

**Les 5 domaines
De compétences
au Cycle 1
Programmes
Juin 2021**

Domaine 1
Mobiliser le langage
dans toutes ses dimensions

Domaine 2
Agir, s'exprimer,
comprendre à
travers l'activité
physique

Domaine 3
Agir, s'exprimer,
comprendre à travers les
activités artistiques

Domaine 4
Acquérir les
premiers outils
mathématiques

Domaine 5
Explorer
le monde

- Éveiller à la diversité linguistique
- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Oser rentrer en communication
- Écouter de l'écrit et comprendre
- Découvrir la fonction de l'écrit
- Commencer à produire de l'écrit
- Découvrir le principe alphabétique
- Commencer à écrire seul

L'oral

L'écrit

- Faire l'expérience de l'espace
- Consolider la notion de chronologie
- Stabiliser les repères temporels
- Se repérer dans le temps et l'espace
- Représenter l'espace
- Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière
- Utiliser des objets numériques
- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets
- Découvrir le monde du vivant

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
- Collaborer, coopérer, s'opposer

- Dessiner
- S'exercer au graphisme décoratif
- Réaliser des compositions planes et en volume
- Les productions plastiques et visuelles
- Observer, comprendre et transformer des images
- Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons
- Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps
- Affiner son écoute
- Les univers sonores

- Pratiquer quelques activités des arts du spectacle

Le spectacle vivant

- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Découvrir les nombres et leurs utilisations