

Les ressources institutionnelles : CYCLE 1

Cliquer sur une image ou un domaine pour accéder aux contenus ou ressources proposées.

Les programmes

Les recommandations

Les guides fondamentaux



**Programme
du cycle 1**

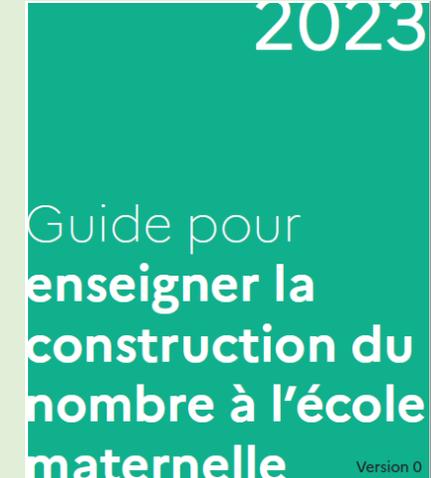
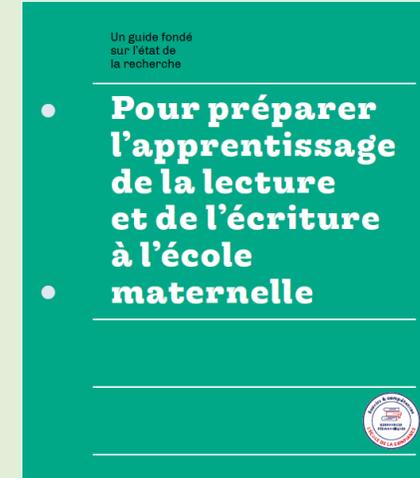
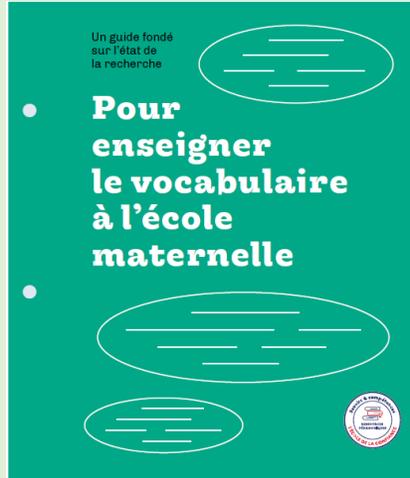
En vigueur à la rentrée 2021

Cette version du texte met en évidence les modifications apportées au programme en application jusqu'à l'année scolaire 2020-2021. Ces modifications portent essentiellement sur le domaine 1 « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » et le domaine 4 « Acquérir les premiers outils mathématiques ».

[L'école maternelle,
l'école du langage](#)

[Découvrir les nombres
et leurs utilisations](#)

[Les langues vivantes
étrangères](#)



Les documents d'accompagnement et les ressources pour la classe

[Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions](#)

[Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique](#)

[Acquérir les premiers outils mathématiques](#)

[Explorer le monde](#)

[Se repérer dans le temps et dans l'espace](#)

[Jouer et apprendre](#)

[Les CPS](#)

[Continuité du parcours de l'enfant et de l'élève](#)

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

[L'oral](#)

[Le lien oral/écrit](#)

[L'écrit](#)

[Graphisme et écriture](#)

[Littérature jeunesse](#)

[Enrichir le vocabulaire](#)

[Syntaxe](#)

[Conscience phonologique](#)

[L'écriture cursive](#)

[Principe alphabétique](#)

Cliquer sur un « sous-domaine » pour accéder aux ressources proposées.

 [Retour sommaire](#)

L'oral

Texte de cadrage

Ressources générales	Ressources pour la classe
Partie 1.1 – L'oral travaillé dans les situations ordinaires	Partie 1 – Fiches repères
Partie 1.2 – L'oral travaillé dans les situations pédagogiques régulières	Partie 1 – Tableaux d'indicateurs
Partie 1.3 – L'oral dans les situations des domaines d'apprentissage	Partie 1 – Aménager le coin regroupement
Partie 1.4 – Organiser la classe pour favoriser les interactions langagières	Partie 1 – Activités ritualisées
	Partie 1 – L'oral dans des domaines d'apprentissage



Le lien oral/écrit

Texte de cadrage

Lexique et syntaxe	Activités phonologiques
Partie 2.1 – Lexique et syntaxe	Partie 2.2 – Activités phonologiques au service de l'entrée dans le code alphabétique
Partie 2.1 – Annexe : le vocabulaire et la syntaxe dans les différents domaines d'apprentissage	

Comptines, formulettes et jeux de doigts	Les dictées à l'adulte
Partie 2.3 – Comptines, formulettes et jeux de doigts	Partie 2.4 – Les dictées à l'adulte
Partie 2.3 – Démarche pour apprendre des comptines, formulettes et jeux de doigts	
Partie 2.3 – Mémoriser une comptine avec l'aide d'une marionnette	

Conscience phonologique

<u>Principes pour conduire son enseignement</u>	<u>Evaluation</u>	<u>Programme</u>	<u>Guide de référence</u>	<u>Recommandations</u>
Points pédagogiques clés permettant de concevoir, préparer et structurer efficacement le déroulement d'une séquence d'apprentissage dans le domaine concerné.	Des recommandations pour évaluer la progression des acquis des élèves en cours et à l'issue de la séquence d'enseignement concernée (principes généraux et modalités propres au domaine d'apprentissage visé).	Rappel des éléments du programme (extraits) auxquels correspondent les séquences d'enseignement proposées et lien vers le texte officiel dans son intégralité.	Rappel des éléments (extraits) en cohérence avec les séquences d'enseignement proposées et lien vers les guides de référence dans leur intégralité.	Rappel des éléments (extraits) en cohérence avec les séquences d'enseignement proposées et lien vers les notes de service dans leur intégralité.

Séquence / discriminer les phonèmes : présentation de la séquence, support de la séquence

Semaine 1 <u>Jour 1</u>	Semaine 1 <u>Jour 2</u>	Semaine 1 <u>Jours 3 et 4</u>	Semaine 2 <u>Jours 1,2</u>	Semaine 2 <u>Jours 3, 4</u>	Semaine 3 <u>Jours 1, 2</u>	Semaine 3 <u>Jours 3,4</u>
----------------------------	----------------------------	----------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	-------------------------------

Séquence / manipuler les syllabes : présentation de la séquence, support de la séquence

Semaine 1 <u>Jours 1, 2</u>	Semaine 1 <u>Jours 3, 4</u>	Semaine 2 <u>Jours 1,2</u>	Semaine 2 <u>Jours 3, 4</u>	Semaine 3 <u>Jours 1, 2</u>	Semaine 3 <u>Jours 3,4</u>
--------------------------------	--------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	-------------------------------

Principe alphabétique de la langue

Principes pour conduire son enseignement	Evaluation	Programme	Guide de référence	Recommandations
Points pédagogiques clés permettant de concevoir, préparer et structurer efficacement le déroulement d'une séquence d'apprentissage dans le domaine concerné.	Des recommandations pour évaluer la progression des acquis des élèves en cours et à l'issue de la séquence d'enseignement concernée (principes généraux et modalités propres au domaine d'apprentissage visé).	Rappel des éléments du programme (extraits) auxquels correspondent les séquences d'enseignement proposées et lien vers le texte officiel dans son intégralité.	Rappel des éléments (extraits) en cohérence avec les séquences d'enseignement proposées et lien vers les guides de référence dans leur intégralité.	Rappel des éléments (extraits) en cohérence avec les séquences d'enseignement proposées et lien vers les notes de service dans leur intégralité.
Dictée à l'adulte	Dictée à l'adulte	Dictée à l'adulte	Dictée à l'adulte	Dictée à l'adulte
Dictée à l'adulte- annexe	Essai d'écriture	Essai d'écriture	Essai d'écriture	
Essai d'écriture				

Principe alphabétique de la langue

Séquence / dictée à l'adulte, trace écrite d'une observation du vivant; **présentation** de la séquence

[Séance 1](#)

[Séance 2](#)

[Séance 3](#)

Séquence / dictée à l'adulte, légender une photo; **présentation** de la séquence

[Séance 1](#)

[Séance 2](#)

[Séance 3](#)

Séquence / dictée à l'adulte, expliquer son dessin; présentation de la séquence

[Séance 1](#)

Séquence / essai d'écriture; écrire un mot

[Séance 1](#)

Jour 1, Jour 2, Jour 3, Jour 4

[Séance 2](#)

Jour 1, Jour 2, Jour 3, Jour 4

[Séance 3](#)

Jour 1, Jour 2, Jour 3, Jour 4

Séquence / essai d'écriture; écrire une phrase courte; **présentation** de la séquence

[Séance 1](#)

Jour 1, Jour 2, Jour 3, Jour 4

[Séance 2](#)

Jour 1, Jour 2, Jour 3, Jour 4

[Séance 3](#)

Jour 1, Jour 2, Jour 3, Jour 4



[Retour sommaire](#)

L'écrit

[Texte de cadrage](#)

L'écrit

Partie 3.1 – Découvrir la [fonction de l'écrit](#)

Partie 3.2 – Découvrir le [principe alphabétique](#)



[Retour sommaire](#)

Littérature jeunesse

[Texte de cadrage](#)

Littérature de jeunesse

Les [ouvrages](#) pour la classe

Les [pratiques](#) culturelles scolaires

La [compréhension](#) du récit de fiction oral et écrit

Les [imagiers](#)



[Retour sommaire](#)

Graphisme et écriture

Texte de cadrage

Graphisme	Ecriture
Le graphisme à l'école maternelle	L'écriture à l'école maternelle
Exemples de références culturelles pour le graphisme	La forme des lettres
Repères de progressivité	Ecriture spontanée : analyse d'une production d'élève de grande section
Exemple de démarche autour de la ligne	Les enfants gauchers
Un exemple de démarche en graphisme : les boucles en classe de grande section	
Une histoire de lignes à l'école	



L'écriture cursive

Texte de cadrage

Principes pour conduire son enseignement	Evaluation	Programme	Guide de référence	Recommandations
Points pédagogiques clés permettant de concevoir, préparer et structurer efficacement le déroulement d'une séquence d'apprentissage dans le domaine concerné.	Des recommandations pour évaluer la progression des acquis des élèves en cours et à l'issue de la séquence d'enseignement concernée (principes généraux et modalités propres au domaine d'apprentissage visé).	Rappel des éléments du programme (extraits) auxquels correspondent les séquences d'enseignement proposées et lien vers le texte officiel dans son intégralité.	Rappel des éléments (extraits) en cohérence avec les séquences d'enseignement proposées et lien vers les guides de référence dans leur intégralité.	Rappel des éléments (extraits) en cohérence avec les séquences d'enseignement proposées et lien vers les notes de service dans leur intégralité.
L'écriture cursive	Recommandations	Les extraits	L'écriture cursive	L'écriture cursive
Les annexes				

Séquence / la famille BOUCLE; [présentation](#) de la séquence

Semaine 1 Jour 1	Semaine 1 Jour 2	Semaine 1 Jour 3	Semaine 2 Jour 1	Semaine 2 Jour 2	Semaine 2 Jour 3	Semaine 3 Jour 1	Semaine 3 Jour 2	Semaine 3 Jour 3	Semaine 4 Jour 1	Semaine 4 Jour 2	Semaine 4 Jour 3
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

Enrichir le vocabulaire

Principes pour conduire son enseignement	Evaluation	Programme	Guide de référence	Recommandations
Points pédagogiques clés permettant de concevoir, préparer et structurer efficacement le déroulement d'une séquence d'apprentissage dans le domaine concerné.	Des recommandations pour évaluer la progression des acquis des élèves en cours et à l'issue de la séquence d'enseignement concernée (principes généraux et modalités propres au domaine d'apprentissage visé).	Rappel des éléments du programme (extraits) auxquels correspondent les séquences d'enseignement proposées et lien vers le texte officiel dans son intégralité.	Rappel des éléments (extraits) en cohérence avec les séquences d'enseignement proposées et lien vers les guides de référence dans leur intégralité.	Rappel des éléments (extraits) en cohérence avec les séquences d'enseignement proposées et lien vers les notes de service dans leur intégralité.

Vidéos et supports

Séquence pour travailler [le lexique des vêtements](#) en PS/MS

Développer le lexique à travers une **recette de cuisine** « la soupe en PS » : [vidéo](#) et [support.pdf](#)

Travailler le lexique en racontant une **histoire** « Petite Taupe ouvre-moi ta porte » en PS : [vidéo](#) et [support.pdf](#)

Enrichir lexique et syntaxe « **Le tapis de contes** » en PS : [vidéo et support.pdf](#)



Enrichir le vocabulaire

Séquence / le CARNAVAL : [présentation](#) de la séquence, [supports](#) de la séquence

Semaine 1 Jour 1	Semaine 1 Jour 2	Semaine 1 Jour 3	Semaine 1 Jour 4	Semaine 2 Jours 1,2, 3	Semaine 2 Jour 4	Semaine 3 Jour 1	Semaine 3 Jour 2	Semaine 3 Jour 3	Semaine 3 Jour 4
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

Séquence / la GRANDE MOTRICITE: [présentation](#) de la séquence, [supports](#) de la séquence

Semaine 1 Jour 1	Semaine 1 Jours 2, 3	Semaine 1 Jour 4	Semaine 2 Jour 1	Semaine 2 Jour 2	Semaine 2 Jour 3	Semaine 2 Jour 4	Semaine 3 Jour 1	Semaine 3 Jours 2,3	Semaine3 Jour 4	Semaine 4
-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--	------------------------------------	---------------------------

Séquence / les VEHICULES : [présentation](#) de la séquence

Semaine 1 Jour 1	Semaine 1 Jours 2,3	Semaine 1 Jour 4	Semaine 2 Jours 1, 2	Semaine 2 Jour 3	Semaine 2 Jour 4	Semaine 3 Jours 1, 2	Semaine 3 Jour 3	Semaine 3 Jour 4
-------------------------------------	--	-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------

Séquence / les émotions : [présentation](#) de la séquence

Support	Support	Support	Support	Support	Support	Séances de la semaine 1	Séances de la semaine 2	Séances de la semaine 3	Séances de la semaine 3
Cartes émoticône	Lanceurs d'ateliers J7, J8	Lexique illustré des émotions	Marque-pages émotions	Annexe 1 : grille d'observables	Annexe 2 : autres supports possibles	Jour 1 à Jour 6	Jour 7 et Jour 8	Jour 9 et jour 10	Jour 11 et Jour 12

Acquérir et développer la syntaxe

Du mot-phrase à la phrase : comprendre, produire et enrichir ses énoncés

Rencontrer, comprendre et mémoriser le sens des mots pour s'approprier et comprendre les premières structures syntaxiques

Diversifier l'emploi des pronoms

Comprendre et employer des phrases de types déclaratifs, interrogatifs et impératifs, de formes négatives, exclamatives et passives

Construire le sens des temps

Créer une dynamique d'apprentissage

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées
<u>Objectif 1</u> : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	<u>Objectif 2</u> : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées
Communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique	Collaborer, coopérer, s'opposer
<u>Objectif 3</u> : communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique	<u>Objectif 4</u> : collaborer, coopérer, s'opposer



Acquérir les premiers outils mathématiques

Construire le nombre pour exprimer des quantités	Stabiliser la connaissance des petits nombres	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes	Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur
Utiliser le nombre pour <u>comparer</u> deux quantités	<u>Décomposer et composer</u> les nombres jusqu'à 10	Utiliser le nombre pour <u>désigner un rang, une position</u>	Utiliser le nombre pour <u>résoudre des problèmes de produit et de partage</u>	<u>Construire des premiers savoirs et savoir-faire avec rigueur</u>
Utiliser le nombre pour <u>mémoriser</u> des quantités	<u>Reconnaitre et réaliser une collection dont le cardinal</u> est compris entre 1 et 10		Utiliser le nombre pour <u>résoudre des problèmes d'ajout ou de retrait</u>	
			Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes de <u>composition de deux collections</u>	



[Retour sommaire](#)

Vers [proposition d'activités](#)



Acquérir les premiers outils mathématiques : sélection de ressources académiques

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position : VIDEOS GS	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position : VIDEOS PS	Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes	Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes
Situation 1 : installation du milieu et situation d'action	Situation 1 : ordonner 3 objets (1 ^{er} , 2 ^{ième} , 3 ^{ième}) : vidéo	Partage équitable ou inéquitable en PS/MS : vidéo	Travailler la résolution de problèmes avec un escape-game
Situation 2 (A) : situations avec éloignement dans l'espace	Fiche de présentation de la séquence	Fiche de présentation de la séquence	Défis maths et sciences
Situation avec éloignement dans le temps			
Communication à autrui			

Ressources de :

- la DSDEN de la Côte d'or - IEN et CPC Mission maternelle
- la DSDEN du Gard, de l'Aude, de l'Hérault, de la Lozère et des Pyrénées Orientales – IEN et CPC Mission maternelle,
- la DSDEN du Tarn - IEN et CPC mission maternelle



[Retour sommaire](#)

[Explorer le monde](#)

Les programmes	Le Vademecum <i>Le vademecum a vocation à servir cette ambition et s'articule autour de trois axes :</i> <i>une synthèse des enjeux didactiques de l'enseignement des sciences et de la technologie ;</i> <i>des exemples de mises en œuvre illustrées ;</i> <i>des points notionnels associés.</i>	Progression des attendus de fin de cycle 1 sur la matière
BO n° 25 du 24 juin 2021	Télécharger le vademecum	Proposition de progression des attendus de fin de cycle 1 sur la matière
		Proposition de progression des attendus de fin de cycle 1 sur le vivant



Explorer le monde :
Ressources notionnelles et pédagogiques

Matière/objet	Matière/objet	Objet	Vivant	Vivant
Explorer la matière. Utiliser, fabriquer, manipuler des objets PLOUF	Explorer la matière. Utiliser, fabriquer, manipuler des objets LES BATEAUX	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils LES MIROIRS	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation CONNAITRE LE CORPS HUMAIN	Découvrir le monde du vivant, observer les manifestations de la vie animale LES ELEVAGES : LES ESCARGOTS ET LES PHASMES
<u>Ressources</u>	<u>Ressources</u>	<u>Ressources</u>	<u>Ressources</u>	<u>Ressources</u>

<https://eduscol.education.fr/document/53769/download>

Des podcasts à écouter avec les élèves	Partenaires scientifiques
Suggestions <u>d'exploitation pédagogique</u>	<u>ASTEP</u>
Ecouter « <u>Bestioles</u> »	<u>Main à la pâte Cycle 1</u>
Ecouter « <u>Olma</u> »	

Explorer le monde : EDD

Les 4 domaines de compétences pour la scolarité	Repères de progression	Attendus de fin de cycle 1	Scénarios pédagogiques EDUBASE
Lien	Lien	Lien	Lien

Se repérer dans le temps et dans l'espace

Pour cette partie du domaine « Explorer le monde » du programme de l'école maternelle, les ressources proposent de « se repérer dans l'espace » en s'intéressant à l'architecture du bâti du quotidien (la classe, l'école, le quartier). Les ressources s'organisent autour de principes généraux sur l'architecture à l'école maternelle et autour de rituels et de séquences qui visent à la construction de repères spatiaux.

Introduction	Les rituels	séquences
A propos d'architecture	<i>Des activités ritualisées, brèves et répétées, qui explorent l'espace dans le cadre bâti du quotidien (la classe, l'école, le quartier) offrent l'opportunité de construire des repères spatiaux et favorisent les échanges langagiers. Ces rituels abordent les trois composantes essentielles de l'architecture : le sol, l'enveloppe et les percements.</i>	<i>Les séquences dédiées aux trois composantes essentielles de l'architecture (le sol, l'enveloppe et les percements) permettent progressivement, pour les 2 - 4 ans et les 4 - 6 ans, d'appréhender l'espace en lien avec les déplacements, les distances, les repères spatiaux élaborés par les enfants, les représentations diverses et l'observation de constructions proches ou moins familières.</i>
Introduction		
Les jeux	Le sol-quel chemin prendre pour aller à ... ?	Le sol- Coder un parcours dans l'école
Les imagiers	L'enveloppe- où sommes-nous ?	L'enveloppe- Où est la mascotte ? Quel chemin a-t-elle pris pour se cacher ?
Les abécédaires	Les percements- près de la fenêtre	Les percements-Est-ce que les portes ont toutes la même taille ?

Jouer et apprendre

Cadre général : jouer et apprendre

Les jeux d'exploration

Les jeux d'exploration

Les jeux symboliques

Les jeux symboliques

Les jeux de construction

Les jeux de construction

Les jeux à règles

Les jeux à règles



[Retour sommaire](#)

Les compétences psychosociales

Kit empathie	Kit empathie	Kit empathie	Effets en milieu scolaire	Référentiel de compétences
<u>Volume 1</u>	<u>Volume 2</u>	<u>Volume 3</u>	<u>Lien</u>	<u>Lien</u>



Continuité du parcours de l'enfant et de l'élève

La scolarisation des enfants de moins de 3 ans	Suivi et évaluation des apprentissages des élèves à l'école maternelle
Document d'introduction	L'évaluation à l'école maternelle : de l'observation instrumentée au carnet de suivi : guide de présentation
Une rentrée réussie	
Un projet pédagogique et éducatif	indicateurs de progrès (26 fiches) pour les 5 domaines d'apprentissage.
Un aménagement de l'espace bien pensé	Points de vigilance
Du langage oral au langage écrit	Synthèse des acquis scolaires en fin d'école maternelle

Des exemples de carnets de suivi des apprentissages

Carnet de Sami	Version 1 : PDF , doc	Version 2 : PDF , doc	Version 3 : PDF , doc
Carnet de Myriam		Version PDF	Version PPT