

# 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**

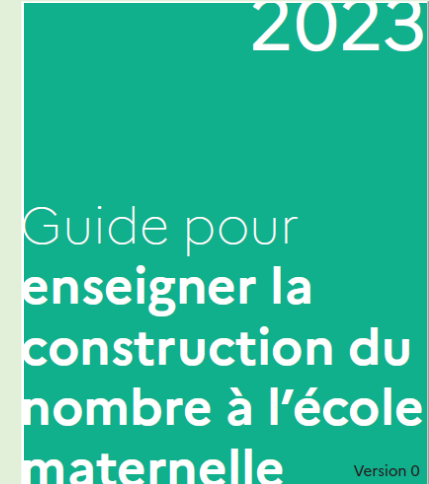
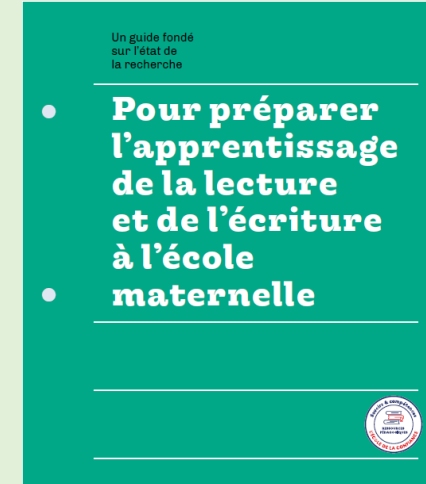
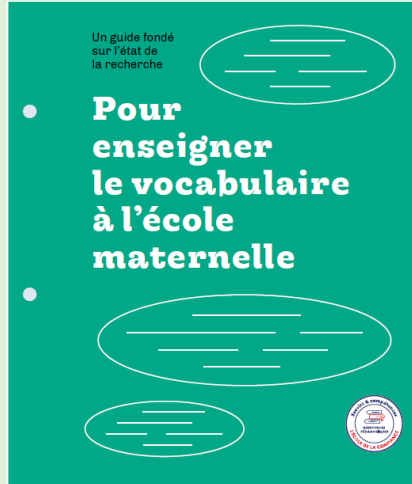
En vigueur à la rentrée 2021

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

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

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
<a href="#">Partie 1.1</a> – L'oral travaillé dans les situations ordinaires	<a href="#">Partie 1</a> – Fiches repères
<a href="#">Partie 1.2</a> – L'oral travaillé dans les situations pédagogiques régulières	<a href="#">Partie 1</a> – Tableaux d'indicateurs
<a href="#">Partie 1.3</a> – L'oral dans les situations des domaines d'apprentissage	<a href="#">Partie 1</a> – Aménager le coin regroupement
<a href="#">Partie 1.4</a> – Organiser la classe pour favoriser les interactions langagières	<a href="#">Partie 1</a> – Activités ritualisées
	<a href="#">Partie 1</a> – L'oral dans des domaines d'apprentissage



## Le lien oral/écrit

### Texte de cadrage

Lexique et syntaxe	Activités phonologiques
<a href="#">Partie 2.1</a> – Lexique et syntaxe	<a href="#">Partie 2.2</a> – Activités phonologiques au service de l'entrée dans le code alphabétique
<a href="#">Partie 2.1</a> – Annexe : le vocabulaire et la syntaxe dans les différents domaines d'apprentissage	

Comptines, formulettes et jeux de doigts	Les dictées à l'adulte
<a href="#">Partie 2.3</a> – Comptines, formulettes et jeux de doigts	<a href="#">Partie 2.4</a> – Les dictées à l'adulte
<a href="#">Partie 2.3</a> – Démarche pour apprendre des comptines, formulettes et jeux de doigts	
<a href="#">Partie 2.3</a> – 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.
<a href="#">Dictée à l'adulte</a>	<a href="#">Dictée à l'adulte</a>	<a href="#">Dictée à l'adulte</a>	<a href="#">Dictée à l'adulte</a>	<a href="#">Dictée à l'adulte</a>
Dictée à l'adulte- <a href="#">annexe</a>	<a href="#">Essai d'écriture</a>	<a href="#">Essai d'écriture</a>	<a href="#">Essai d'écriture</a>	
<a href="#">Essai d'écriture</a>				



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



## 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 <a href="#">cursive</a>	<a href="#">Recommandations</a>	Les <a href="#">extraits</a>	<a href="#">L'écriture cursive</a>	<a href="#">L'écriture cursive</a>
Les <a href="#">annexes</a>				

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

Semaine 1 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 1 <a href="#">Jour 2</a>	Semaine 1 <a href="#">Jour 3</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 2</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 3</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 2</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 3</a>	Semaine 4 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 4 <a href="#">Jour 2</a>	Semaine 4 <a href="#">Jour 3</a>
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

## Enrichir le vocabulaire

<u>Principes</u> pour conduire son enseignement	<u>Evaluation</u>	<u>Programme</u>	<u>Guide</u> de référence	<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.

### 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 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 1 <a href="#">Jour 2</a>	Semaine 1 <a href="#">Jour 3</a>	Semaine 1 <a href="#">Jour 4</a>	Semaine 2 <a href="#">Jours 1,2, 3</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 4</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 2</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 3</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 4</a>
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

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

Semaine 1 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 1 <a href="#">Jours 2, 3</a>	Semaine 1 <a href="#">Jour 4</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 2</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 3</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 4</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 3 <a href="#">Jours 2,3</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 4</a>	<a href="#">Semaine 4</a>
-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--	-------------------------------------	---------------------------

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

Semaine 1 <a href="#">Jour 1</a>	Semaine 1 <a href="#">Jours 2,3</a>	Semaine 1 <a href="#">Jour 4</a>	Semaine 2 <a href="#">Jours 1, 2</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 3</a>	Semaine 2 <a href="#">Jour 4</a>	Semaine 3 <a href="#">Jours 1, 2</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 3</a>	Semaine 3 <a href="#">Jour 4</a>
-------------------------------------	--	-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------

### 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
<a href="#">Cartes émoticône</a>	<a href="#">Lanceurs d'ateliers J7, J8</a>	<a href="#">Lexique illustré des émotions</a>	<a href="#">Marque-pages émotions</a>	Annexe 1 : <a href="#">grille d'observables</a>	Annexe 2 : <a href="#">autres supports possibles</a>	<a href="#">Jour 1 à Jour 6</a>	<a href="#">Jour 7 et Jour 8</a>	<a href="#">Jour 9 et jour 10</a>	<a href="#">Jour 11 et Jour 12</a>

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

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**

Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Objectif 2 : 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**

Objectif 3 : communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer



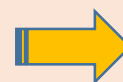
## Acquérir les premiers outils mathématiques

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



[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
<a href="#">Situation 1</a> : installation du milieu et situation d'action	Situation 1 : ordonner 3 objets (1 <sup>er</sup> , 2 <sup>ième</sup> , 3 <sup>ième</sup> ) : <a href="#">vidéo</a>	Partage équitable ou inéquitable en PS/MS : <a href="#">vidéo</a>	Travailler la résolution de problèmes <a href="#">avec un escape-game</a>
<a href="#">Situation 2 (A)</a> : situations avec éloignement dans l'espace	<a href="#">Fiche de présentation</a> de la séquence	<a href="#">Fiche de présentation</a> de la séquence	<a href="#">Défis</a> maths et sciences
Situation avec <a href="#">éloignement dans le temps</a>			
<a href="#">Communication à autrui</a>			

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 : une synthèse des enjeux didactiques de l'enseignement des sciences et de la technologie ; des exemples de mises en œuvre illustrées ; des points notionnels associés.</i>	Progression des attendus de fin de cycle 1 sur la matière
<a href="#">BO n° 25 du 24 juin 2021</a>	Télécharger le <a href="#">vademecum</a>	Proposition de progression des attendus de fin de cycle 1 sur la <a href="#">matière</a>
		Proposition de progression des attendus de fin de cycle 1 sur le <a href="#">vivant</a>



Explorer le monde :  
Ressources notionnelles et pédagogiques

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

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



## 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 href="#">A propos d'architecture</a>	<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>
<a href="#">Introduction</a>		
Les <a href="#">jeux</a>	Le sol- <a href="#">quel chemin prendre pour aller à ... ?</a>	Le sol- <a href="#">Coder un parcours</a> dans l'école
Les <a href="#">imagiers</a>	L'enveloppe- <a href="#">où sommes-nous ?</a>	L'enveloppe- <a href="#">Où est la mascotte ?</a> Quel chemin a-t-elle pris pour se cacher ?
Les <a href="#">abécédaires</a>	Les percements- <a href="#">près de la fenêtre</a>	Les percements- <a href="#">Est-ce que les portes ont toutes la même taille ?</a>

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

## 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
<a href="#">Document d'introduction</a>	L'évaluation à l'école maternelle : de l'observation instrumentée au carnet de suivi : <a href="#">guide de présentation</a>
Une <a href="#">rentrée</a> réussie	
Un <a href="#">projet pédagogique et éducatif</a>	<a href="#">indicateurs de progrès</a> (26 fiches) pour les 5 domaines d'apprentissage.
Un <a href="#">aménagement de l'espace</a> bien pensé	<a href="#">Points de vigilance</a>
<a href="#">Du langage oral au langage écrit</a>	<a href="#">Synthèse des acquis</a> scolaires en fin d'école maternelle

Des exemples de carnets de suivi des apprentissages			
Carnet de Sami	Version 1 : <a href="#">PDF</a> , <a href="#">doc</a>	Version 2 : <a href="#">PDF</a> , <a href="#">doc</a>	Version 3 : <a href="#">PDF</a> , <a href="#">doc</a>
Carnet de Myriam		Version <a href="#">PDF</a>	Version <a href="#">PPT</a>

