

Codage des compétences du CP (programmes 2008)

FRANÇAIS

Langage oral	
<i>S'exprimer de façon correcte :</i>	
● prononcer les sons et les mots avec exactitude,	FLO 01
● respecter l'organisation de la phrase,	FLO 02
● formuler correctement des questions.	FLO 03
<i>Rapporter clairement un événement ou une information très simple :</i>	
● exprimer les relations de causalité, les circonstances temporelles et spatiales,	FLO 04
● utiliser de manière adéquate les temps verbaux (présent, futur, imparfait, passé composé).	FLO 05
<i>Manifester sa compréhension d'un récit ou d'un texte documentaire lu par un tiers en répondant à des questions le concernant :</i>	
● reformuler le contenu d'un paragraphe ou d'un texte,	FLO 06
● identifier les personnages principaux d'un récit.	FLO 07
<i>Raconter une histoire déjà entendue en s'appuyant sur des illustrations.</i>	FLO 08
<i>Décrire des images (illustrations, photographies...).</i>	FLO 09
<i>Reformuler une consigne.</i>	FLO 10
<i>Prendre part à des échanges verbaux :</i>	
● en sachant écouter les autres ;	FLO 11
● poser des questions.	FLO 12
<i>Réciter des comptines ou de courts poèmes (une dizaine) :</i>	
● en ménageant des respirations	FLO 13
● et sans commettre d'erreur (sans oubli ou substitution).	FLO 14
Lecture	
<i>Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique.</i>	FL 01
<i>Distinguer entre la lettre et le son qu'elle transcrit ;</i>	FL 02
<i>Connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples (ex. f ; o) et complexes (ex. ph ; au, eau).</i>	FL 03
<i>Savoir :</i>	
● qu'une syllabe est composée d'une ou plusieurs graphies,	FL 04
● qu'un mot est composé d'une ou plusieurs syllabes ;	FL 05
● être capable de repérer ces éléments (graphies, syllabes) dans un mot.	FL 06
<i>Connaître les correspondances entre :</i>	
● minuscules et majuscules d'imprimerie,	FL 07
● minuscules et majuscules cursives.	FL 08

<i>Lire aisément les mots étudiés.</i>	FL 09
<i>Déchiffrer des mots réguliers inconnus.</i>	FL 10
<i>Lire aisément les mots les plus fréquemment rencontrés (dits mots-outils).</i>	FL 11
<i>Lire à haute voix un texte court dont les mots ont été étudiés :</i>	
● en articulant correctement,	FL 12
● en respectant la ponctuation.	FL 13
<i>Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte :</i>	
● le livre, la couverture, la page, la ligne ;	FL 14
● l'auteur, le titre ;	FL 15
● le texte, la phrase, le mot ;	FL 16
● le début, la fin, le personnage, l'histoire.	FL 17
<i>Compréhension du texte :</i>	
● Dire de qui ou de quoi parle le texte lu ;	FL 18
● trouver dans le texte ou son illustration la réponse à des questions concernant le texte lu ;	FL 19
● reformuler son sens.	FL 20
<i>Écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse.</i>	FL 21
Écriture	
<i>Copier un texte très court dans une écriture cursive lisible :</i>	
● sur des lignes,	FE 01
● non lettre à lettre mais mot par mot (en prenant appui sur les syllabes qui le composent),	FE 02
● en respectant les liaisons entre les lettres,	FE 03
● les accents,	FE 04
● les espaces entre les mots,	FE 05
● les signes de ponctuation,	FE 06
● les majuscules.	FE 07
<i>Écrire sans erreur, sous la dictée :</i>	
● des syllabes,	FE 08
● des mots	FE 09
● de courtes phrases dont les graphies ont été étudiées.	FE 10
<i>Choisir et écrire de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons.</i>	FE 11
<i>Concevoir et écrire collectivement avec l'aide du maître :</i>	
● une phrase simple cohérente,	FE 12
● puis plusieurs.	FE 13
<i>Comparer sa production écrite à un modèle et rectifier ses erreurs.</i>	FE 14

<i>Soin :</i>	
● Produire un travail écrit soigné ;	FE 15
● maîtriser son attitude et son geste pour écrire avec aisance ;	FE 16
● prendre soin des outils du travail scolaire.	FE 17
Vocabulaire	
<i>Utiliser des mots précis pour s'exprimer.</i>	FV 01
<i>Commencer à classer les noms par catégories sémantiques larges (noms de personnes, noms d'animaux, noms de choses) ou plus étroites et se référant au monde concret (ex. : noms de fruits).</i>	FV 02
<i>Trouver un ou des noms appartenant à une catégorie donnée (ex. un nom d'arbre, un nom de commerçant).</i>	FV 03
<i>Trouver un mot de sens opposé pour un adjectif qualificatif ou un verbe d'action.</i>	FV 04
<i>Ranger des mots par ordre alphabétique.</i>	FV 05
Grammaire	
<i>La phrase : identifier les phrases d'un texte en s'appuyant sur la ponctuation (point et majuscule).</i>	FG 01
<i>Les classes de mots :</i>	
● reconnaître les noms et les verbes et les distinguer des autres mots ;	FG 02
● distinguer le nom et l'article qui le précède ;	FG 03
● identifier l'article ;	FG 04
● approche du pronom : savoir utiliser oralement les pronoms personnels sujets.	FG 05
<i>Les genres et nombres : repérer et justifier des marques du genre et du nombre</i>	
● le <i>s</i> du pluriel des noms,	FG 06
● le <i>e</i> du féminin de l'adjectif,	FG 07
● les terminaisons <i>-nt</i> des verbes du 1er groupe au présent de l'indicatif.	FG 08
<i>Le verbe : utiliser à l'oral, le présent, le futur et le passé composé.</i>	FG 09
Orthographe	
<i>Écrire sans erreur des mots appris.</i>	FO 01
<i>Écrire sans erreur de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons.</i>	FO 02
<i>Recopier sans erreur un texte court (2 à 5 lignes).</i>	FO 03
<i>Commencer à utiliser de manière autonome les marques du genre et du nombre (pluriel du nom, féminin de l'adjectif, terminaison <i>-nt</i> des verbes du 1er groupe).</i>	FO 04
<i>Commencer à utiliser correctement la majuscule (début de phrase, noms propres de personne).</i>	FO 05

MATHÉMATIQUES

Nombres et calcul	
<i>Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.</i>	MN 01
<i>Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 (“table d’addition”).</i>	MN 02
<i>Nombres :</i>	
• comparer,	MN 03
• ranger,	MN 04
• encadrer ces nombres.	MN 05
<i>Écrire une suite de nombres dans l’ordre croissant ou décroissant.</i>	MN 06
<i>Connaître :</i>	
• les doubles des nombres inférieurs à 10,	MN 07
• les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20.	MN 08
<i>Connaître la table de multiplication par 2.</i>	MN 09
<i>Calculer mentalement :</i>	
• des sommes,	MN 10
• des différences.	MN 11
<i>Calculer en ligne :</i>	
• des sommes,	MN 12
• des différences,	MN 13
• des opérations à trous.	MN 14
<i>Connaître et utiliser :</i>	
• les techniques opératoires de l’addition,	MN 15
• commencer à utiliser celles de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 100).	MN 16
<i>Résoudre des problèmes simples à une opération.</i>	MN 17
Géométrie	
<i>Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...).</i>	MG 01
<i>Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle.</i>	MG 02
<i>Reproduire des figures géométriques simples à l’aide d’instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque.</i>	MG 03
<i>Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit.</i>	MG 04
<i>S’initier au vocabulaire géométrique.</i>	MG 05

Grandeurs et mesures	
<i>Repérer des événements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures.</i>	MGM 01
<i>Comparer et classer des objets selon :</i>	
• leur longueur,	MGM 02
• leur masse.	MGM 03
<i>Utiliser la règle graduée pour :</i>	
• tracer des segments,	MGM 04
• comparer des longueurs.	MGM 05
<i>Connaître et utiliser l'euro.</i>	MGM 06
<i>Résoudre des problèmes de vie courante.</i>	MGM 07
Organisation et gestion des données	
<i>Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples.</i>	MGD 01

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Réaliser une performance	
<i>Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin.</i>	EPS 01
<i>Natation : se déplacer sur une quinzaine de mètres.</i>	EPS 02
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	
<i>Activités d'escalade : grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé).</i>	EPS 03
<i>Activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.</i>	EPS 04
<i>Activités de rouler et glisse : réaliser un parcours simple en roller ou en vélo.</i>	EPS 05
<i>Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu.</i>	EPS 06
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	
<i>Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.</i>	EPS 07
<i>Jeux de raquettes : faire quelques échanges.</i>	EPS 08
<i>Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).</i>	EPS 09
Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique	
<i>Danse : exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers.</i>	EPS 10
<i>Activités gymniques : réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions "acrobatiques" sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis).</i>	EPS 11

DÉCOUVERTE DU MONDE

Brevet informatique et Internet	
<i>Acquérir les compétences constitutives du brevet informatique et internet (B2i).</i>	DM 01
<i>Découvrir et utiliser les fonctions de base de l'ordinateur.</i>	DM 02
Se repérer dans l'espace et le temps	
<i>Découvrir et commencer à élaborer des représentations simples de l'espace familier :</i>	
● la classe,	DM 03
● l'école,	DM 04
● le quartier,	DM 05
● le village, la ville.	DM 06
<i>Comparer ces milieux familiers avec d'autres milieux et espaces plus lointains.</i>	DM 07
<i>Découvrir des formes usuelles de représentation de l'espace (photographies, cartes, mappemondes, planisphères, globe).</i>	DM 08
<i>Apprendre à repérer :</i>	
● l'alternance jour-nuit,	DM 09
● les semaines,	DM 10
● les mois,	DM 11
● les saisons.	DM 12
<i>Utiliser des outils de repérage et de mesure du temps :</i>	
● le calendrier,	DM 13
● l'horloge.	DM 14
<i>Découvrir et mémoriser des repères plus éloignés dans le temps : quelques dates et personnages de l'histoire de France.</i>	DM 15
<i>Prendre conscience de l'évolution des modes de vie.</i>	DM 16
Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets	DM 17
<i>Repérer des caractéristiques du vivant :</i>	
● naissance, croissance et reproduction ;	DM 18
● nutrition et régimes alimentaires des animaux.	DM 19
<i>Apprendre quelques règles d'hygiène et de sécurité personnelles et collectives.</i>	DM 20
<i>Comprendre les interactions entre les êtres vivants et leur environnement.</i>	DM 21
<i>Apprendre à respecter l'environnement.</i>	DM 22
<i>Distinguer les solides et les liquides et perçoivent les changements d'états de la matière.</i>	DM 23
<i>Réaliser :</i>	
● des maquettes élémentaires	DM 24
● des circuits électriques simples pour comprendre le fonctionnement d'un appareil.	DM 25

PRATIQUE ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Arts visuels	
<i>S'exprimer par des techniques traditionnelles :</i>	
● peinture,	AV 01
● dessin.	AV 02
<i>ou plus contemporaines :</i>	
● photographie numérique,	AV 03
● cinéma,	AV 04
● vidéo,	AV 05
● infographie.	AV 06
<i>Combiner les procédures (recouvrement, tracés, collage/montage).</i>	AV 07
<i>Utiliser des instruments, des gestes techniques, des médiums et des supports variés :</i>	
● en surface,	AV 08
● en volume.	AV 09
<i>Exprimer ce qu'on perçoit, imaginer et évoquer des projets et des réalisations en utilisant un vocabulaire approprié.</i>	AV 10
Éducation musicale	
<i>Apprendre un répertoire d'une dizaine de comptines ou chansons.</i>	MU 01
<i>Chanter en portant attention :</i>	
● à la justesse tonale,	MU 02
● à l'exactitude rythmique,	MU 03
● à la puissance de la voix,	MU 04
● à la respiration et à l'articulation.	MU 05
<i>Respecter les exigences d'une expression musicale collective.</i>	MU 06
<i>Repérer des éléments musicaux caractéristiques très simples, concernant :</i>	
● les thèmes mélodiques,	MU 07
● les rythmes,	MU 08
● le tempo,	MU 09
● les intensités,	MU 10
● les timbres.	MU 11
<i>Commencer à reconnaître les grandes familles d'instruments.</i>	MU 12
Histoire des arts	
<i>Faire une première rencontre sensible avec des œuvres : des monuments, des musées, des ateliers d'art ou des spectacles vivants.</i>	HA 01

LANGUE VIVANTE

Langue vivante	
<i>Distinguer des réalités mélodiques et accentuelles d'une langue nouvelle.</i>	LV 01
<i>Découvrir et acquérir du vocabulaire relatif à la personne et à la vie quotidienne.</i>	LV 02
<i>Utiliser progressivement quelques énoncés mémorisés.</i>	LV 03

INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE

Instruction civique et morale	
<i>Apprendre les règles :</i>	
● de politesse,	ICM 01
● du comportement en société.	ICM 02
<i>Acquérir progressivement un comportement responsable.</i>	ICM 03
<i>Devenir plus autonome.</i>	ICM 04
<i>Découvrir les principes de la morale.</i>	ICM 05
<i>Prendre conscience des notions de droits et de devoirs.</i>	ICM 06
<i>Approfondir l'usage des règles de vie collective :</i>	
● employer des formules de politesse ou le vouvoiement,	ICM 07
● appliquer les usages sociaux de la politesse,	ICM 08
● coopérer à la vie de la classe .	ICM 09
<i>S'éduquer à :</i>	
● la santé,	ICM 10
● la sécurité.	ICM 11
<i>Être sensibilisé aux risques liés à l'usage de l'Internet.</i>	ICM 12
<i>Être informé sur les différentes formes de maltraitance.</i>	ICM 13
<i>Reconnaître et respecter les emblèmes et les symboles de la République (la Marseillaise, le drapeau tricolore, le buste de Marianne, la devise "Liberté, Égalité, Fraternité").</i>	ICM 14

Document issu du « Cartable de JR » <http://jejoueenclasse.free.fr>

Utilisation libre :-)