou des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères dans un espace familier.

CE1MRE3- Construire et utiliser des représentations d'un espace familier pour localiser, mémoriser ou communiquer un emplacement.

CE1MRE4- Construire des assemblages de cubes et des pavés.

CE1MRE5- Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui codent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis.



ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES

CPMOD1- Collecter des données et présenter ces données sous forme d'un tableau ou d'un diagramme en barres.

CPMOD2- Construire et compléter un tableau à double entrée.

CE1MOD1- Produire un tableau ou un diagramme en barres pour présenter des données recueillies.

CE1MOD2- Lire et interpréter les données d'un diagramme en barres.

CE1MOD3- Lire et interpréter les données d'un tableau à double entrée.

CE2MOD1- Produire un tableau ou un diagramme en barres pour présenter des données recueillies.

CE2MOD2- Lire et interpréter les données d'un tableau à double entrée ou d'un diagramme en barres.

CE2MOD3- Résoudre des problèmes en utilisant les données d'un tableau à double entrée ou d'un diagramme en barre.



◆ Les compétences codées ◆

LES PROGRAMMES DU CYCLE 3

Comme pour le cycle 2, vous trouverez ici les compétences générales liées au socle commun des programmes en vigueur. Pour le développement des sous compétences et des attendus de fin de cycle, je vous invite à suivre le lien afin de télécharger le document intégral codifié.

SC-F FRANÇAIS

SC-F1 Comprendre et s'exprimer à l'oral

SC-F1A Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.

SC-F1B Parler en prenant en compte son auditoire.

SC-F1C Participer à des échanges dans des situations diverses.

SC-F1D Adopter une attitude critique par rapport à son propos.

SC-F2 Lire

SC-F2A Lire avec fluidité.

SC-F2B Comprendre un texte littéraire et se l'approprier.

SC-F2C Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.

SC-F2D Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.

SC-F3 Écrire

SC-F3A Écrire à la main de manière fluide et efficace.

SC-F3B Maîtriser les bases de l'écriture au clavier.

SC-F3C Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.

SC-F3D Rédiger des écrits variés.

SC-F3E Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.

SC-F3F Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser.

SC-F4 Comprendre le fonctionnement de la langue



SC-F4A Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.

SC-F4B Identifier les constituants d'une phrase simple, se repérer dans la phrase complexe.

SC-F4C Acquérir l'orthographe grammaticale.

SC-F4D Enrichir le lexique.

SC-F4E Acquérir l'orthographe lexicale.

SC-LV LANGUES VIVANTES

SC-LV1 Écouter et comprendre

SC-LV1A Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples.

SC-LV1B Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour mémoriser des mots, des expressions courantes.

SC-LV1C Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message.

SC-LV2 Lire et comprendre

SC-LV2A Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte.

SC-LV2B Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte.

SC-LV2C S'appuyer sur des mots outils, des structures simples, des expressions rituelles.

SC-LV2D Percevoir la relation entre certains graphèmes et phonèmes spécifiques à la langue.

SC-LV3 Parler en continu

SC-LV3A Mémoriser et reproduire des énoncés.

SC-LV3B S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix.

SC-LV3C Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances phonologiques, grammaticales, lexicales, pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.

SC-LV4 Écrire

SC-LV4A Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées.

SC-LV4B Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue.



SC-LV5 Réagir et dialoguer

SC-LV5A Poser des questions simples.

SC-LV5B Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés.

SC-LV5C Utiliser des procédés très simples pour commencer, poursuivre et terminer une conversation brève.

SC-LV6 Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale

SC-LV6A Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

SC-LV6B Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires.



SC-AP ARTS PLASTIQUES

SC-AP1 Expérimenter, produire, créer

SC-AP1A Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

SC-AP1B Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).

SC-AP1C Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.

SC-AP1D Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

SC-AP2 Mettre en oeuvre un projet artistique

SC-AP2A Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.

SC-AP2B Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.

SC-AP2C Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.

SC-AP2D Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

SC-AP3 S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

SC-AP3A Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions

plastiques, celles de ses pairs et des oeuvres d'art étudiées en classe.

SC-AP3B Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.

SC-AP3C Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des oeuvres d'art.

SC-AP4 *Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions d'art*

SC-AP4A Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.

SC-AP4B Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une oeuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

SC-AP4C Décrire des oeuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

SC-EM ÉDUCATION MUSICALE

SC-EM1 *Chanter et interpréter*

SC-EM1A Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.

SC-EM1B Interpréter un répertoire varié avec expressivité.

SC-EM2 *Écouter, comparer et commenter*

SC-EM2A Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes variés, artistiques ou naturels.

SC-EM2B Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.

SC-EM2C Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une oeuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain.

SC-EM3 *Explorer, imaginer et créer*

SC-EM3A Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.

SC-EM3B Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.

SC-EM4 *Échanger, partager et argumenter*

SC-EM4A Argumenter un jugement sur une musique.

SC-EM4B Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sen-

sibilité.

SC-HA HISTOIRE DES ARTS

SC-HA1 Identifier

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une oeuvre d'art.

SC-HA2 Analyser

Dégager d'une oeuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

SC-HA3 Se repérer

Dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

SC-EPS ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

SC-EPS1 Développer sa motricité et construire un langage du corps

SC-EPS1A Adapter sa motricité à des situations variées.

SC-EPS1B Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

SC-EPS1C Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.

SC-EPS2 S'appropriier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

SC-EPS2A Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.

SC-EPS2B Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.

SC-EPS2C Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

SC-EPS3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

SC-EPS3A Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).

SC-EPS3B Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.

SC-EPS3C Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.

SC-EPS3D S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

SC-EPS4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

SC-EPS4A Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.





SC-EPS4B Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.

SC-EPS4C Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

SC-EPS5 S'approprier une culture physique sportive et artistique

SC-EPS5A Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.

SC-EPS5B Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

SC-EMC

Se reporter au socle commun du cycle 2, les compétences en EMC sont travaillées du cycle 2 au cycle 4.

SC-HG HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

SC-HG1 Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

SC-HG1A Situer chronologiquement des grandes périodes historiques.

SC-HG1B Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée.

SC-HG1C Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.

SC-HG1D Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps (dont les frises chronologiques), à différentes échelles, et le lexique relatif au découpage du temps et suscitant la mise en perspective des faits.

SC-HG1E Mémoriser les repères historiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.

SC-HG2 Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

SC-HG2A Nommer et localiser les grands repères géographiques.

SC-HG2B Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique.

SC-HG2C Nommer, localiser et caractériser des espaces.

SC-HG2D Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.

SC-HG2E Appréhender la notion d'échelle géographique.

SC-HG2F Mémoriser les repères géographiques liés au programme et savoir les mobiliser dans différents contextes.

SC-HG3 Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

SC-HG3A Poser des questions, se poser des questions.



SC-HG3B Formuler des hypothèses.

SC-HG3C Vérifier.

SC-HG3D Justifier.

SC-HG4 S'informer dans le monde numérique

SC-HG4A Connaître différents systèmes d'information, les utiliser.

SC-HG4B Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.

SC-HG4C Identifier la ressource numérique utilisée.

SC-HG5 Comprendre un document

SC-HG5A Comprendre le sens général d'un document.

SC-HG5B Identifier le document et savoir pourquoi il doit être identifié.

SC-HG5C Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question.

SC-HG5D Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document.

SC-HG6 Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

SC-HG6A Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.

SC-HG6B Reconnaître un récit historique.

SC-HG6C S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.

SC-HG6D S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié.

SC-HG6E Réaliser ou compléter des productions graphiques.

SC-HG6F Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux.

SC-HG7 Coopérer et mutualiser

SC-HG7A Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.

SC-HG7B Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels.

SC-HG7C Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.

SC-ST SCIENCES ET TECHNOLOGIE

SC-ST1 Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques



Proposer, avec l'aide du professeur, une démarche pour résoudre un problème ou répondre à une question de nature scientifique ou technologique.

SC-ST1A Formuler une question ou une problématique scientifique ou technologique simple.

SC-ST1B Proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème.

SC-ST1C Proposer des expériences simples pour tester une hypothèse.

SC-ST1D Interpréter un résultat, en tirer une conclusion.

SC-ST1E Formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale.

SC-ST2 Concevoir, créer, réaliser

SC-ST2A Identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte.

SC-ST2B Identifier les principales familles de matériaux.

SC-ST2C Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants.

SC-ST2D Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin.

SC-ST2E Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

SC-ST3 S'approprier des outils et des méthodes

SC-ST3A Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience ou une production.

SC-ST3B Faire le lien entre la mesure réalisée, les unités et l'outil utilisés.

SC-ST3C Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées.

SC-ST3D Organiser seul ou en groupe un espace de réalisation expérimentale.

SC-ST3E Effectuer des recherches bibliographiques simples et ciblées. Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question.

SC-ST3F Utiliser les outils mathématiques adaptés.

SC-ST4 Pratiquer des langages

SC-ST4A Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.

SC-ST4B Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma, graphique, tableau, algorithme simple).

SC-ST4C Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, cro-





quis, tableau, graphique, texte).

SC-ST4D Expliquer un phénomène à l'oral et à l'écrit.

SC-ST5 Mobiliser des outils numériques

SC-ST5A Utiliser des outils numériques pour :

- communiquer des résultats ;
- traiter des données ;
- simuler des phénomènes ;
- représenter des objets techniques.

SC-ST5B Identifier des sources d'informations fiables.

SC-ST6 Adopter un comportement éthique et responsable

SC-ST6A Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.

SC-ST6B Mettre en oeuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner.

SC-ST7 Se situer dans l'espace et dans le temps

SC-ST7A Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.

SC-ST7B Se situer dans l'environnement et maîtriser les notions d'échelle.

SC-M MATHÉMATIQUES

SC-M1 Chercher

SC-M1A Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.

SC-M1B S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle.

SC-M1C Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.

SC-M2 Modéliser

SC-M2A Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne.

SC-M2B Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de proportionnalité.



SC-M2C Reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie).

SC-M2D Utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets.

SC-M3 Représenter

SC-M3A Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages, etc.

SC-M3B Produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux.

SC-M3C Analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points).

SC-M3D Reconnaître et utiliser des premiers éléments de codages d'une figure plane ou d'un solide.

SC-M3E Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales.

SC-M4 Raisonner

SC-M4A Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement.

SC-M4B En géométrie, passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements s'appuyant uniquement sur des propriétés des figures et sur des relations entre objets.

SC-M4C Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. ✦

SC-M4D Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose. ✦

SC-M5 Calculer

SC-M5A Calculer avec des nombres décimaux et des fractions simples de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne, ou en posant les opérations).

SC-M5B Contrôler la vraisemblance de ses résultats.

SC-M5C Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat.

SC-M6 Communiquer

SC-M6A Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.

SC-M6B Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.