



## Autres compétences (Cycle 1)

### I. S'approprier le langage :

1. Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
2. Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne
3. Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question
4. Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée
5. Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue

### II. Découvrir l'écrit

#### A. Se familiariser avec l'écrit

1. Identifier les principales fonctions de l'écrit
2. Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte
3. Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes
4. Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte

#### B. Se préparer à apprendre à lire et à écrire

1. Différencier les sons
2. Distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés
3. Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit
4. Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet
5. Mettre en relation des sons et des lettres
6. Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont la correspondance en lettres et sons ont été étudiées
7. Ecrire en écriture cursive son prénom

### III. Devenir élève

Vivre ensemble : apprendre les règles de civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale

Coopérer et devenir autonome

1. Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune
2. Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide
3. Eprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions
4. Identifier les adultes et leur rôle
5. Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires
6. Dire ce qu'il apprend

### IV. Agir et s'exprimer avec son corps

1. Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées
2. Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives
3. S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non, exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement
4. Se repérer et se déplacer dans l'espace
5. Décrire ou représenter un parcours simple

### V. Percevoir, sentir, imaginer, créer

1. Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)
2. Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
3. Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé

# Jeux pour les apprentissages en mathématiques : cycle 1

## Exemples de jeux et compétences mises en jeu

Jeu de l'oie Petits chevaux Dominos Bataille	<b>Quantités et nombres</b> Dénombrer une quantité Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités Comparer des quantités Associer le nom des nombres à une écriture chiffrée Améliorer les procédures de comptage Utiliser les mots nombres pour désigner une constellation ou une quantité
Les puzzles Les dominos  Le tangram Le kim formes	<b>Formes</b> Reconnaître, nommer des formes simples Reproduire un assemblage d'objets à partir d'un modèle  Agencer des formes, par rapport à un modèle, ou suivant des règles  Certains jeux utilisent des formes géométriques tels que le carré, le rond, le triangle. Ils vont permettre de travailler le vocabulaire et les différentes caractéristiques de chaque forme.
Jeux de plateau avec parcours à suivre, retour en arrière ...	<b>L'espace</b> Suivre un parcours Décrire des positions relatives