



Attendus de fin de cycle 1

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral	
	Oser entrer en communication :
ML1	<input type="checkbox"/> Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre
ML2	<input type="checkbox"/> S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis
ML3	<input type="checkbox"/> Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée
ML4	<input type="checkbox"/> Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre
ML5	<input type="checkbox"/> Reformuler le propos d'autrui
	Échanger et réfléchir avec les autres :
ML6	<input type="checkbox"/> Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
	Comprendre et apprendre :
ML7	<input type="checkbox"/> Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies
	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique :
ML8	<input type="checkbox"/> Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue)
ML9	<input type="checkbox"/> Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d'un mot, comprendre qu'on peut en supprimer, en ajouter, en inverser
ML10	<input type="checkbox"/> Repérer et produire des rimes, des assonances
ML11	<input type="checkbox"/> Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) dans des mots ou dans des syllabes
	Écouter de l'écrit et comprendre :
ML12	<input type="checkbox"/> Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu
	Éveil à la diversité linguistique* :
ML13	<input type="checkbox"/> Développer des attitudes positives à l'égard de la diversité linguistique (curiosité, accueil de la diversité)*
ML14	<input type="checkbox"/> Découvrir des éléments linguistiques (lexique et structure) et culturels adaptés aux élèves*
ML15	<input type="checkbox"/> S'ouvrir aux sonorités des langues et mettre en œuvre des pratiques soutenant l'apprentissage d'une LVE par la mobilisation de stratégies (écoute, perception des sons et des intonations, reproduction de sonorités en apprenant à contrôler ses organes phonatoires, remobilisation et réutilisation d'éléments déjà connus)*
ML16	<input type="checkbox"/> Faire émerger la conscience des langues (observer les langues, percevoir leurs régularités, leurs ressemblances et leurs différences)*
Langage écrit	
	Découvrir la fonction de l'écrit :
ML17	<input type="checkbox"/> Manifester de la curiosité par rapport à la compréhension et à la production de l'écrit
ML18	<input type="checkbox"/> 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
	Commencer à produire de l'écrit :
ML19	<input type="checkbox"/> Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle
	Découvrir le principe alphabétique :
ML20	<input type="checkbox"/> Reconnaître les lettres de l'alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d'une lettre peut être différent du son qu'elle transcrit
ML21	<input type="checkbox"/> Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie. Commencer à faire le lien avec le son qu'elles codent
ML22	<input type="checkbox"/> Copier à l'aide d'un clavier
ML23	<input type="checkbox"/> Reconnaître son prénom écrit en lettres capitales, en script ou en cursive. Connaître le nom des lettres qui le composent
	Commencer à écrire tout seul :
ML24	<input type="checkbox"/> Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu
ML25	<input type="checkbox"/> Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle
ML26	<input type="checkbox"/> Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

*Ces attendus ne sont pas écrits tels quels dans le BO disponible sur Eduscol. Ils font toutefois partie de la progression sur le cycle 1.

Acquérir les premiers outils mathématiques

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Utiliser les nombres :

- AM1 Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- AM2 Réaliser une collection dont le cardinal est donné (compris entre 1 et 10)
- AM3 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)
- AM4 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
- AM5 Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (chiffres) conventionnels ou non-conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité (jusqu'à 10 au moins)

Étudier les nombres :

- AM6 Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments
- AM7 Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente
- AM8 Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales
- AM9 Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix
- AM10 Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
- AM11 Dire la suite des nombres jusqu'à trente
- AM12 Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30)
- AM13 Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10
- AM14 Commencer à écrire les nombres en chiffres jusqu'à 10
- AM15 Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres
- AM16 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)
- AM17 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)

Explorer les formes, les grandeurs et les suites organisées

Les formes :

- AM18 Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- AM19 Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
- AM20 Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations
- AM21 Reproduire, dessiner des formes planes

Les grandeurs :

- AM22 Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance

Les suites organisées :

- AM23 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
- AM24 Identifier une organisation régulière et poursuivre son application

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

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	
AP1	<input type="checkbox"/> Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variées	
AP2	<input type="checkbox"/> Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir
AP3	<input type="checkbox"/> Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	
AP4	<input type="checkbox"/> Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical
AP5	<input type="checkbox"/> Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés
Collaborer, coopérer, s'opposer	
AP6	<input type="checkbox"/> Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

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

Les productions plastiques et visuelles	
AA1	Dessiner : <input type="checkbox"/> Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant
AA2	S'exercer au graphisme décoratif : <input type="checkbox"/> Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. <input type="checkbox"/> Créer des graphismes nouveaux
AA3	
AA4	Réaliser des compositions plastiques, planes ou en volume : <input type="checkbox"/> Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste <input type="checkbox"/> Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés
AA5	
AA6	Observer, comprendre et transformer des images : <input type="checkbox"/> Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
Les univers sonores	
AA7	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons : <input type="checkbox"/> Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive
AA8	Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps : <input type="checkbox"/> Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance <input type="checkbox"/> Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples <input type="checkbox"/> Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples
AA9	
AA10	
AA11	Affiner son écoute : <input type="checkbox"/> Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
Le spectacle vivant	
AA12	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle : <input type="checkbox"/> Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

EM1	Stabiliser les premiers repères temporels et spatiaux : <input type="checkbox"/> Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison
EM2	Consolider la notion de chronologie : <input type="checkbox"/> 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
EM3	<input type="checkbox"/> Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications
EM4	Faire l'expérience de l'espace : <input type="checkbox"/> Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
EM5	<input type="checkbox"/> Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères
EM6	<input type="checkbox"/> Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications
EM7	<input type="checkbox"/> Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
EM8	Représenter l'espace : <input type="checkbox"/> Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
EM9	<input type="checkbox"/> 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

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

EM10	Découvrir le monde du vivant : <input type="checkbox"/> Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image
EM11	<input type="checkbox"/> Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux
EM12	<input type="checkbox"/> Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation
EM13	<input type="checkbox"/> Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine
EM14	<input type="checkbox"/> Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
EM15	<input type="checkbox"/> Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant
EM16	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets : <input type="checkbox"/> Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
EM17	<input type="checkbox"/> Réaliser des constructions ; Construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
EM18	Utiliser des objets numériques : <input type="checkbox"/> Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur