

FRANÇAIS

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

LECTURE			
Identifier les mots de manière de plus en plus aisée	Lire à voix haute	Comprendre un texte	Devenir lecteur
<u>Tout au long de l'année</u> • Automatiser le décodage des correspondances graphophonétiques (CGP) apprises au CP. <u>En fin d'année</u> • Décoder toutes les CGP y compris les plus complexes. • Avoir mémorisé l'ensemble des CGP dans tous les types d'écriture, en particulier celles des sons proches (en encodage et décodage). • Identifier directement l'ensemble des mots courants et déchiffrer avec exactitude les mots nouveaux dont le décodage n'a pas encore été automatisé	<u>En fin d'année</u> • Lire un texte adapté à son niveau de lecture avec une vitesse de 70 mots par minute. • Lire des textes narratifs, documentaires et prescriptifs en respectant tous les signes de ponctuation et les groupes de souffle. • Lire de manière expressive.	• Dégager le sens global d'un texte lu, de façon autonome, à la suite d'une séance dédiée à la compréhension. • Développer des stratégies pour élucider le sens des mots et des expressions inconnus. • Se repérer dans la chaîne anaphorique (qui relie un nom à sa ou ses reprise(s) pronominale(s) ou à d'autres noms de sens équivalent) et s'appuyer sur le sens du texte pour résoudre des ambiguïtés. • Comprendre ce qui est implicite dans le texte (inférences) dans des cas simples. • Justifier ses réponses par un retour au texte. • Lire et comprendre en autonomie un texte narratif, informatif ou prescriptif d'une quinzaine de lignes.	• Lire 5 à 10 œuvres complètes et variées issues du patrimoine et de la littérature de jeunesse (albums, romans, contes, fables, poèmes, pièces de théâtre et documentaires). • Se familiariser aux différents genres et types de textes. • Faire preuve d'initiative dans ses lectures personnelles en empruntant des livres en fonction de ses goûts. • Relier ses lectures à son expérience personnelle, être en mesure d'établir des liens entre ses différentes lectures (mise en réseau).

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

ÉCRITURE			
Apprendre à écrire en écriture cursive	Encoder puis écrire sous dictée	Copier et acquérir des stratégies de copie	Produire des écrits
<u>Dès la période 1</u> • Mémoriser le tracé normé et la transcription de toutes les lettres minuscules scriptes en lettres minuscules cursives. <u>À partir de la période 2</u> • Reconnaître les lettres dans les quatre écritures : minuscules (scripte et cursive), majuscules (scripte ou cursive). • Apprendre le tracé normé des lettres majuscules cursives par familles de gestes.	<u>En fin d'année</u> • Orthographier correctement les mots fréquents, réguliers puis irréguliers. • Réaliser des accords en genre et en nombre dans le groupe nominal (article, nom, adjectif) et dans le groupe verbal (marque de pluriel des verbes = nt).	• Automatiser le geste d'écriture cursive par la copie de textes en temps limité. • Acquérir des stratégies de copie et en mesurer l'efficacité. <u>À l'issue de la période 1</u> • Copier quatre à cinq phrases courtes. <u>À partir de la période 3</u> • Copier cinq ou six lignes sans erreur. <u>À la fin de l'année</u> • Recopier sans effort une dizaine de lignes en respectant la ponctuation et la mise en page.	<u>Dès les premières semaines</u> • Rédiger une phrase simple à partir d'une phrase prototypique, en changeant un puis plusieurs mots. <u>Dès la période 1</u> • Écrire un texte court de une à trois phrases. <u>Au cours des périodes 1 à 5</u> • Insérer des connecteurs pour rendre cohérent l'enchaînement de plusieurs phrases. • Retravailler un texte (issu de lecture et/ou d'écriture) en fonction d'une ou deux contraintes d'écriture. • Continuer à acquérir une méthodologie de production écrite : planification, mise en mots avec vigilance orthographique, révision après retours immédiats du professeur. <u>En fin d'année</u> • Écrire un texte de six ou sept phrases maximum en assurant la cohérence syntaxique et logique du texte produit.

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

ORAL		
Écouter pour comprendre	Dire pour être compris	Participer à des échanges
• Maintenir une attention active pendant quelques minutes pour repérer, mémoriser, classer ou ordonner les informations importantes entendues à l'oral.	• Utiliser à l'oral l'ensemble des temps verbaux pour raconter, décrire, expliquer, comparer ou exposer. • Utiliser les critères définis pour évaluer sa prestation ou celle des autres et progresser dans la production de différents types de discours.	• Respecter le propos au cours des échanges au sein d'un groupe. • Adapter le registre de langue utilisé (familier, courant, soutenu) à la situation de communication proposée : conversation entre pairs, dialogue avec un adulte connu, une personnalité inconnue, etc.

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

VOCABULAIRE			
Enrichir son vocabulaire dans toutes les disciplines	Établir des relations entre les mots	Réemployer le vocabulaire étudié	Mémoriser l'orthographe des mots
• Enrichir les répertoires constitués au CP en y ajoutant notamment des expressions ou locutions. • Automatiser l'utilisation de différentes formulations, associées à un même réseau, en contexte. • S'appuyer sur la morphologie des mots pour en trouver le sens. • Prendre l'habitude de consulter des articles de dictionnaire adapté.	• Percevoir de grandes catégories et hiérarchiser les termes génériques, de base et spécifiques. • Percevoir les niveaux de langue familier, courant et soutenu. • Comprendre la différence entre sens propre/sens figuré. • Trier et appairer les mots et leurs dérivés en fonction des préfixes et suffixes identifiés.	• Mobiliser les mots rencontrés en contexte en fonction des lectures et des activités conduites pour mieux parler, mieux comprendre et mieux écrire. • Utiliser les relations établies entre les mots depuis le cycle 1 (champ lexical, classe grammaticale, morphologie, niveau de langue) pour varier et adapter son expression.	• Mémoriser l'orthographe des mots réguliers et irréguliers fréquemment rencontrés et du lexique le plus couramment employé. • Tenir compte des accents. • Classer par analogie et mémoriser les mots les plus fréquents comportant des graphèmes à prononciation variable : s prononcé -ss ou -z, c prononcé -ss ou -k, g prononcé -j ou g. • Être capable d'anticiper une lettre muette finale à l'aide d'un mot de la même famille : blanc/blanche, sang/sanguin, etc.

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE

Se repérer dans la phrase simple

- Identifier la phrase simple, en distinguer les principaux constituants et les nommer : groupe sujet (GS), verbe et compléments sans distinguer ces derniers entre eux.
- Reconnaître et utiliser les trois types de phrases, en lien avec la ponctuation ; déclarative, interrogative et impérative.
- Reconnaître les formes négatives et exclamatives sans savoir effectué des transformations.
- Différencier et nommer les principales classes de mots : le déterminant, le nom commun, le nom propre, l'adjectif, le verbe, le pronom personnel sujet.

Découvrir, comprendre et mettre en oeuvre l'orthographe grammaticale

- Reconnaître le GN (déterminant/nom/adjectif) et, en écoutant des transformations de phrases à l'oral puis en les observant à l'écrit, comprendre le lien entre le déterminant, le nom et l'adjectif dans la « chaîne d'accords ».
- Identifier la relation sujet-verbe à partir de l'observation des effets des transformations liées au changement de temps et de personne dans des situations simples (groupe sujet + verbe).
- Identifier le radical et la terminaison d'un verbe du premier groupe conjugué et trouver son infinitif.
- Apprendre à conjuguer au présent, à l'imparfait, au futur puis au passé composé de l'indicatif être et avoir et les verbes du premier groupe.

PROGRAMMATION

RETZ CE1

Matières	Période 1 (7 semaines)	Période 2 (7 semaines)	Période 3 (7 semaines)	Période 4 (6 semaines)	Période 5 (9 semaines)
Étude la langue					
Thème annuel	Océanie Je découvre un continent et ses pays, sa culture	Amérique Je découvre un continent et ses pays, sa culture	Asie Je découvre un continent et ses pays, sa culture	Afrique Je découvre un continent et ses pays, sa culture	Europe Je découvre un continent et ses pays, sa culture
Vocabulaire En route pour le vocabulaire	La maison - L'ordre alphabétique (1/2) - Les grandes catégories (1) - Les familles de mots (1)	La ville - Les contraires (1) - Les champs lexicaux (1) - Les familles de mots (2) - Synonymes (1)	La nature - Les grandes catégories (2) - Les synonymes (2) - Le dictionnaire - Les champs lexicaux (2)	Le temps qui passe - Les contraires (2) - Les synonymes (3) - Le registre de langue - Les grandes catégories (3)	Le voyage et les paysages - Les synonymes (4) - Le sens propre et figuré (leçon 9 à donner) - Les contraires avec préfixes (leçon 10 à donner) - Les principaux préfixes et suffixes (leçon 11 à donner)
Conjugaison Retz		- Le verbe et son infinitif - Les temps : le passé, le présent, le futur	- Le présent au 1er groupe - Les verbes être et avoir au présent	- Le futur 1ergroupe - Les verbes être et avoir au futur	- L'imparfait 1ergroupe - Les verbes être et avoir à l'imparfait - Découverte du passé composé



PROGRAMMATION

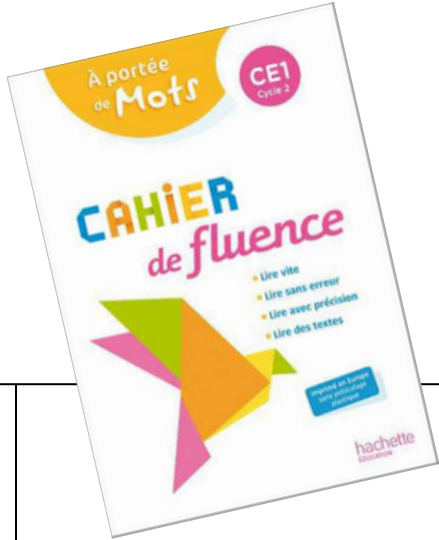
Français CE1

Production d'écrits Progression Maîtresse Zaubette RETZ	• Mon portrait • Thème voyage (carte postale, etc...) • Nommer le personnage • Dire l'action faite par le personnage • Choisir un verbe précis • Le personnage et l'action : Faire une phrase	• Le personnage et l'action : Faire une phrase • Le lieu de l'action enrichit la phrase • Mettre le lieu en premier dans la phrase pour le mettre en valeur • Le moment de l'action enrichit la phrase • Mettre le moment en premier pour le mettre en valeur • Le but de l'action enrichit la phrase • Pourquoi ? Parce que. • Écrire un cadavre exquis	• Écrire des phrases irréelles (j'adore...) / (j'aime) • Écrire des phrases irréelles (je déteste...) • La manière dont se fait l'action. • L'énumération, l'usage de la virgule. • Plusieurs actions successives : l'usage de la virgule. • Plusieurs actions, l'emploi des pronoms relatifs pour éviter les répétitions. • L'ordre logique des actions, repérer les mots connecteurs.	• L'ordre logique des actions : employer les connecteurs. • Raconter une histoire (d'après des images 3 séquentielles) • Raconter une histoire (d'après des images 3 séquentielles) • Raconter une histoire (d'après des images 4 séquentielles) • Raconter une histoire (d'après des images 6 séquentielles) • Inventer la fin d'une histoire (d'après 6 images séquentielles dont il manque la dernière) • Inventer la fin d'une histoire. (d'après 6 images séquentielles dont il manque la dernière)	• La lettre (1) Repérer les caractéristiques de la lettre • La lettre (2) Écrire une lettre en respectant la disposition • 0.La lettre (3) Répondre à une lettre • Rédaction : Ta voisine, on la surnomme Madame Catastrophe, raconte sa dernière aventure. • Rédaction : Une fée t'offre un stylo magique (Quel pouvoir magique? Qu'en fais-tu ?) • Rédaction : Voyage sur une autre planète ; raconte cette aventure • Rédaction: Un matin, Paul s'aperçoit qu'il peut voler comme un oiseau : raconte sa journée. • Rédaction au choix : Le personnage peut soudain devenir transparent / devenir minuscule / devenir géant. Raconte sa journée.
--	---	--	---	--	---



PROGRAMMATION

Français CE1



Littérature / Lecture compréhension	Rentrée sur l'île Vanille	La petite poule qui voulait voir la mer	Les trois grains de riz	L'école du désert	Le voyage du chat à travers la France
Lecture offerte	- Conte : Une petite Fleur bleue (Australie) - Tiaré et la fleur magique - La tête à coco - La petite fille qui voulait voir le désert - Kim le gardien de la terre - Yapa - La couleur des oiseaux	- Conte : La coiffe de plumes (Argentine) - La légende du colibri (lecture vacances) - Frida Kahlo, une artiste rebelle Les autres lectures offertes seront rajoutées au fur et à mesure	- Urashima - Jolie Lune (lecture vacances) - Conte : le Diadème de rosée (Chine)	- La rivière aux crocodiles Baama-Ba (lecture vacances) - Les mésaventures de Masreddine - Conte : Tsingoré le danseur (Madagascar)	- Conte la Petite sirène (Danemark) - Le souffleur de rêves - Conte : Baba Yaga (Russie)
Fluence (Texte) Cahier de fluence (Hachette)	- Le chat et le soleil (poème) - La belle lisse poire du prince de Motordu - épisode 1 (texte narratif) - La belle lisse poire du prince de Motordu - épisode 2 (texte narratif) - La belle lisse poire du prince de Motordu - épisode 3 (texte narratif) - Des pas dans le couloir (poème)	- Les insecto-feuilles (texte prescriptif) - Cache-Lune – épisode 1 (texte narratif) - Cache-Lune – épisode 2 (texte narratif) - Cache-Lune – épisode 3 (texte narratif) - Les crunchi'barres (texte prescriptif)	- Boule et Bill (bande dessinée) - La petite poule qui voulait voir la mer – épisode 1 (texte narratif) - La petite poule qui voulait voir la mer – épisode 2 (texte narratif) - La petite poule qui voulait voir la mer – épisode 3 (texte narratif) - Yakari (bande dessinée)	- Lire et écrire (texte informatif) - L'Énorme Crocodile – épisode 1 (texte narratif) - L'Énorme Crocodile – épisode 2 (texte narratif) - L'Énorme Crocodile – épisode 3 (texte narratif) - Soigneur au zoo de Paris (texte informatif)	- Le perroquet (théâtre) - Surtout, n'ouvre pas la porte – épisode 1 (texte narratif) - Surtout, n'ouvre pas la porte – épisode 2 (texte narratif) - Surtout, n'ouvre pas la porte – épisode 3 (texte narratif) - La comédie des ogres (théâtre)

MATHÉMATIQUES

NOMBRE, CALCUL ET RÉOLUTION DE PROBLÈMES				
Les nombres entiers	Les fractions	Les quatres opérations	Le calcul mental	La résolution de problèmes
• Dénombrer des collections en les organisant. • Construire des collections de cardinal donné. • Connaître et utiliser la relation entre unités et dizaines, entre dizaines et centaines, entre unités et centaines. • Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à mille. • Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre. • Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre. • Comparer et encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles (=,<,>). • Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. • Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur de », « inférieur à », « compris entre...et... ». • Savoir placer des nombres sur une demi-droite graduée. • Connaître les nombres ordinaux jusqu'à cent. • Comprendre et utiliser les nombres ordinaux. • Repérer un rang ou une position dans une file orientée ou dans une liste d'objets ou de personnes.	• Savoir interpréter, représenter, écrire et lire les fractions 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/7, 1/8 et 1/10. • Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions inférieures ou égales à 1. • Connaître et utiliser les mots « dénominateur » et « numérateur ». • Comparer des fractions ayant le même dénominateur. • Comparer des fractions dont le numérateur est 1. • Additionner et soustraire des fractions de même dénominateur.	• Poser et effectuer des additions et des soustractions en colonnes. • Comprendre et utiliser le symbole « X ». • Comprendre et savoir que la multiplication est commutative. • Connaître la notion de parité d'un nombre.	<u>Mémoriser des faits numériques</u> • Connaître dans les deux sens les tables d'addition. • Connaître dans le deux sens les tables de multiplication. • Connaître des faits multiplicatifs usuels. <u>Utiliser ses connaissances en numération pour calculer mentalement</u> • Ajouter ou soustraire un nombre entier de dizaines à un nombre. Ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines à un nombre. • Multiplier par 10 un nombre inférieur à 100. <u>Apprendre des procédures de calcul mental</u> • Ajouter 9,19 ou 29 à un nombre. • Soustraire 9 à un nombre. • Soustraire un nombre inférieur à 9 à un nombre. • Déterminer la moitié d'un nombre pair. • Calculer le produit d'un nombre compris entre 11 et 19 par un nombre inférieur à 10 en décomposant le plus grand des deux facteurs en la somme de deux nombres (propriété de distributivité de la multiplication par rapport à l'addition).	• Résoudre des problèmes additifs en une étape de type parties-tout. • Résoudre des problèmes additifs de comparaison en une étape. • Résoudre des problèmes additifs en deux étapes. • Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape. • Résoudre des problèmes mixtes en deux étapes (une étape additive et une étape multiplicative).

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

GRANDEURS ET MESURES		
Les longueurs et les masses	La monnaie	Le repérage dans le temps et les durées
<u>Les longueurs</u> • Connaitre et utiliser les unités mètre, centimètre, kilomètre et les symboles associés (m, cm et km). Choisir l'unité la mieux adaptée pour exprimer 1 longueur. • Connaitre les relations entre les unités de longueur usuelles. • Savoir mesurer la longueur d'un segment en utilisant une règle graduée. • Comparer des longueurs. • Connaitre quelques longueurs de référence. • Estimer la longueur d'un objet du quotidien <u>Les masses</u> • Savoir identifier l'objet le plus léger (ou le plus lourd) parmi deux ou trois objets de volumes proches en les soupesant ou en utilisant une balance pour les peser. • Connaitre et utiliser les unités gramme et kilogramme et les symboles associés (g, kg). • Savoir que 1 kg est égal à 1 000 g • Comparer des masses. • Disposer de quelques masses de référence. Estimer la masse d'objets du quotidien en gramme ou en kilogramme.	• Connaitre le lien entre les euros et les centimes. • Comparer les valeurs en euro de deux ensembles constitués de pièces et de billets. • Déterminer la valeur en euro et centime d'euro d'un ensemble constitué de pièces et de billets. • Constituer avec des euros et des centimes d'euro une somme d'argent d'une valeur donnée. • Simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs. Rendre la monnaie. • Connaitre le sens de l'écriture à virgule d'une somme d'argent.	• Lire l'heure sur une horloge à aiguilles (lorsque l'heure est donnée en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quarts d'heure). • Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quart d'heure. • Connaitre, utiliser et distinguer les heures du matin et celles de l'après-midi. • Connaitre les unités de mesure de durée, heure et minute, et les symboles associés (h et min). • Comparer et mesurer des durées écoulées entre deux instants affichés sur une horloge (pour des intervalles de temps situés dans une même journée, avec des heures données en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quarts d'heure).

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

ESPACE ET GÉOMÉTRIE		
Les solides	La géométrie plane	Le repérage dans l'espace
• Reconnaître les solides usuels suivants : cube, boule, cône, pyramide, cylindre, pavé. • Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône ou une pyramide. • Décrire un cube, un pavé ou une pyramide en utilisant les termes « face », « sommet » et « arête ». • Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube ou d'un pavé. • Construire un cube, un pavé droit ou une pyramide	• Utiliser le vocabulaire géométrique approprié. • Reconnaître, nommer et décrire un cercle, un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle en utilisant le vocabulaire approprié. • Connaître les propriétés des angles et des égalités de longueur pour les carrés et les rectangles. • Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle et un cercle ou un assemblage de ces figures. • Utiliser la règle pour vérifier des alignements et l'équerre pour vérifier qu'un angle est droit. • Utiliser la règle graduée, l'équerre et le compas comme instruments de tracé. • Connaître et utiliser le code pour les angles droits.	• Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives. • Situer des personnes ou des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères dans un espace familier. • Construire et utiliser des représentations d'un espace familier pour localiser, mémoriser ou communiquer un emplacement. • Construire des assemblages de cubes et de pavés. • Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui codent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis.

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES

- Produire un tableau ou un diagramme en barres pour présenter des données recueillies.
- Lire et interpréter les données d'un diagramme en barres. Lire et interpréter les données d'un tableau à double entrée.

PROGRAMMATION

Matières	Période 1 (7 semaines)	Période 2 (7 semaines)	Période 3 (7 semaines)	Période 4 (6 semaines)	Période 5 (9 semaines)
Mathématiques					
Espace et Géométrie	- Réaliser des tracés avec la règle - Utiliser les notions d'alignement et de milieu - Reconnaitre un polygone	- Le carré - Le rectangle	- Construction de carrés et de rectangles - Les triangles rectangles	Les solides	- Le cercle et disque - Codage du déplacement d'un robot
Grandeurs et mesures	Mesurer des longueurs : le centimètre et le mètre	La monnaie	Lecture de l'heure	- La durée - Longueurs : le kilomètre	Les masses
Résolution de problèmes	- Résoudre des problèmes additifs en une étape et deux étapes - Choisir la bonne opération	Résoudre des problèmes en une ou deux étapes : addition et soustraction	Résoudre des problèmes en une ou deux étapes : addition et soustraction	Résoudre des problèmes en une ou deux étapes : addition et multiplication	- Résoudre des problèmes de partage - Tableau et diagrammes en barres



QUESTIONNER LE MONDE

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

Questionner le monde - Le vivant, la matière et les objets	
Questionner le monde du vivant	Questionner le monde de la matière et des objets
Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité. • Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. • Développement d'animaux et de végétaux. • Comprendre le cycle de vie des êtres vivants. • Connaître les régimes alimentaires de quelques animaux. • Connaître quelques besoins vitaux des végétaux. • Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu. • Comprendre la diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance. • Comprendre la notion de relations alimentaires entre les organismes vivants. • Aborder la notion de chaines de prédation. Reconnaitre des comportements favorables à sa santé. • Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : variété alimentaire, activité physique, capacité à se relaxer et mise en relation de son âge et de ses besoins en sommeil, habitudes quotidiennes de propreté (dents, mains, corps). • Catégories d'aliments et leur origine. • Les apports spécifiques des aliments (apport d'énergie : manger pour bouger). • Aborder la notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, sur une journée, sur la semaine). • Comprendre les effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme. • Comprendre les changements des rythmes d'activité quotidiens (sommeil, activité, repos,etc). • Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.	Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués. • Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction. • Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques. Commencer à s'approprier un environnement numérique. • Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique. • Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français). Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états. • Comparer et mesurer la température, le volume la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide. • Reconnaitre les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels. • Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air. • Connaître quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz. • Connaître les changements d'états de la matière notamment solidification, condensation et fusion. • Connaître les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau). • Connaître l'existence, l'effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air). Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité. • Connaître les constituants et fonctionnement d'un circuit électrique simple. • Mettre en œuvre les règles élémentaires de sécurité. • Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants en suivant un schéma de montage.

Questionner le monde - L'espace et le temps		
Se situer dans l'espace	Se situer dans le temps	Explorer les organisations du monde
<i>Se repérer dans l'espace et le représenter</i> - Se repérer dans son environnement proche. - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest, etc.). - Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.). - Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties). Quelques modes de représentation de l'espace. - Lire des plans, se repérer sur des cartes. - Éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende. <i>Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique</i> - Décrire l'identifier des représentations globales de la Terre et du monde. - Situer les espaces étudiés sur une carte ou un Globe. - Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents. - Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres. - De l'espace connu à l'espace lointain : - les pays, les continents, les océans ; - la Terre et les astres (la Lune, le Soleil, etc.).	<i>Se repérer dans le temps et le mesurer</i> - Identifier les rythmes cycliques du temps. - Lire l'heure et les dates. - L'alternance jour/nuit. - Le caractère cyclique des jours, des semaines, des mois, des saisons. La journée est divisée en heures. La semaine est divisée en jours. - Comparer, estimer, mesurer des durées. - Unités de mesure usuelles de durées : jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire. - Relations entre ces unités. - Situer des événements les uns par rapport aux autres. - Les événements quotidiens, hebdomadaires, récurrents, et leur positionnement les uns par rapport aux autres. - Continuité et succession, antériorité et postériorité, simultanéité. <i>Repérer et situer des évènements dans un temps long</i> - Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. - Le temps des parents. - Les générations vivantes et la mémoire familiale. - L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements, etc.) et des techniques à diverses époques. - Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés. - Quelques personnages et dates.	<i>Comparer des modes de vie</i> - Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures. - Quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements, etc. - Quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique. - Les modes de vie caractéristiques dans quelques espaces très emblématiques. - Identifier et comprendre des interactions simples entre modes de vie et environnement à partir d'un exemple (l'alimentation, l'habitat, le vêtement ou les déplacements). <i>Comprendre qu'un espace est organisé</i> - Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions. - Des espaces très proches (école, parc, parcours régulier, etc.) puis proches et plus complexes (quartier, village, centre-ville, centre commercial, etc.), en construisant progressivement des légendes. - Des organisations spatiales, à partir de photographies paysagères de terrain et aériennes ; à partir de documents cartographiques. - Une carte thématique simple des villes en France. - Le rôle joué par certains acteurs urbains ou du village (la municipalité, les habitants, les commerçants, etc.) dans l'environnement, à partir d'un exemple lié au traitement des déchets, à la place de la nature en ville, aux déplacements ou à la qualité de l'air. <i>Identifier des paysages</i> - Reconnaître différents paysages : les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts, etc. - Les principaux paysages français en s'appuyant sur des lieux de vie. - Quelques paysages de la planète et leurs caractéristiques. - Comparer des paysages d'aujourd'hui et du passé pour mettre en évidence quelques transformations.

PROGRAMMATION

Les cahiers de la luciole CE1

Matières	Période 1 (7 semaines)	Période 2 (7 semaines)	Période 3 (7 semaines)	Période 4 (6 semaines)	Période 5 (9 semaines)
Questionner le monde					
Rituel carte magnétique chaque début de semaine					
Sciences Les cahiers de la Luciole Hatier	6. À quoi reconnaît-on un être vivant ? 7. De quoi une graine a-t-elle besoin pour germer ? 8. De quoi une plante a-t-elle besoin pour se développer ? 9. Comment les animaux grandissent-ils ?	1. L'eau dans le monde. 2. L'air peut-il déplacer des objets ? 3. Quand la glace fond-elle et se forme-t-elle ? 4. Comment faire fondre un glaçon le plus rapidement possible ?	13. Qu'est-ce qui permet le mouvement ? 14. À quoi voit-on que l'on grandit ? 16. Qu'arrive-t-il à mes dents quand je grandis ? 17. Pourquoi est-il important de bien dormir ?	15. D'où viennent les aliments que nous mangeons ? 10. Qui mange qui ? 11. Qu'est-ce que le gaspillage alimentaire ? 12. Comment réduire nos déchets alimentaires ?	18 à 25 (moulins, objets techniques, circuits électriques, jeu électrique, traitement de texte)
	Faire pousser des graines et tenir un carnet d'observation.	Réaliser des expériences sur l'eau et l'air.	Construire une affiche sur les bonnes habitudes pour grandir.	Organiser un défi « zéro gaspillage » dans la classe.	Construire un jeu électrique fonctionnel.



ARTS

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

ÉDUCATION MUSICALE

Musique

- Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, la mobiliser au bénéfice d'une reproduction expressive.
- Connaître et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise.
- Imaginer des organisations simples ; créer des sons et maîtriser leur succession.
- Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique tout en respectant les goûts et points de vue de chacun.
- Connaître quelques grandes œuvres du patrimoine.
- Connaître un répertoire varié de chansons et de comptines.

ARTS PLASTIQUES

Arts

- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.
- Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.
- Coopérer dans un projet artistique.
- S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.
- Comparer quelques œuvres d'art.

PROGRAMMATION

Éducation musicale CE1

Matières	Période 1 (7 semaines)	Période 2 (7 semaines)	Période 3 (7 semaines)	Période 4 (6 semaines)	Période 5 (9 semaines)
Arts					
Musique Globe-trotteurs Ed. Sésames	- Musiques et instruments : l'Océanie - Chant : La java des koalas	- Musiques et instruments : Amérique - Chant : Nagawika/ L'amérique Joe Dassin	- Musiques et instruments : Asie - Chant : Vive la fête du nouvel an Pakita/ Si j'allais en Chine Les Enfantastiques	- Musiques et instruments : Afrique - Chant : Olélé Moliba Makasi	- Musiques et instruments : l'Europe - Chant : La seine Vanessa Paradis & M



EMIC

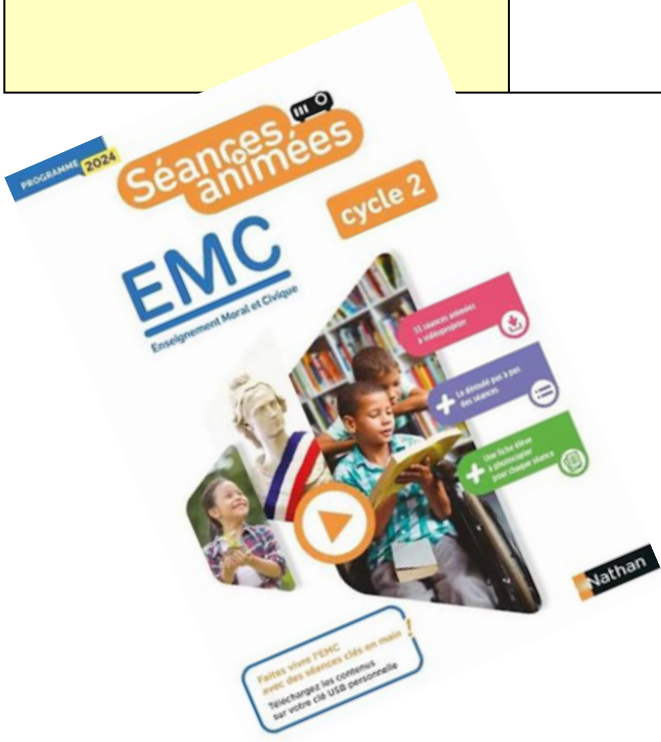
PROGRAMMATION CET 2026 -2027

EMC		
Altérité et sociabilité	Règles collectives et prise d'initiative	Principes et symboles de la République
<i>Fraternité, solidarité, dignité de la personne humaine, stéréotype, préjugé.</i> • Reconnaître et prendre en compte les émotions et les sentiments d'autrui. • Développer sa capacité d'empathie. • S'entraider et partager avec les autres. • Reconnaître la diversité comme richesse et ne pas faire des différences (sociales, physiques, culturelles, de genre) un motif de violence. • Faire comprendre que la solidarité et l'entraide, en lien avec la notion de fraternité, permettent un renforcement de la notion d'égalité entre les personnes.	<i>Civilité</i> • Connaître et appliquer les règles élémentaires de vie, de communication et d'échange en collectivité : l'idée de civilité. <i>Responsabilité</i> • Identifier les dangers au sein des situations dans lesquelles on se trouve. • Prendre des initiatives (faire des choix, les justifier).	<i>République</i> • Identifier les symboles républicains. • Apprendre à chanter le 1er couplet et le refrain de La Marseillaise. • Comprendre la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ». <i>Laïcité</i> • Aborder le principe de la liberté de conscience. • Savoir que le français est la langue de la République.

PROGRAMMATION

EMC CE1

Matières	Période 1 (7 semaines)	Période 2 (7 semaines)	Période 3 (7 semaines)	Période 4 (6 semaines)	Période 5 (9 semaines)
EMC Nathan	- Ça veut dire quoi « être différent » ? - Qu'est-ce que le harcèlement ?	- Qu'est-ce qu'un stéréotype ? - Comment peut-on s'entraider ?	- Comment se comporter pour bien apprendre à l'école ? - Pourquoi faut-il respecter les biens communs ?	- Que faire face à une situation dangereuse ? - C'est quoi la laïcité ?	- Quels sont les symboles de la République ? - Le français, langue de la République. - Qu'est-ce qu'un lieu de mémoire ?



EVAR

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

EVAR		
Se connaitre, vivre et grandir avec son corps	Rencontrer les autres, créer des relations et s’y épanouir	Trouver sa place dans la société, y être libre et responsable
• Comprendre que la croissance entraîne des changements physiques. • Prendre conscience que chaque personne a un corps unique et qu’il existe des différences en termes de taille, de morphologie, de fonctionnement et de caractéristiques, etc. • Apprendre à respecter son corps, celui des autres, leurs différences, leur singularité. • Savoir protéger son intimité : préserver son intimité, c’est pouvoir créer un espace où l’on se sent bien, un espace à soi où l’on peut s’isoler. • Développer une bonne connaissance de soi.	• Identifier et différencier plusieurs types de sentiments et de relations amoureuses et amicales. • Décrire les principales composantes d’une relation positive (par exemple, la confiance, l’échange, le respect, le soutien, l’empathie et l’entraide). • Prendre conscience que le genre, le handicap ou l’état de santé ne sont pas un obstacle pour nouer des amitiés. • Comprendre qu’il est possible d’apprécier et aimer qui on veut, d’avoir et d’exprimer ses préférences, et prendre conscience de l’importance de respecter les différences. • Identifier ses droits et ses devoirs au travers d’exemples simples.	• Savoir définir et repérer des stéréotypes, notamment de genre, et des discriminations. • Prendre conscience que les stéréotypes, notamment de genre, varient selon les lieux et les époques. • Prendre conscience que les stéréotypes peuvent entraîner des préjugés et des discriminations. • Développer des relations sociales constructives (comportements tels que l’acceptation, la collaboration, la coopération, l’entraide). • Savoir penser de façon critique (biais, influences).

EPS

PROGRAMMATION CET 2026 -2027

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE			
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Adapter ses déplacements à des environnements variés	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Attendus de fin de cycle • Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. • Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. • Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. • Remplir quelques rôles spécifiques. Compétences travaillées - Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer. - Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale. - Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables. - Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort. - Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.	Attendus de fin de cycle • Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. • Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. • Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. Compétences travaillées - Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. - S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. - Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. - Respecter les règles essentielles de sécurité. - Reconnaître une situation à risque.	Attendus de fin de cycle • Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée. • S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives. Compétences travaillées - S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. - Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. - S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. - Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.	Attendus de fin de cycle • Dans des situations aménagées et très variées : S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. Connaître le but du jeu. Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. Compétences travaillées - Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. - Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. - Accepter l'opposition et la coopération. - S'adapter aux actions d'un adversaire. - Coordonner des actions motrices simples. - S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. - Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

PROGRAMMATION

EPS CE1

Matières	Période 1 (7 semaines)	Période 2 (7 semaines)	Période 3 (7 semaines)	Période 4 (6 semaines)	Période 5 (9 semaines)
EPS	 Jeux collectifs structurés  Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.  Coopérer avec ses partenaires pour réussir collectivement.  S'opposer individuellement ou collectivement dans le respect des règles.  S'adapter aux actions des autres (partenaires / adversaires).  Respecter les règles de jeu et de sécurité. Idées d'activités : • Jeux de poursuite avec rôles définis • Jeux de territoire simples • Jeux collectifs sans ballon puis avec ballon • Ballon prisonnier	 Parcours et déplacements complexes  Adapter ses déplacements à des contraintes variées.  Enchaîner plusieurs actions motrices de façon efficace.  Prendre des repères pour réussir un parcours.  Respecter les règles de sécurité et le matériel. Idées d'activités : • Parcours avec choix d'itinéraires • Contraintes de vitesse, d'équilibre, de précision • Parcours chronométrés ou à objectifs	 Jeux collectifs structurés  Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.  Coopérer avec ses partenaires pour réussir collectivement.  S'opposer individuellement ou collectivement dans le respect des règles.  S'adapter aux actions des autres (partenaires / adversaires).  Respecter les règles de jeu et de sécurité. Idées d'activités : • Jeux de poursuite avec rôles définis • Jeux de territoire simples • Jeux collectifs sans ballon puis avec ballon • Ballon prisonnier	 Athlétisme : courir, sauter, lancer (exemple 1 ; exemple 2)  Réaliser une performance mesurée (temps, distance, nombre).  Adapter son effort pour améliorer sa performance.  Prendre des repères pour mieux agir (temps, espace, trajectoire).  Respecter les règles de sécurité liées à l'activité. Idées d'activités : • Course de vitesse et de durée • Saut en longueur sans élan / avec élan • Lancer de précision ou de distance	 Danse  Composer et mémoriser une courte phrase dansée.  Utiliser l'espace, le temps et l'énergie.  Coordonner ses actions avec celles des autres.  Oser montrer sa production.