

1 Cycle 1

1.1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

il n'y a pas de pré-lecture à l'école maternelle...

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

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination.

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

- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes

1.4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ... dans un jeu, ... ou pour comparer des positions.
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (... pavage ...)

1.5 Explorer le monde

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...)
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous, etc.)

2 Cycle 2

2.1 Éducation physique et sportive

2.1.1 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action
- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser

2.1.2 ...règles...

Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements

2.1.3 Conduire et maîtriser un affrontement... interindividuel

- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible
- S'adapter aux actions d'un adversaire
- S'informer, prendre des repères pour agir...

2.1.4 Croisement entre enseignements

... en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution

2.2 Enseignement moral et civique

2.2.1 Respecter autrui

Accepter le point de vue des autres. Construction du point de vue et capacité à reconnaître celui de l'autre

2.3 Questionner le monde

2.3.1 Pratiquer des démarches scientifiques

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

2.3.2 Se situer dans l'espace et dans le temps

- Construire des repères spatiaux.
- Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace
- Utiliser et produire des représentations de l'espace.
- Construire des repères temporels.

2.3.3 Questionner l'espace et le temps

- Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, ..., devant, derrière...)
- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer...)

2.4 Mathématiques

Les problèmes permettent d'aborder de nouvelles notions, de consolider des acquisitions... Ils ont le plus souvent possible un caractère ludique.

Les élèves consolident leur compréhension des nombres entiers, déjà rencontrés au cycle 1.

L'étude des ... opérations (addition, soustraction, multiplication...) commence dès le début du cycle à partir de problèmes qui contribuent à leur donner du sens, en particulier des problèmes portant sur des grandeurs ou sur leurs mesures.

L'étude des grandeurs et de leurs mesures doit faire l'objet d'un enseignement structuré et explicite qui s'appuie sur des situations de manipulation.

comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer

2.4.1 Compétences travaillées

- Chercher
 - S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant... en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses... après un temps de recherche
 - Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.
- Modéliser
 - Utiliser des outils mathématiques pour résoudre ... des problèmes portant sur des grandeurs et leurs mesures.
 - Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives

- Représenter
 - Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs.
- Raisonner
 - Anticiper le résultat d'une manipulation
 - Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme
- Calculer avec des nombres entiers

2.4.2 Nombres et calculs

mesurer des grandeurs

comprendre que le successeur d'un nombre entier c'est « ce nombre plus un »

itérer une suite (+ 1...)

Résoudre des problèmes ... adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements

sens des symboles +, -

Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux ou de graphiques

2.4.3 Grandeurs et mesures

les élèves ... déterminent combien de fois une grandeur à mesurer « contient » une grandeur de référence (l'unité)

2.4.4 Espace et géométrie

Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres

- vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, ... devant, derrière...)
- vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer)

Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire repérer et produire des alignements

Repérer ou trouver le milieu d'un segment

3 Cycle 3

3.1 Compétences

3.1.1 Chercher

- S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses.
- Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.

3.1.2 Modéliser

- Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives...
- Reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, ..., symétrie).

3.1.3 Raisonner

- Résoudre des problèmes nécessitant ... la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement.

3.1.4 Calculer

- Contrôler la vraisemblance de ses résultats.

3.1.5 Communiquer

- Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation.

3.2 Nombres et calcul

Calcul posé

Connaître et mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour effectuer : l'addition, la soustraction ... de nombres entiers ...

Problèmes à une ou plusieurs étapes relevant des structures additive...

3.3 Espace et géométrie

(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.

Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques (notions d'alignement ... de symétrie...).