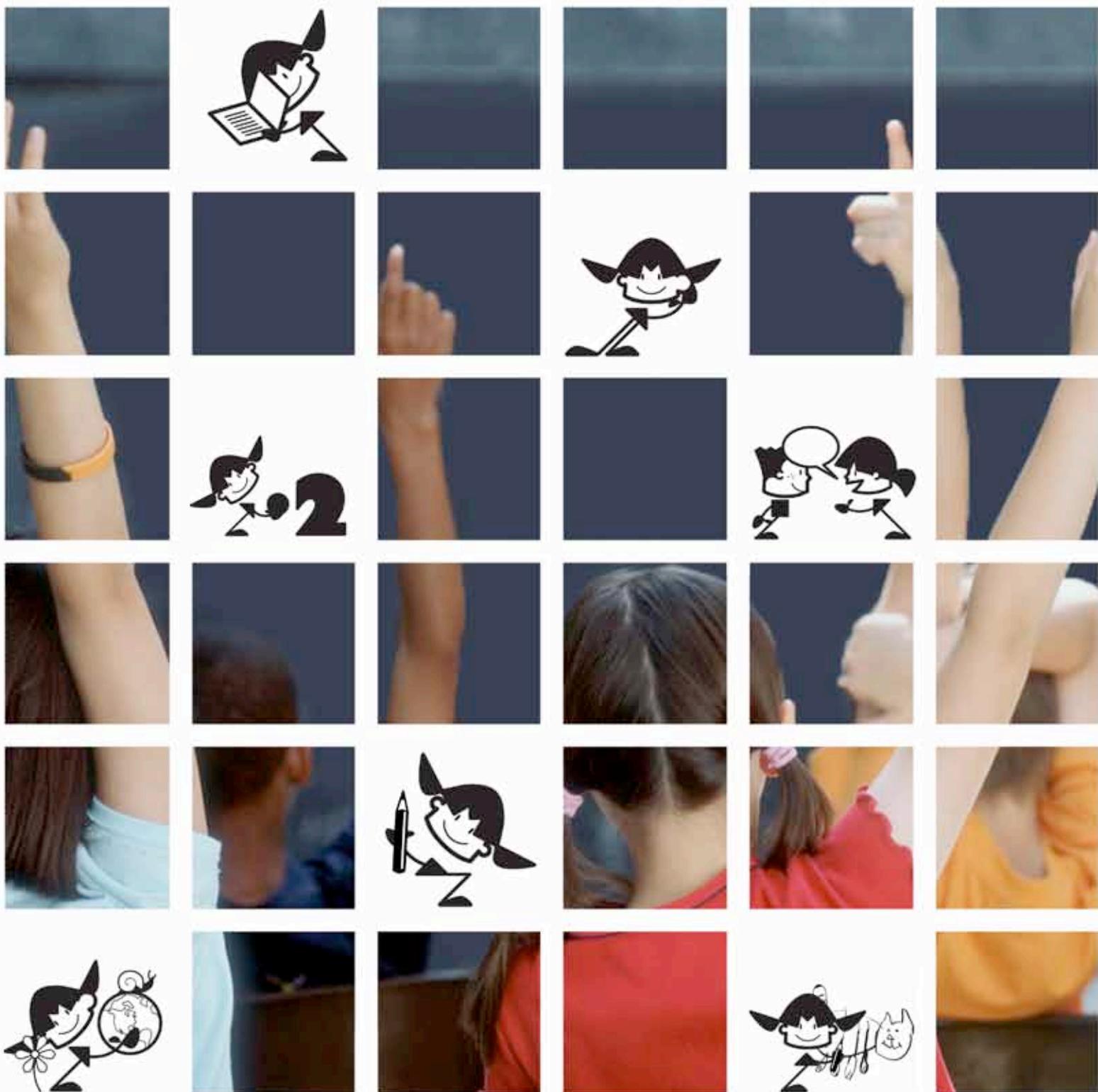




PLAN D'ÉTUDES

ÉCOLE FONDAMENTALE



Règlement grand-ducal du 11 août 2011 fixant le plan d'études pour les quatre cycles de l'enseignement fondamental.

Nous Henri, Grand-Duc de Luxembourg, Duc de Nassau,

Vu la loi du 6 février 2009 portant organisation de l'enseignement fondamental;

Notre Conseil d'État entendu;

Sur le rapport de Notre Ministre de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle et après délibération du Gouvernement en Conseil;

Arrêtons:

Art. 1^{er}. Le plan d'études de l'enseignement fondamental est constitué de trois parties différentes jointes en annexe, portant sur les socles de compétences, les programmes et les grilles des horaires hebdomadaires. Les trois annexes font partie intégrante du présent règlement.

(1) À l'annexe 1 figurent les socles de compétences à atteindre à la fin de chaque cycle d'apprentissage par les élèves, les niveaux de compétence intermédiaires à franchir au cours des quatre cycles d'apprentissage ainsi que les niveaux de compétence pouvant être atteints après la maîtrise des socles du quatrième cycle.

(2) À l'annexe 2 figurent les programmes relatifs aux enseignements à dispenser dans les différents domaines de développement et d'apprentissage de l'enseignement fondamental. Les programmes comprennent les compétences à développer au cours des quatre cycles d'apprentissage, des exemples de descripteurs illustrant les performances attendues des élèves au cours d'un cycle, ainsi que les contenus se rapportant au développement des différentes compétences.

(3) Les grilles des horaires hebdomadaires des différentes branches relatives aux domaines de développement et d'apprentissage de l'enseignement fondamental figurent à l'annexe 3.

Art. 2. Les objectifs généraux de l'enseignement fondamental définis à l'article 6 de la loi du 6 février 2009 portant organisation de l'enseignement fondamental sont visés par le développement des compétences transversales figurant à l'annexe 2 qui est à intégrer dans tous les domaines de développement et d'apprentissage. À cette fin, les enseignants organisent leurs activités d'apprentissage de manière structurée en ayant recours, dans toute la mesure du possible, à des situations diversifiées et transdisciplinaires, favorisant l'autonomie des élèves.

Art. 3. Au cycle 1, la langue d'enseignement employée est le luxembourgeois.

Art. 4. Aux cycles 2, 3 et 4, l'allemand est la langue d'enseignement employée dans les domaines de développement et d'apprentissage relatifs à l'alphabétisation, la langue allemande, les mathématiques, l'éveil aux sciences, les sciences naturelles et humaines et l'éducation morale et sociale.

Le français est la langue d'enseignement employée pour l'apprentissage du français, le luxembourgeois pour le cours de luxembourgeois.

Dans les domaines relatifs à l'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture, les arts et la musique, le luxembourgeois, l'allemand et le français peuvent être employés en tant que langues d'enseignement. Toutefois, les explications écrites sont données et rédigées en allemand.

Art. 5. Des recommandations pédagogiques et didactiques relatives à l'application des programmes des différents domaines d'apprentissage des quatre cycles de l'enseignement fondamental sont arrêtées par le ministre ayant l'Éducation nationale dans ses attributions, l'avis du Collège des inspecteurs ayant été demandé.

Art. 6. La liste du matériel recommandé par le ministre ayant l'Éducation nationale dans ses attributions et avisé par la Commission scolaire nationale est publiée chaque année avant le 1^{er} juillet sur le site Internet du ministère de l'Éducation nationale ou par tout autre moyen approprié.

Art. 7. Le règlement grand-ducal du 26 août 2009 fixant le plan d'études pour les quatre cycles de l'enseignement fondamental est abrogé.

Art. 8. Les dispositions du présent règlement grand-ducal sont applicables à partir de la rentrée scolaire 2011/2012.

Art. 9. Notre Ministre de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle est chargée de l'exécution du présent règlement qui sera publié au Mémorial.

*La Ministre de l'Éducation nationale
et de la Formation professionnelle,*

Mady Delvaux-Stehres

Cabasson, le 11 août 2011.

Henri

Annexe 1 –

Socles de compétences et

niveaux intermédiaires



Production orale*

	Socle Cycle 1		Socle Cycle 2	
Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Parler en interaction	L'élève s'exprime de façon compréhensible sur des sujets familiers et répond par des phrases courtes et des expressions simples à des questions posées dans le contexte de la classe.	L'élève prend part à des échanges courts et simples, portant sur des sujets traités en classe.	L'élève participe à de courtes conversations portant sur des sujets familiers en respectant le sujet et en formulant des phrases courtes.	L'élève s'implique dans des conversations portant sur des thèmes préparés en classe, à condition que ses réponses n'exigent pas d'interventions longues.
Parler devant autrui	L'élève reformule des éléments essentiels d'un texte traité en classe et raconte des événements vécus personnellement à l'aide de phrases courtes et d'expressions simples.	L'élève raconte par des phrases simples ce qu'il a vu, entendu dans des domaines comme l'école, la nature, la musique et les sports.	L'élève présente dans le cadre de la classe un sujet qu'il connaît bien dans un court exposé préparé à l'avance.	L'élève présente un sujet qui l'intéresse d'après un modèle donné, lors d'exposés plus longs, bien que le développement reste simple.
Communiquer de façon non verbale	L'élève recourt à des éléments mimiques et gestuels pour appuyer ses paroles ou pour manifester sa non-compréhension. Par des signes non verbaux (p.ex. signes de tête, gestes approbateurs, mimique), il manifeste qu'il prend en compte ce que les autres disent.			
Respecter les règles de la communication convenues	L'élève respecte les tours de parole, il écoute les autres et prend en compte leurs propos. Il prend la parole et réagit aux incitations de ses interlocuteurs. Il respecte les règles de politesse (p.ex. il n'interrompt pas les autres).			
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	L'élève utilise, pour s'exprimer librement, un répertoire élémentaire de mots, d'expressions, de structures syntaxiques et de formulations mémorisées.	L'élève utilise, en s'exprimant librement, un vocabulaire élargi et des structures simples, même s'il persiste des erreurs élémentaires qui cependant ne gênent pas la compréhension.	L'élève utilise correctement, en s'exprimant librement, les moyens langagiers élémentaires et ne commet que peu d'erreurs rendant la compréhension difficile.	L'élève se fait comprendre dans une large mesure dans des situations familières et par rapport à des sujets connus en utilisant convenablement un répertoire élargi de tournures et de structures de phrases courantes.
Mettre en scène des textes	L'élève participe à des jeux de rôle dans différents contextes (jeu du magasin, histoire jouée) en utilisant des phrases courtes et des expressions simples.	L'élève assume en classe un rôle dans un jeu de rôle simple et transpose spontanément du vécu en langage.	L'élève répète à haute voix ou joue une histoire courte travaillée en classe, même s'il omet occasionnellement des éléments.	L'élève invente et raconte des histoires à partir des instructions reçues (p.ex. une série de quelques images) et sait les reproduire dans un jeu de rôle.

* La notion de « texte » est utilisée dans le cadre de ce document dans un sens large : on entend par texte tout produit d'une interaction verbale, orale ou écrite (propos, messages oraux et écrits, discussions, discours, textes écrits narratifs...), y compris les moyens d'expression paralinguistiques (gestes, mimique, images...).

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8
L'élève prend part à des conversations sur des thèmes courants en posant lui-même des questions en relation avec le sujet.	L'élève communique avec aisance dans une situation habituelle ne comportant qu'un échange d'informations simple et direct.	L'élève participe activement, dans des situations familières, à une discussion sur un sujet d'actualité en y défendant et justifiant son point de vue.	L'élève réagit par des arguments aux communications de ses interlocuteurs et applique des stratégies verbales (p.ex. comparer, donner des exemples...).
L'élève décrit un événement ou une expérience récente (à la maison, à l'école...) de façon spontanée et fluide, et en structurant ses propos.	L'élève présente un sujet nouvellement élaboré (en recourant le cas échéant à des moyens auxiliaires tels qu'aide-mémoires) de façon compréhensible pour les auditeurs.	L'élève exprime son opinion sur des sujets qui sont en rapport avec sa vie quotidienne (l'école, son entourage, la musique...) en détaillant certains éléments, même dans des situations d'un certain niveau d'exigence.	L'élève peut raconter de façon détaillée ses propres expériences et présenter un problème d'actualité de manière critique en utilisant un langage clair et structuré.
L'élève recourt à des éléments mimiques et gestuels pour appuyer ses paroles ou pour manifester sa non-compréhension. Par des signes non verbaux (p.ex. signes de tête, gestes approbateurs, mimique), il manifeste qu'il prend en compte ce que les autres disent.		L'élève, en recourant à des éléments mimiques et gestuels, valorise, confirme ou infirme les propos de son interlocuteur. Il utilise des exemples, des illustrations ou des objets pour assurer la compréhension.	
L'élève respecte les tours de parole, il écoute les autres et prend en compte leurs propos. Il prend la parole et réagit aux incitations de ses interlocuteurs. Il respecte les règles de politesse (p.ex. il n'interrompt pas les autres).		L'élève, en prenant conscience des effets de son propre discours sur autrui, choisit ses propos en fonction de la situation. Il prend en compte les réactions de son auditoire, fournit des explications supplémentaires et cherche, le cas échéant, à préciser sa pensée.	
L'élève utilise correctement, en s'exprimant librement, les moyens langagiers de base et ne commet que peu d'erreurs de langage.	L'élève se fait comprendre dans une large mesure dans des situations familières et par rapport à des sujets connus en utilisant convenablement un répertoire élargi de tournures et de structures de phrases courantes.	L'élève utilise un vocabulaire de base assez étendu et des expressions générales en variant les structures syntaxiques.	L'élève maîtrise amplement les moyens langagiers afin de s'exprimer sur des sujets concrets et abstraits, connus et inconnus en respectant la forme et en utilisant un large répertoire de structures grammaticales.
L'élève se sert de modèles de narration et de jeu traités ou connus, et raconte ou joue une histoire de manière cohérente.	L'élève joue librement de petites saynètes et montre les premiers signes d'une contribution créative personnelle.	L'élève raconte succinctement un texte lu ou entendu et récite de manière expressive un texte par cœur.	L'élève interprète devant un public adulte de manière autonome et créative des personnages avec des émotions dans une courte pièce de théâtre.



Compréhension de l'oral

	Socle Cycle 1		Socle Cycle 2	
Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Comprendre son interlocuteur	L'élève comprend des consignes simples et les exécute.	L'élève comprend une consigne contenant au maximum deux actions décrites en termes familiers et les exécute.	L'élève comprend l'essentiel d'une discussion lorsqu'il s'agit d'une situation préparée en classe ou de messages simples, bien articulés dans le langage courant.	L'élève comprend l'essentiel d'une conversation portant sur des sujets variés et il la suit sur une période prolongée.
Comprendre un texte d'écoute	L'élève comprend globalement un texte court (une histoire, une explication...), et il en dégage le message principal. Il suit le fil conducteur d'une conversation portant sur des sujets familiers.	L'élève suit des exposés courts et simples, bien structurés et illustrés par des images, portant sur des thèmes traités en classe mais il faut parler lentement et distinctement.	L'élève écoute et comprend des textes simples et courts de différents genres, factuels ou littéraires, à condition qu'ils soient clairement articulés et que le contexte soit clarifié avant d'aborder l'écoute.	L'élève comprend le sujet et les principales informations de courtes séquences audiovisuelles, à condition que l'on y parle lentement et que le sujet ne soit pas étranger.
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	L'élève perçoit des éléments prosodiques et gestuels utilisés (intonation, gestes, mimique, bruits de fond) dans un texte d'écoute.	L'élève interprète des bruits de fond, des illustrations pour en tirer des conclusions sur le sujet d'un texte d'écoute (p.ex. un conte).	L'élève prend en compte l'intonation, le rythme, le volume sonore, l'accent et le langage non verbal pour construire le sens de façon autonome.	L'élève clarifie, dans un texte d'écoute court et simple, des significations à l'aide du contexte.
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	L'élève suit la trame d'un texte (la succession des événements), il identifie les personnages principaux et leurs actions.	L'élève dégage et restitue mot par mot des informations isolées d'un document d'écoute simple sans recevoir de l'aide.	L'élève dégage des informations détaillées de façon ciblée, s'il peut se baser sur des indications précises.	L'élève identifie avec précision plusieurs informations exprimées dans un document d'écoute.
Analyser comparer et évaluer des textes d'écoute	L'élève formule une appréciation simple d'un texte.	L'élève caractérise des personnages d'un texte d'écoute.	L'élève distingue entre des textes d'information et des textes de divertissement.	L'élève distingue entre le réel et la fiction et il compare différents genres de textes d'écoute (récit, interview, saynète...).

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8
L'élève participe activement à des conversations sur un sujet d'actualité faisant intervenir plusieurs interlocuteurs. Il comprend les intentions explicites des interlocuteurs.	L'élève suit le déroulement d'une conversation, il comprend et compare certaines idées soulevées en restant attentif tout au long de la conversation.	L'élève suit le déroulement d'une conversation et comprend ou compare les différentes interventions en saisissant correctement les positions des interlocuteurs.	L'élève comprend aisément des discussions structurées, portant sur des sujets connus et inconnus.
L'élève comprend l'essentiel d'émissions de radio ou de télévision sur des sujets qui l'intéressent.	L'élève saisit des informations de façon nuancée et assimile des données complexes.	L'élève comprend différents genres de textes d'écoute (interview, histoire, spot publicitaire...), même s'ils portent sur un sujet inconnu.	L'élève suit un exposé ou un discours assez long (film, débat, conférence...) sans difficulté, même s'il contient des expressions idiomatiques.
L'élève utilise des stratégies de compréhension plus complexes (utilisation du contexte, interprétation du débit et de l'intonation...) et il les adapte à différents genres de textes d'écoute.	L'élève dirige l'attention sur les éléments essentiels et pose des questions de manière ciblée.	L'élève structure clairement ce qui a été entendu et il reste attentif pendant des conversations plus longues.	L'élève recourt, de manière différenciée à des stratégies d'écoute variées en les adaptant à la situation et au genre de texte.
L'élève repère des contenus implicites (p.ex. l'attitude et le point de vue du locuteur) lors de conversations. si celles-ci traitent d'un sujet quotidien.	L'élève identifie et extrait plusieurs informations explicites et implicites reliées à son vécu ou à son savoir habituel et les présente de façon structurée.	L'élève reconnaît les liens logiques les plus courants, ainsi que, le cas échéant, les changements de temps.	L'élève identifie et décrit les divers intervenants d'un document d'écoute, interprète leurs sentiments et leurs motifs d'action et restitue la suite chronologique des événements, le lieu et le moment, le lien avec le réel.
L'élève émet son opinion de manière nuancée et adaptée à la situation et il dégage les éléments caractéristiques de différents genres de textes d'écoute (interview, récit, spot publicitaire...).	L'élève dégage des contenus implicites et il les juge.	L'élève repère les opinions (pour, contre) exprimées par son interlocuteur lors d'un débat portant sur un sujet familier.	L'élève peut déduire les opinions exprimées par les interlocuteurs et évaluer de façon critique ce qui est entendu.



Compréhension de l'écrit

		Socle Cycle 1			
Compétences		Niveau 1			
Construire et utiliser les codes du langage écrit		L'élève identifie des rimes et des sons initiaux et segmente des mots. Il identifie et différencie différents signes graphiques (lettres, chiffres).			
Lire des textes variés		L'élève sait manipuler un livre et découvre les usages sociaux de l'écrit dans différents contextes (information, récit, etc.).			
Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture		L'élève reconnaît son prénom parmi d'autres noms ou mots et il reconnaît et détecte le message de logos ou pictogrammes connus (lecture rapide, lecture globale).			
Repérer les informations d'un texte et les exploiter		L'élève identifie les personnages principaux et leurs actions, et suit la succession d'événements dans un texte simple.			
Analyser, comparer et évaluer des textes					
		Le développement de ces compétences, amorcé d'abord en langue luxembourgeoise, est intégré au cycle 2 dans l'apprentissage de la langue allemande qui constitue la langue d'alphabetisation au sein de l'enseignement fondamental.			
				Niveau 2	
				L'élève lit de manière fluide et en articulant correctement des textes simples: histoires courtes, comptines, chansons enfantines.	
				L'élève lit le titre, entend le début du texte, regarde des images et fait des prédictions sur la nature du texte.	
		L'élève reconnaît des messages centraux de parties de texte et les rend oralement sous forme de titres.			
		L'élève reconnaît des genres de textes marquants, comme p.ex. des poèmes ou contes.			

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6
L'élève lit et comprend des textes courts, bien structurés, écrits dans une langue simple avec des mots très courants, même s'il nécessite un certain temps pour y parvenir.	L'élève lit et comprend des textes de quelques paragraphes, notamment des textes littéraires simples tels que récits, contes et fables.	L'élève lit et comprend globalement des textes de quelques pages portant sur un thème connu mais non préparé en classe.	L'élève lit toutes sortes de textes continus et discontinus de plusieurs pages sur des sujets familiers, la compréhension de textes dont le sujet n'aborde pas des thèmes familiers et connus peut poser des problèmes.
L'élève clarifie les passages incompris en recourant au contexte.	L'élève marque des passages de texte importants.	L'élève résume oralement les différents paragraphes d'un texte.	L'élève applique de façon autonome et différenciée des stratégies de lecture en fonction du genre de texte.
L'élève identifie les événements principaux d'une courte histoire, son déroulement et les détails significatifs.	L'élève trouve des informations explicitement formulées dans un texte à sujet concret mais peu courant.	L'élève reconnaît les articulations logiques et chronologiques essentielles dans un récit.	L'élève dégage des informations complexes et abstraites, il les interprète et il les traite.
L'élève dégage le contexte, p.ex. il détermine et décrit l'endroit où se déroule l'histoire et il caractérise des personnages.	L'élève interprète les traits de caractère, les intentions et les sentiments d'un personnage principal de l'histoire, tout en justifiant son point de vue à l'aide d'exemples détaillés tirés du texte.	L'élève exprime une opinion personnelle sur les personnes, les actions ou par rapport au sujet du texte.	L'élève formule des jugements et les vérifie à l'aide du texte, il met son point de vue en relation avec les points de vue d'autrui.



Production orale

			Socle Cycle 2		Socle Cycle 3
Compétences	Niveau 1 (A1.1)	Niveau 2 (A1.2)	Niveau 3 (A1.3)	Niveau 4	Niveau 5 (A2.1)
Parler en interaction	L'élève salue quelqu'un par des mots simples et dit « oui », « non », « pardon », « s'il vous plaît », « merci ».	L'élève demande à un autre s'il lui peut prêter p.ex. un crayon, une gomme ou d'autres fournitures scolaires souvent utilisées.	L'élève répond par des phrases courtes et des expressions simples à des questions posées dans le contexte de la classe.	L'élève s'échange sur des faits vécus dans le cadre de la classe en respectant les règles convenues.	L'élève prend part à des échanges courts et simples, préparés en classe, portant sur des choses de la vie courante (faire des achats, fixer un rendez-vous...).
Parler devant autrui	L'élève dit comment il va et fournit quelques renseignements simples le concernant à l'aide de mots simples, même s'il doit recourir à des gestes ou des mots de sa langue maternelle.	L'élève se présente très brièvement (dit par exemple comment il s'appelle, d'où il vient et quelle école il fréquente) même s'il a besoin de l'aide de la part de son interlocuteur.	L'élève fournit des renseignements simples sur soi-même et son entourage, si son interlocuteur lui donne les aides appropriées.	L'élève fournit de manière compréhensible des informations sur un sujet qui l'intéresse, il exprime des sentiments et des idées personnels.	L'élève raconte par des phrases simples ce qu'il a vu, entendu ou lu dans des domaines comme l'école, la nature, la musique et le sport, il présente quelque chose qu'il connaît bien dans un court exposé préparé à l'avance mais sans le lire.
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	L'élève utilise assez correctement un répertoire de quelques expressions et de formulations mémorisées.	L'élève utilise pour s'exprimer librement des structures syntaxiques et des formes grammaticales simples appartenant à un répertoire élémentaire et mémorisé, mais fait encore toutes sortes d'erreurs.	L'élève utilise un répertoire élémentaire de mots, d'expressions et de formulations mémorisées en commettant encore beaucoup d'erreurs élémentaires au niveau de la syntaxe et de la morphologie.	L'élève s'exprime de manière compréhensible dans le cadre de l'école et de la classe et il utilise un vocabulaire de base appris, en commettant encore des erreurs au niveau de la syntaxe et de la morphologie.	L'élève se fait comprendre et il utilise, en s'exprimant librement, un vocabulaire de base (mots très fréquents) et des structures de syntaxe élémentaires provenant d'un répertoire travaillé en classe tout en commettant encore quelques erreurs au niveau de la syntaxe et de la morphologie.
Mettre en scène des textes	L'élève participe à des mini-dialogues (se présenter, se saluer, prendre congé...).	L'élève participe de façon créative à des jeux interactionnels (jeu du téléphone ou du magasin...).	L'élève récite des phrases courtes, simples et étudiées dans un jeu de rôles.	L'élève assume en classe un rôle dans un jeu de rôles simple et il transpose spontanément du vécu en langage.	L'élève répète à haute voix ou joue une histoire courte travaillée en classe, même s'il omet occasionnellement des éléments.

Socle Cycle 4				
Niveau 6	Niveau 7 (A2.2)	Niveau 8 (A2.3)	Niveau 9	Niveau 10 (B1.1)
L'élève participe à des conversations portant sur des thèmes qui l'intéressent ou qui concernent la vie courante.	L'élève prend part à une conversation brève sur des thèmes courants en posant des questions et en répondant, quand ces réponses n'exigent pas d'interventions longues ou des prises de position.	L'élève communique avec aisance dans une situation habituelle, préparée en classe et ne comportant qu'un échange d'informations simple et direct.	Dans des situations familières, l'élève participe activement à une discussion et il y défend et justifie ses opinions.	L'élève réagit par des arguments aux communications de ses interlocuteurs et il applique des stratégies verbales, p.ex. formuler des entames, donner des exemples, comparer.
L'élève présente un sujet qui l'intéresse d'après un modèle donné, lors d'exposés, bien que le développement reste simple.	L'élève décrit brièvement mais de manière structurée et fluide un événement de son quotidien.	L'élève décrit de façon spontanée en quelques phrases et avec des moyens simples une expérience récente (à la maison, à l'école...).	L'élève présente un sujet nouvellement élaboré (en recourant le cas échéant à des moyens auxiliaires tels qu'aide- mémoires) de façon compréhensible pour les auditeurs.	L'élève exprime son opinion sur des sujets qui sont en rapport avec sa vie de tous les jours (l'école, son entourage, la musique...) en détaillant certains éléments, même dans des situations d'un certain niveau d'exigence.
L'élève utilise, en s'exprimant librement, un vocabulaire élargi et des structures simples, même s'il persiste des erreurs élémentaires qui cependant ne gênent pas la compréhension.	L'élève s'exprime librement en utilisant correctement les structures grammaticales connues (p.ex. marqueurs temporels, phrases coordonnées et subordonnées).	L'élève utilise correctement, en s'exprimant librement, les moyens langagiers appris en classe et il ne commet que peu d'erreurs de langue élémentaires rendant la compréhension difficile.	L'élève se fait comprendre dans une large mesure dans des situations familières et par rapport à des sujets connus en utilisant convenablement un répertoire élargi de tournures et de structures de phrases courantes.	L'élève utilise un vocabulaire de base assez étendu et des expressions générales en variant les structures syntaxiques, des erreurs grammaticales sont repérables, la compréhension est toujours assurée, l'utilisation d'expressions idiomatiques pose encore des problèmes.
L'élève invente et raconte des histoires à partir des instructions reçues (p.ex. une série de quelques images) et sait les reproduire dans un jeu de rôles.	L'élève se sert de modèles de narration et de jeu traités ou connus, et il raconte ou joue une histoire de manière cohérente.	L'élève joue librement de petites saynètes et il montre les premiers signes d'une contribution créative personnelle.	L'élève invente des histoires de manière autonome et créative, il décrit et développe par la narration une aventure personnelle ou interprète scéniquement des personnages dans un jeu.	L'élève interprète devant un public adulte de manière autonome et créative des personnages avec des émotions dans une courte pièce de théâtre.



Compréhension de l'oral

			Socle Cycle 2		Socle Cycle 3
Compétences	Niveau 1 (A1.1)	Niveau 2 (A1.2)	Niveau 3 (A1.3)	Niveau 4	Niveau 5 (A2.1)
Comprendre son interlocuteur	L'élève comprend des tâches et des consignes simples et très courantes dans le contexte de la classe si l'on se sert également d'images ou de gestes pour lui indiquer quoi faire.	L'élève comprend des messages courts et simples concernant sa personne, la vie en classe... formulés dans un contexte connu.	L'élève comprend des conversations courtes sur des sujets qu'il connaît bien à condition que l'on parle lentement et distinctement.	L'élève s'implique dans une conversation courte entre plusieurs participants, portant sur un sujet préparé en classe.	L'élève comprend l'essentiel d'une discussion lorsqu'il s'agit d'une situation préparée en classe ou de messages simples, bien articulés dans le langage courant.
Comprendre un texte d'écoute	L'élève comprend des mots, des noms et des nombres qu'il connaît déjà dans des documents d'écoute simples et courts s'ils sont prononcés lentement et distinctement.	L'élève comprend des mots simples et des phrases très courtes concernant la famille, l'école ou sa propre personne à condition qu'on parle lentement et distinctement.	L'élève comprend globalement l'action ou l'objet d'un texte d'écoute lorsqu'il s'agit de sujets préparés en classe (contes, textes narratifs courts).	L'élève comprend globalement, pour des sujets préparés en classe, la trame ou l'objet d'un texte d'écoute simple et court.	L'élève suit des exposés courts et plutôt simples, bien structurés et illustrés par des images, portant sur des thèmes figurant au programme, mais il faut parler lentement et distinctement.
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	L'élève manifeste son incompréhension.	L'élève utilise les moyens non langagiers à sa disposition (gestes, mimique, illustrations...).	L'élève interprète des bruits de fond, des illustrations pour en tirer des conclusions sur le sujet d'un texte d'écoute (p.ex. un conte).	L'élève active ses connaissances antérieures (p.ex. des expressions apprises en classe) et il les utilise pour saisir le contexte du texte d'écoute.	L'élève prend en compte l'intonation, le rythme, le volume sonore, l'accent et le langage non verbal pour construire le sens de façon autonome.
Repérer les informations d'un texte d'écoute et les exploiter	L'élève comprend des informations simples à propos d'un objet (taille, couleur, à qui il appartient, où il se trouve) bien que l'on doive se servir de répétitions fréquentes, d'images, de gestes voire de traductions.	L'élève identifie le lieu, et l'un ou l'autre personnage d'un texte d'écoute, s'il peut se baser sur des indications précises et une écoute répétée et s'il s'agit d'un sujet traité en classe.	L'élève dégage et restitue mot par mot des informations isolées d'un document d'écoute simple sans recevoir de l'aide.	L'élève dégage des informations détaillées de façon ciblée, s'il peut se baser sur des indications précises et une écoute répétée.	L'élève identifie les divers intervenants d'un document d'écoute et en reconstitue le déroulement.
Analyser, comparer et évaluer des textes d'écoute	L'élève dit s'il aime un texte d'écoute ou non.	L'élève restitue la trame d'un texte à l'aide de trois à quatre images.	L'élève formule en une ou deux phrases une appréciation personnelle simple.	L'élève caractérise des personnages d'un texte d'écoute.	L'élève distingue entre des textes d'information et des textes de divertissement.

Socle Cycle 4				
Niveau 6	Niveau 7 (A2.2)	Niveau 8 (A2.3)	Niveau 9	Niveau 10 (B1.1)
L'élève comprend le sujet d'une conversation portant sur des sujets variés et il la suit sur une période prolongée.	L'élève participe, en produisant quelques contributions personnelles, à des conversations sur des sujets traités en classe réunissant plusieurs interlocuteurs.	L'élève participe activement à des conversations sur un sujet d'actualité faisant intervenir plusieurs interlocuteurs en comprenant les intentions explicites des interlocuteurs.	L'élève suit le déroulement d'une conversation et il comprend et compare certaines idées soulevées en restant attentif tout au long de la conversation.	L'élève suit le déroulement d'une conversation et il comprend ou compare les différentes interventions en saisissant correctement les positions des interlocuteurs basées sur une argumentation complexe.
L'élève écoute des textes simples plutôt courts de différents genres, factuels ou littéraires, à condition qu'ils soient clairement articulés et le contexte clarifié avant d'aborder l'écoute.	L'élève comprend le sujet et les principales informations de courtes séquences vidéo, si l'on y parle lentement et à condition que le sujet ne soit pas étranger.	L'élève comprend l'essentiel de nombreuses émissions de radio ou de télévision sur des sujets qui l'intéressent.	L'élève saisit des informations de façon nuancée et il assimile des données complexes.	L'élève identifie et compare différents genres de documents d'écoute (interview, histoire, spot publicitaire...).
L'élève clarifie, dans un texte d'écoute court et simple, des significations à l'aide du contexte.	L'élève utilise des stratégies de compréhension plus complexes (utilisation du contexte, interprétation du débit et de l'intonation...) et il les adapte à différents genres de textes d'écoute.	L'élève dirige l'attention sur les éléments essentiels et il pose des questions de manière ciblée.	L'élève structure clairement ce qui a été entendu et il reste attentif pendant des conversations assez longues.	L'élève recourt, de manière différenciée et adaptée à la situation et au genre de texte, à des stratégies d'écoute variées.
L'élève identifie avec précision plusieurs informations exprimées dans un document d'écoute.	L'élève repère des contenus implicites (p.ex. l'attitude et le point de vue du locuteur) lors de conversations, si celles-ci traitent d'un sujet quotidien.	L'élève extrait, identifie et structure plusieurs informations explicites et implicites reliées à son vécu ou à son savoir habituel.	L'élève reconnaît les liens logiques les plus courants, ainsi que, le cas échéant, les changements de temps.	L'élève identifie et décrit les divers intervenants d'un document d'écoute, il interprète leurs sentiments et leurs motifs d'action, il restitue la suite chronologique des événements, le lieu et le moment, le lien avec le réel.
L'élève distingue entre le réel et la fiction et il compare différents genres de textes d'écoute (récit, interview, saynète...).	L'élève émet son opinion de manière nuancée et adaptée à la situation et il dégage les éléments caractéristiques de différents genres de textes d'écoute (interview, récit...).	L'élève dégage des contenus implicites et il les juge.	L'élève remet les informations essentielles en question de façon critique, même si elles sont exprimées de manière implicite.	L'élève dégage, décrit et évalue l'opinion de l'auteur et il justifie son avis en s'appuyant sur des passages précis.



Production écrite

			Socle Cycle 2	Socle Cycle 3	
Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3 (A1.3)	Niveau 4	Niveau 5 (A2.1)
Construire et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication écrite	L'élève utilise les rapports lettre-son les plus importants, et il écrit en respectant les sons.	L'élève segmente et recompose des mots en lettres ou groupes de lettres.	L'élève trace les lettres majuscules et minuscules les plus fréquentes de l'alphabet en écriture imprimée.	L'élève utilise correctement les graphèmes composés de plusieurs lettres (p.ex. ch, sch, chs, nk, ng...).	
Rédiger différents types de textes	L'élève écrit correctement quelques mots très courants, par exemple pour nommer des personnes, des animaux ou des objets figurant sur des illustrations ou des schémas.	L'élève écrit librement des mots et quelques phrases simples d'un répertoire étudié et mémorisé, même s'il commet encore beaucoup d'erreurs.	L'élève écrit des messages simples (carte postale, données personnelles...) de manière lisible et fluide.	L'élève copie sans faute et de manière fluide des textes courts et simples dont le lexique a été travaillé en classe, et il rédige de petites aventures ou histoires se rapportant à des illustrations en s'appuyant sur des instructions et de l'aide.	L'élève invente et rédige à partir d'une série d'images de petites histoires simples portant sur un sujet connu, il note des expériences personnelles dans le cadre d'un contexte connu ou travaillé en classe.
Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction	L'élève différencie entre les notions « lettre », « mot » et « phrase ».	L'élève structure des séries de phrases de manière rudimentaire (espaces entre les mots, points à la fin).	L'élève repère et corrige quelques erreurs inhibant la compréhension en relisant son texte.	L'élève effectue une révision par rapport à des critères formels (signes de ponctuation, orthographe).	L'élève recourt à des stratégies de planification modestes (p.ex. rassembler des idées sur un sujet) et il retravaille son texte à l'aide d'une fiche de correction ou d'un correcteur électronique.
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	L'élève utilise l'une ou l'autre stratégie orthographique (p.ex. prolongation : Kind - Kinder).	L'élève écrit les noms propres et débuts de phrases en majuscules, il structure des mots et il réfléchit au sujet de leur structure, tout en recourant parfois encore à la mauvaise stratégie.	L'élève utilise un vocabulaire limité comportant uniquement les mots les plus fréquemment employés en classe, s'exprime de manière continue par quelques phrases simples, mais commet beaucoup d'erreurs en écriture libre, notamment en raison de l'utilisation de mots ou d'expressions non étudiés, même si la compréhension est toujours assurée.	L'élève utilise un lexique et des structures grammaticales élémentaires (p.ex. phrases affirmatives positives et négatives, phrases interrogatives), des erreurs systématiques de grammaire élémentaire (prépositions-déclinaison) et d'orthographe étant admises en écriture libre.	L'élève utilise dans ses productions libres un lexique élémentaire ayant trait à des besoins quotidiens concrets et des structures grammaticales élémentaires (temps simples, phrases coordonnées reliées par les conjonctions les plus fréquentes), mais commet encore systématiquement des erreurs élémentaires (conjugaison, déclinaison, syntaxe) - le sens général reste cependant clair.

Socle Cycle 4				
Niveau 6	Niveau 7 (A2.2)	Niveau 8 (A2.3)	Niveau 9	Niveau 10 (B1.1)
<p>L'élève s'exprime sur des personnes et des choses de sa vie quotidienne (l'école, la famille, les hobbies...) en utilisant des phrases et des expressions simples, le sujet est traité de manière satisfaisante, sans être développé davantage.</p>	<p>L'élève décrit de manière autonome et avec précision des objets (p.ex. un vélo), des événements actuels ou passés ou des lieux qu'il connaît bien à l'aide de phrases courtes et simples.</p>	<p>L'élève décrit une expérience personnelle actuelle ou passée en utilisant les formes narratives de base et il rédige des messages courts en réponse à des questions, de courtes biographies sur des personnes.</p>	<p>L'élève écrit de manière compréhensible en se rapportant à des sujets réels ou fictifs, en intégrant ses propres idées et pensées et en faisant quelques descriptions plus détaillées.</p>	<p>L'élève rédige des textes bien structurés et cohérents (articles pour le journal scolaire, analyse d'un livre lu en classe...) en adoptant différents points de vue, selon le genre de texte.</p>
<p>L'élève assure de manière autonome l'orthographe correcte des mots et expressions appris en classe, en recourant à des moyens auxiliaires adéquats (dictionnaire monolingue...).</p>	<p>L'élève optimise la conception de son texte, au niveau du contenu et de la langue (précision des descriptions, rédiger de manière captivante...).</p>	<p>L'élève emploie des stratégies de rédaction de façon ciblée et appropriée en fonction de l'exercice donné (p.ex. recourir à des modèles, rechercher des expressions dans un dictionnaire...).</p>	<p>L'élève planifie, rédige et révisé des textes en suivant des instructions y relatives.</p>	<p>L'élève planifie, rédige et révisé des textes de façon autonome.</p>
<p>L'élève utilise correctement les connecteurs simples et fréquents et les structures grammaticales élémentaires bien qu'il fasse encore des erreurs lors de l'utilisation de structures et formes moins familières et qu'il ait besoin de relire plusieurs fois son texte pour corriger les erreurs gênant la compréhension.</p>	<p>L'élève utilise dans ses productions libres un lexique suffisant pour décrire des situations quotidiennes courantes portant sur des sujets connus, et il recourt à des structures grammaticales élémentaires, même s'il fait encore quelques erreurs graves (prépositions, syntaxe) et produit des expressions maladroites.</p>	<p>L'élève s'exprime convenablement en variant la construction des phrases ainsi que l'ordre des mots et en utilisant des connecteurs (p.ex. les mots: und, aber, wenn, weil...), quelques erreurs au niveau de la morphologie, de la syntaxe et de l'orthographe subsistent, mais l'intelligibilité est toujours assurée.</p>	<p>L'élève emploie assez bien le vocabulaire de base et les structures morphologiques et syntaxiques élémentaires nécessaires pour rédiger des textes se rapportant à des contextes qu'il connaît, bien que des erreurs d'interférence persistent et que l'utilisation de périphrases soit nécessaire.</p>	<p>L'élève s'exprime convenablement en variant les structures apprises en fonction de l'intention du message et du genre de texte, sans pour autant maîtriser les nuances linguistiques, en ne faisant que de rares erreurs au niveau de la morphologie, de la syntaxe et de l'orthographe.</p>



Compréhension de l'écrit

Compétences	Socle Cycle 2			Socle Cycle 3	
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3 (A1.3)	Niveau 4	Niveau 5 (A2.1)
Construire et utiliser les codes du langage écrit	L'élève réalise les relations lettre-son les plus importantes.	L'élève fait le recodage phonologique, c.-à-d. il lit également des mots inconnus.	L'élève reconnaît toutes les lettres de l'alphabet.	L'élève lit tous les graphèmes et il distingue entre consonnes et voyelles.	
Lire des textes variés	L'élève lit et comprend des passages de texte très courts et simples, mais éprouve des difficultés à lire des mots ou expressions inconnus.	L'élève se fait une idée du contenu d'un texte très court (4-5 phrases) et relativement simple, surtout lorsqu'il y a des illustrations qui l'aident à comprendre.	L'élève lit à haute voix et comprend des messages très courts d'un contenu familier se rapportant à des sujets de la vie quotidienne.	L'élève lit de manière fluide et en articulant correctement des textes simples: histoires simples, recettes, textes de rabats de couverture, cartes postales, instructions de bricolage.	L'élève lit et comprend des textes courts, bien structurés, écrits dans une langue simple avec des mots très courants bien qu'il nécessite un certain temps pour y parvenir.
Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	L'élève lit des mots simples en les décomposant et en les recomposant.	L'élève mobilise ses connaissances antérieures sur le sujet étudié en classe dont traite le texte.	L'élève lit le titre, entend le début du texte, regarde des images et fait des prédictions sur la nature du texte.	L'élève remet en ordre les paragraphes d'un texte court et simple.	L'élève trouve certaines informations dont il a besoin en consultant des listes ou des dictionnaires.
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	L'élève repère des mots isolés dans une phrase ou un texte très court comme réponse à des questions très simples.	L'élève retrouve et rend, dans des contextes simples, quelques informations isolées, explicitement mentionnées dans le texte.	L'élève reconnaît et détermine des informations principales, de quoi il s'agit dans le texte (p.ex. déterminer les personnages principaux).	L'élève reconnaît des messages centraux de parties de texte et les rend sous forme de titres.	L'élève identifie, s'il y a été préparé, les événements principaux d'une courte histoire, son déroulement et les détails significatifs.
Analyser, comparer et évaluer des textes	L'élève reconstitue des phrases simples et courtes à l'aide de cartes de mots.	L'élève associe des extraits de texte à des images.	L'élève tire des conclusions simples sur base d'informations isolées du texte ou des images y relatives.	L'élève reconnaît des genres de textes marquants, comme p.ex. des poèmes ou contes.	L'élève dégage le contexte, p.ex. il détermine et décrit l'endroit où se déroule l'histoire et il caractérise des personnages.

Socle Cycle 4				
Niveau 6	Niveau 7 (A2.2)	Niveau 8 (A2.3)	Niveau 9	Niveau 10 (B1.1)
L'élève lit et comprend des textes de quelques paragraphes, p.ex. des textes utilitaires tels que des définitions du dictionnaire, des annonces et des commentaires ou des textes littéraires simples tels que récits, contes et fables.	L'élève lit et comprend des textes plus complexes sur le plan linguistique, thématique et structurel portant sur des sujets de la vie quotidienne (brochures d'information, magazines...) et il se fait une idée des traits de caractère des différents personnages d'un récit.	L'élève lit et comprend globalement des textes de quelques pages portant sur un thème connu mais non préparé en classe en se servant d'outils de référence.	L'élève lit et comprend sans avoir besoin d'explications supplémentaires l'essentiel d'un texte de plusieurs pages portant sur un thème qui l'intéresse, les détails ou expressions idiomatiques posent cependant problème.	L'élève lit toutes sortes de textes continus et discontinus de plusieurs pages sur des sujets familiers, la compréhension de textes dont le sujet n'aborde pas des thèmes familiers et connus peut poser des problèmes.
L'élève clarifie les passages incompris en recourant au contexte.	L'élève marque des passages de texte importants et il note des mots-clés.	L'élève survole un texte afin d'en restituer le message central.	L'élève résume les différents paragraphes d'un texte.	L'élève applique de façon autonome et différenciée des stratégies de lecture en fonction du genre de texte.
L'élève identifie de façon autonome l'idée principale d'un texte proche de son quotidien, les données générales (auteur, lieu, temps, personnages, organisation du texte) ainsi que des informations explicitement formulées.	L'élève trouve des informations explicitement formulées dans un texte à sujet concret mais peu courant.	L'élève identifie des détails pertinents qui ne sont pas faciles à trouver dans le texte.	L'élève reconnaît les articulations logiques et chronologiques essentielles dans un récit.	L'élève dégage des informations complexes et abstraites, il les interprète et il les traite.
L'élève reconnaît des points de vue divergents ou les motifs des personnages et il les décrit.	L'élève interprète les traits de caractère, les intentions et les sentiments d'un personnage principal de l'histoire, tout en justifiant son point de vue à l'aide d'exemples détaillés tirés du texte.	L'élève exprime une opinion personnelle sur les personnes, les actions ou par rapport au sujet du texte.	L'élève formule des jugements, les vérifie à l'aide du texte, et met son point de vue en relation avec les points de vue d'autrui.	L'élève adopte des points de vue différents du sien (changement de perspective) et il comprend des allusions.



Production orale

	Socle Cycle 2		Socle Cycle 3	
Compétences	Niveau 1 (A1.1)	Niveau 2 (A1.2)	Niveau 3 (A1.3)	Niveau 4
Parler en interaction	L'élève salue quelqu'un par des mots simples et dit « oui », « non », « pardon », « s'il vous plaît », « merci ».	L'élève formule une demande simple pour obtenir quelque chose (p.ex. : Je veux un stylo).	L'élève répond par des phrases courtes et des expressions simples à des questions posées dans le contexte de la classe ou en relation avec des sujets travaillés en classe.	L'élève s'échange sur des faits vécus dans le cadre de la classe en respectant les règles convenues.
Parler devant autrui	L'élève dit comment il va et fournit quelques renseignements simples le concernant à l'aide de mots simples, même s'il doit recourir à des gestes ou des mots de sa langue maternelle.	L'élève se présente très brièvement (il dit par exemple comment il s'appelle, d'où il vient et quelle école il fréquente) même s'il a besoin d'aide de la part de son interlocuteur.	L'élève fournit des renseignements simples sur soi-même et son entourage, si son interlocuteur lui donne les aides appropriées.	L'élève fournit de manière compréhensible des informations sur un sujet qui l'intéresse en exprimant des sentiments et des idées personnels.
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	L'élève utilise assez correctement un répertoire de quelques expressions et formulations mémorisées dans des situations d'expression libre (travail en classe).	L'élève utilise pour s'exprimer librement quelques structures syntaxiques et des formes grammaticales simples appartenant à un répertoire élémentaire et mémorisé, mais fait encore toutes sortes d'erreurs.	L'élève utilise pour s'exprimer librement un répertoire élémentaire de mots, d'expressions et de formulations mémorisées en commettant encore beaucoup d'erreurs élémentaires au niveau de la syntaxe et de la morphologie.	L'élève s'exprime librement de manière compréhensible dans le cadre de l'école et de la classe et il utilise un vocabulaire de base appris, en commettant encore un certain nombre d'erreurs au niveau de la syntaxe et de la morphologie.
Mettre en scène des textes	L'élève participe à des mini-dialogues (se présenter, se saluer, prendre congé...).	L'élève participe de façon créative à des jeux interactionnels (jeu du téléphone ou du magasin...).	L'élève récite des phrases courtes, simples et étudiées dans un jeu de rôles.	L'élève assume en classe un rôle dans un jeu de rôles simple et il transpose spontanément du vécu en langage.

Socle Cycle 4			
Niveau 5 (A2.1)	Niveau 6	Niveau 7 (A2.2)	Niveau 8 (A2.3)
L'élève prend part à des échanges courts et simples, préparés en classe, portant sur des choses familières (faire des achats, fixer un rendez-vous...).	L'élève demande des renseignements, répond à des questions et donne des informations de manière simple et brève, parfois encore à l'aide de mots isolés ou de séries de phrases, par rapport à des sujets connus en reproduisant le plus souvent des formulations routinières.	L'élève demande des renseignements, répond à des questions, donne des informations et exprime une opinion dans des situations variées, si celles-ci se rapportent aux thèmes du programme.	L'élève communique dans une situation habituelle, préparée en classe et ne comportant qu'un échange d'informations simple et direct sur des activités ou des sujets connus.
L'élève raconte par des phrases simples ce qu'il a vu, entendu ou lu dans des domaines qui l'intéressent.	L'élève présente quelque chose qu'il connaît bien dans un court exposé préparé à l'avance mais sans le lire.	L'élève décrit brièvement mais de manière structurée et fluide un événement de son quotidien.	L'élève décrit en quelques phrases et avec des moyens linguistiques plus élaborés une expérience récente (à la maison, à l'école...).
L'élève se fait comprendre et il utilise en s'exprimant librement un lexique de base et des structures de syntaxe élémentaires provenant d'un répertoire travaillé en classe tout en commettant encore des fautes au niveau de la syntaxe et de la morphologie.	L'élève utilise un vocabulaire de base, permettant de s'exprimer librement sur des sujets proches du quotidien et des structures simples, même s'il persiste quelques erreurs élémentaires qui ne gênent pas la compréhension.	L'élève s'exprime correctement dans des situations d'expression libre en utilisant un vocabulaire de base permettant de s'exprimer sur des sujets variés et des structures grammaticales connues (p.ex. marqueurs temporels, phrases coordonnées et subordonnées), même si de rares erreurs élémentaires au niveau morphologique (conjugaison des verbes p.ex.) persistent.	L'élève utilise correctement les moyens langagiers appris en classe dans des situations d'expression libre et il ne commet que peu d'erreurs de langue élémentaires rendant la compréhension difficile.
L'élève répète à haute voix ou joue une histoire courte travaillée en classe, même s'il omet occasionnellement des éléments.	L'élève invente et raconte des histoires à partir des instructions reçues (p.ex. une série de quelques images), et sait les reproduire dans un jeu de rôles.	L'élève se sert de modèles de narration et de jeu traités ou connus, et il raconte ou joue une histoire de manière cohérente.	L'élève raconte et joue librement de petites saynètes et il montre les premiers signes d'une contribution créative personnelle.



Compréhension de l'oral

	Socle Cycle 2		Socle Cycle 3	
Compétences	Niveau 1 (A1.1)	Niveau 2 (A1.2)	Niveau 3 (A1.3)	Niveau 4
Comprendre son interlocuteur	L'élève comprend des tâches et des consignes simples et très courantes dans le contexte de la classe, si l'on recourt également à des images ou des gestes pour lui indiquer quoi faire.	L'élève comprend des conversations courtes sur des sujets qu'il connaît bien à condition que l'on parle lentement et distinctement et que l'on utilise un langage très simple.	L'élève comprend des messages simples concernant sa personne, la vie en classe (p.ex. des consignes...) formulés dans un contexte préparé en classe.	L'élève comprend l'essentiel d'un dialogue lorsqu'il s'agit de messages simples, bien articulés dans le langage courant bien qu'il ait besoin que l'on reformule ou répète certaines informations.
Comprendre un texte d'écoute	L'élève repère des mots, des noms et des nombres qu'il connaît déjà dans des textes d'écoute simples et courts s'ils sont prononcés lentement et distinctement.	L'élève comprend des mots simples et des phrases très courtes dans un contexte préparé en classe à condition qu'on parle lentement et distinctement.	L'élève comprend globalement l'action ou l'objet d'un texte d'écoute lorsqu'il s'agit d'un sujet traité en classe (conte, texte narratif court) et qu'il est illustré par des images.	L'élève comprend globalement, pour des sujets connus, l'action ou l'objet d'un texte d'écoute simple et court.
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	L'élève manifeste son incompréhension.	L'élève utilise des stratégies simples basées exclusivement sur les moyens non langagiers à sa disposition.	L'élève interprète des bruits de fond, des illustrations pour en tirer des conclusions sur le sujet d'un texte d'écoute (p.ex. un conte).	L'élève active ses connaissances antérieures (p.ex. des expressions apprises en classe) et il les utilise pour décrire le contexte dans lequel se situe le texte d'écoute.
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	L'élève comprend des informations simples à propos d'un objet (taille, couleur, à qui il appartient, où il se trouve) bien que l'on doive se servir de répétitions fréquentes, d'images, de gestes voire de traductions.	L'élève identifie le lieu, et l'un ou l'autre personnage d'un texte d'écoute, s'il peut se baser sur des indications précises et une écoute répétée et s'il s'agit d'un sujet connu ou traité en classe.	L'élève dégage et restitue mot par mot des informations isolées d'un document d'écoute simple.	L'élève identifie les divers intervenants d'un document d'écoute et il en reconstitue le déroulement s'il peut se baser sur des indications précises et une écoute répétée.
Analyser comparer et évaluer des textes d'écoute	L'élève montre s'il aime un texte d'écoute ou non.	L'élève restitue la trame d'un texte à l'aide de trois à quatre images.	L'élève dégage une appréciation personnelle simple.	L'élève caractérise les personnages d'un texte d'écoute.

Socle Cycle 4			
Niveau 5 (A2.1)	Niveau 6	Niveau 7 (A2.2)	Niveau 8 (A2.3)
L'élève suit une conversation entre plusieurs participants portant sur un sujet qui l'intéresse.	L'élève comprend le sujet d'une conversation portant sur un sujet connu et qui l'intéresse et il la suit sur une période prolongée si le débit est lent et la langue clairement articulée.	L'élève participe, en produisant quelques contributions personnelles, à des conversations sur des sujets connus ou traités en classe réunissant plusieurs interlocuteurs.	L'élève participe activement à des conversations sur un sujet d'actualité faisant intervenir plusieurs interlocuteurs en comprenant les intentions explicites des interlocuteurs.
L'élève suit des exposés courts et plutôt simples, bien structurés, mais il faut parler lentement et distinctement.	L'élève écoute des textes simples plutôt courts de différents genres, factuels ou littéraires, à condition qu'ils soient clairement articulés et le contexte clarifié avant d'aborder l'écoute.	L'élève comprend les principales informations de courtes séquences vidéo (p.ex. bulletin météo, spots publicitaires, bande-annonce d'un film, nouvelles / informations pour jeunes...) pourvu qu'on y parle lentement et que le sujet ne soit pas étranger.	L'élève comprend l'essentiel de nombreuses émissions de radio ou de télévision sur des sujets qui l'intéressent.
L'élève prend en compte l'intonation, le rythme, le volume sonore, l'accent et le langage non verbal pour construire le sens.	L'élève clarifie, dans un texte d'écoute court et simple, des significations à l'aide du contexte.	L'élève dirige l'attention sur les éléments essentiels et il pose des questions de manière ciblée.	L'élève utilise des stratégies de compréhension plus complexes (utilisation du contexte, identifier les liens logiques, interpréter le débit et l'intonation...) et il les adapte à différents genres de textes d'écoute.
L'élève dégage des informations détaillées, formulées de manière explicite, de façon ciblée.	L'élève identifie avec précision plusieurs informations exprimées dans un document d'écoute.	L'élève repère des contenus implicites (p.ex. l'attitude et le point de vue du locuteur) si le texte d'écoute traite d'un sujet connu.	L'élève extrait, identifie et structure plusieurs informations explicites et implicites reliées à son vécu ou à son savoir habituel.
L'élève distingue entre des textes d'information et des textes de divertissement.	L'élève distingue entre le réel et la fiction et il compare différents genres de textes d'écoute (récit, interview, saynète...).	L'élève dégage les éléments caractéristiques de différents genres de textes d'écoute (interview, récit, spot publicitaire...).	L'élève comprend des contenus implicites et il les juge.



Production écrite

			Socle Cycle 3	
Compétences	Niveau 1 (A1.1)	Niveau 2 (A1.2)	Niveau 3 (A1.3)	Niveau 4
<i>Rédiger différents types de texte</i>	L'élève écrit correctement, en les copiant, quelques mots très courants, par exemple pour nommer des personnes, des animaux ou des objets figurant sur des illustrations ou des schémas.	L'élève écrit librement des mots et quelques expressions simples d'un répertoire étudié et mémorisé, même s'il commet encore beaucoup d'erreurs.	L'élève écrit de manière lisible et fluide des messages simples (carte postale, données personnelles...), et dans le cadre d'exercices fermés. Il recopie fidèlement les mots et les expressions fréquemment utilisés.	L'élève copie sans faute des textes courts et simples dont le lexique a été travaillé en classe, et il rédige de petites aventures ou histoires se rapportant à des illustrations en se basant sur des instructions et de l'aide (p.ex. mots-clés, exemples de phrases...).
<i>Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction</i>	L'élève vérifie si les mots et les courtes phrases qu'il a écrits librement sont compréhensibles.	L'élève structure des séries de phrases de manière rudimentaire (espaces entre les mots, points à la fin) et il les lit afin d'obtenir des suggestions pour l'amélioration.	L'élève repère et corrige quelques erreurs inhibant la compréhension en relisant son texte.	L'élève effectue une révision par rapport à des critères formels (signes de ponctuation, orthographe d'usage).
<i>Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques</i>	L'élève utilise avec assurance les graphèmes les plus courants (un, u, ou, oi, oin, on, ais, en, an, eu...).	L'élève réutilise dans des exercices fermés les mots et expressions travaillés en classe, mais commet encore des erreurs ne gênant pas la compréhension.	L'élève utilise dans ses productions libres un vocabulaire limité comportant uniquement les mots les plus fréquemment employés en classe en s'exprimant de manière continue par quelques phrases simples, mais commet beaucoup d'erreurs, notamment en utilisant des mots ou des expressions non étudiés, même si la compréhension est toujours assurée.	L'élève s'exprime et se fait comprendre en utilisant un lexique de base et des structures grammaticales élémentaires (ind. présent, passé composé, phrases affirmatives, négatives et interrogatives simples avec est-ce que...) apprises en classe, des erreurs systématiques de grammaire élémentaire (syntaxe, conjugaison) et d'orthographe sont fréquentes.
<i>Émettre son opinion</i>				

Socle Cycle 4			
Niveau 5 (A2.1)	Niveau 6	Niveau 7 (A2.2)	Niveau 8 (A2.3)
L'élève invente et rédige à partir d'une série d'images de petites histoires simples portant sur un sujet connu, il note en quelques phrases simples des expériences personnelles (par exemple une recette) tandis que le développement du sujet est fait de manière rudimentaire.	L'élève écrit de petits textes sur des personnes et des choses de sa vie quotidienne (l'école, la famille, les hobbies...) en utilisant des phrases et des expressions simples, le sujet est traité de manière satisfaisante et le développement est réalisé de manière simple.	L'élève décrit de manière autonome et avec précision des objets (p.ex. un vélo), des événements actuels ou passés ou des lieux qui lui sont familiers à l'aide de phrases courtes et simples.	L'élève décrit une expérience personnelle actuelle ou passée en utilisant les formes narratives de base, et il rédige des messages courts en réponse à des questions, de courtes biographies sur des personnes.
L'élève recourt à des stratégies de planification modestes (p.ex. rassembler des idées sur un sujet) et il retravaille son texte à l'aide d'une fiche de correction.	L'élève assure de manière autonome l'orthographe correcte des mots et expressions appris en classe, en recourant à des moyens auxiliaires adéquats (p.ex. un dictionnaire monolingue...).	L'élève optimise la conception de son texte, au niveau du contenu et de la langue (précision des descriptions, rédiger de manière captivante...).	L'élève emploie de façon autonome des stratégies de rédaction de façon ciblée et appropriée en fonction de l'exercice donné (p.ex. recourir à des modèles, rechercher des expressions dans un dictionnaire...).
L'élève utilise dans ses productions libres un lexique élémentaire ayant trait à des besoins quotidiens concrets et des structures grammaticales élémentaires (temps simples, phrases à subordonnée circonstancielle avec quand et parce que...), mais commet encore systématiquement des erreurs élémentaires en utilisant des mots non appris en classe (conjugaison, marques du pluriel, du féminin), le sens général reste cependant clair.	L'élève s'exprime convenablement en variant la construction des phrases et l'ordre des mots et en utilisant des connecteurs (phrases coordonnées reliées par les conjonctions les plus fréquentes: et, mais, ensuite...), quelques erreurs au niveau de la morphologie, de la syntaxe et de l'orthographe subsistent, mais l'intelligibilité est toujours assurée.	L'élève utilise dans ses productions libres un lexique suffisant pour maîtriser des situations quotidiennes courantes et des structures grammaticales apprises (p.ex. substitution pronominale, phrases interrogatives avec inversion, à subordonnée relative...) bien qu'il commette encore l'une ou l'autre erreur grave (orthographe d'usage et grammaticale) et produise des expressions maladroites.	L'élève utilise correctement les structures grammaticales connues (p.ex. accord du participe passé sans pronoms compléments, subjonctif présent, phrases à subordonnée conditionnelle...), bien qu'il fasse encore des erreurs lors de l'utilisation de structures et formes moins familières et qu'il ait besoin de relire plusieurs fois son texte pour corriger les erreurs gênant la compréhension.
L'élève émet un jugement simple par rapport à un sujet proche de son quotidien.	L'élève émet un jugement par rapport à un sujet proche de son quotidien.	L'élève émet un jugement complexe par rapport à un sujet proche de son quotidien.	L'élève émet un jugement simple par rapport à des sujets variés.



Compréhension de l'écrit

			Socle Cycle 3	
Compétences	Niveau 1 (A1.1)	Niveau 2 (A1.2)	Niveau 3 (A1.3)	Niveau 4
Lire différents types de textes	L'élève lit et comprend des phrases très courtes et simples, mais éprouve des difficultés à lire des mots ou expressions inconnus.	L'élève se fait une idée du contenu d'un texte très court (4-5 phrases) et relativement simple, surtout lorsqu'il y a des illustrations qui facilitent la compréhension.	L'élève lit à haute voix et comprend des messages très courts d'un contenu préparé en classe se rapportant à des sujets de la vie quotidienne.	L'élève lit et comprend des textes courts, bien structurés, écrits dans une langue simple avec des mots très courants bien qu'il nécessite un certain temps pour y parvenir.
Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	L'élève comprend le sens à partir des illustrations.	L'élève mobilise ses connaissances antérieures sur le sujet (connu ou étudié en classe) dont traite le texte.	L'élève lit le titre, entend le début du texte, regarde des images et fait des prédictions sur la nature du texte.	L'élève souligne et pose des questions sur les passages incompris.
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	L'élève repère des mots isolés dans une phrase ou un texte très court, en réponse à des questions très simples.	L'élève retrouve et rend, dans des contextes simples, quelques informations isolées, explicitement mentionnées dans le texte.	L'élève reconnaît et détermine des informations principales, de quoi il s'agit dans le texte (p.ex. déterminer les personnages principaux).	L'élève reconnaît des messages centraux de parties de texte et les rend sous forme de titres.
Analyser, comparer et évaluer des textes	L'élève reconstitue des phrases simples et courtes à l'aide de cartes de mots.	L'élève associe des extraits de texte à des images.	L'élève tire des conclusions simples sur base d'informations isolées du texte ou des images y relatives.	L'élève reconnaît des genres de textes marquants, comme p.ex. des poèmes ou contes.

	Socle Cycle 4			
Niveau 5 (A2.1)	Niveau 6	Niveau 7 (A2.2)	Niveau 8 (A2.3)	
L'élève lit de manière fluide et en articulant correctement des textes simples: histoires simples, recettes, textes de rabats de couverture, cartes postales, instructions de bricolage, livre très court et simple.	L'élève lit et comprend des textes simples de quelques paragraphes, p.ex. des textes utilitaires: des définitions du dictionnaire, des annonces et des commentaires ou des textes littéraires simples tels que récits, contes et fables.	L'élève lit et comprend des textes relativement courts, mais plus complexes sur le plan linguistique, thématique et structurel, portant sur des sujets de la vie quotidienne (livres courts et simples, magazines...) et il se fait une idée des traits de caractère des différents personnages d'un récit.	L'élève lit et comprend globalement des textes de quelques pages portant sur un thème connu mais non préparé en classe, en se servant d'outils de référence (p.ex. des livres comportant un vocabulaire simple, correspondant à son âge).	
L'élève trouve les informations dont il a besoin en consultant des listes ou des dictionnaires.	L'élève clarifie les passages incompris en recourant au contexte – il effectue une lecture repérage pour rechercher des informations précises.	L'élève marque des passages de texte importants et il note des mots-clés – il effectue une lecture écrémage pour aller à l'essentiel, il trouve des mots-clés significatifs de ce qui est important ou nouveau.	L'élève survole un texte afin d'en restituer le message central.	
L'élève identifie, s'il y a été préparé, les événements principaux d'une courte histoire, son déroulement et les détails significatifs.	L'élève identifie l'idée principale d'un texte proche de son quotidien, les données générales (auteur, lieu, temps, personnages, organisation du texte) ainsi que des informations explicitement formulées.	L'élève comprend le message d'un texte proche de son quotidien, il en saisit les informations essentielles et trouve des informations explicitement formulées dans un texte à sujet concret mais peu courant.	L'élève identifie des détails pertinents qui ne sont pas faciles à trouver dans le texte.	
L'élève dégage le contexte, p.ex. il détermine et décrit l'endroit où se déroule l'histoire et il caractérise des personnages.	L'élève reconnaît des points de vue divergents ou les motifs des personnages et il les décrit.	L'élève exprime une opinion personnelle sur les personnes, les actions ou par rapport au sujet du texte.	L'élève interprète les traits de caractère, les intentions et les sentiments d'un personnage principal de l'histoire, tout en justifiant son point de vue à l'aide d'exemples détaillés tirés du texte.	



Espace et formes

	Socle Cycle 1		Socle Cycle 2	
Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
S'orienter dans le plan et l'espace	L'élève se situe dans l'espace (environnement scolaire et extrascolaire) et situe des objets dans l'espace par rapport à lui-même.	L'élève identifie et utilise des notions d'espace (au-dessus/ en dessous, à l'extérieur/à l'intérieur) et décrit le lieu où des personnes ou des objets se trouvent.	L'élève situe des objets par rapport à lui-même et par rapport à d'autres objets (à droite/à gauche, en haut/en bas, devant/ derrière, dedans/ dehors).	L'élève décrit oralement un trajet dans son espace familier (point de départ, point d'arrivée, directions à prendre, repères marquants).
Analyser et représenter des figures géométriques dans le plan et l'espace	L'élève identifie, compare et classe des formes quadrangulaires, triangulaires et rondes, ainsi que des solides simples (cube, parallélépipède, pyramide, sphère...) sans les nommer par leur terme de géométrie respectif.	L'élève différencie le carré, le rectangle, le triangle et le cercle, il nomme l'une de leurs propriétés et il classe des surfaces en fonction de critères spécifiques.	L'élève désigne les surfaces (carré, rectangle, triangle) et les solides (cube, parallélépipède) simples par le terme approprié et il décrit et compare leurs propriétés (côtés, sommets, faces).	L'élève construit des rectangles et des carrés sur du papier quadrillé et selon des mesures données.
Reconnaître et créer des motifs et des structures géométriques	L'élève reproduit et continue des motifs et des structures géométriques simples.	L'élève classe des figures géométriques selon deux critères (p.ex. forme et couleur...).	L'élève complète des figures géométriques simples en utilisant la symétrie axiale.	L'élève continue des motifs géométriques complexes et crée lui-même des motifs.
Combiner des connaissances géométriques et arithmétiques afin de résoudre des problèmes mathématiques	L'élève crée des figures différentes mais de même aire à partir de formes simples.	L'élève regroupe différentes figures très simples représentées sur du papier quadrillé et ayant la même aire.	L'élève distingue aire et périmètre dans une situation de comptage simple.	L'élève détermine en comptant l'aire et le périmètre de surfaces simples (carré, rectangle) représentées sur du papier quadrillé.

Socle Cycle 3			Socle Cycle 4		
Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9	Niveau 10
L'élève lit et dessine sans aide des plans simples, en mettant en évidence la situation de certains objets, et il nomme et situe sur un plan les quatre points cardinaux (est, ouest, nord, sud).	L'élève lit des itinéraires sur une carte routière, il recherche et compare les distances qui séparent deux points.	L'élève sait naviguer sur des grilles grâce aux coordonnées qui lui sont données.	L'élève dessine des plans simples sans aide et y indique l'emplacement d'objets.	L'élève tient compte de l'échelle en dessinant un plan, même s'il s'agit d'un plan plus complexe.	L'élève repère sa position sur une carte et la communique à l'aide d'un système de coordonnées.
L'élève dessine sur du papier tramé des surfaces simples (carré, rectangle, parallélogramme, triangle) et il examine leurs propriétés (verticalité, horizontalité, parallélisme, longueur des côtés).	L'élève réalise des figures géométriques basées sur les propriétés géométriques des droites ou segments de droites (horizontales, verticales, parallèles, perpendiculaires).	L'élève fabrique et analyse des modèles de solides et il représente des modèles tridimensionnels sur un plan bidimensionnel.	L'élève décrit le triangle isocèle et rectangle, le carré, le rectangle, selon le nombre de côtés, le nombre d'angles droits, les côtés de même mesure, le parallélisme des côtés et les symétries internes.	L'élève identifie et produit des angles droits, aigus et obtus.	L'élève interprète la représentation en perspective d'un solide ou d'un assemblage de solides (p.ex. nombre de faces visibles ou invisibles).
L'élève reconstruit une figure géométrique simple en utilisant la symétrie de rotation et un double miroir.	L'élève identifie et décrit les régularités d'une suite de figures géométriques.	L'élève reconnaît tous les axes de symétrie dans des figures régulières et réalise lui-même des modèles symétriques.	L'élève identifie et décrit les lois et les relations (symétrie axiale, translation) qui existent dans des motifs et des structures géométriques.	L'élève transforme des motifs et des structures géométriques de manière systématique et selon des règles déterminées en utilisant l'équerre et/ou le compas.	L'élève évalue les conséquences des modifications apportées à des motifs et des structures (forme, taille, disposition des éléments), il les adapte ou les optimise en fonction des consignes données.
L'élève mesure le périmètre d'un carré et d'un rectangle et il détermine l'aire en les remplissant de surfaces unitaires.	L'élève compare ou détermine l'aire de toute figure à angle droit par décomposition en surfaces unitaires.	L'élève produit des figures d'une aire ou d'un périmètre déterminé.	L'élève calcule en situation le périmètre et l'aire d'un carré et d'un rectangle, à condition que les longueurs soient exprimées en cm et en nombres naturels.	L'élève calcule en situation l'aire d'un triangle et d'un parallélogramme, ainsi que le volume et la surface d'un cube et d'un parallélépipède.	L'élève calcule par décomposition l'aire de surfaces complexes ainsi que la surface et le volume de solides complexes.



Nombres et opérations

Compétences	Socle Cycle 1		Socle Cycle 2	
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<i>S'orienter dans l'espace numérique</i>	L'élève reconnaît globalement des quantités structurées jusqu'à 5 éléments et il dénombre et compare des collections d'objets jusqu'à 10 éléments.	L'élève associe les nombres de 0 à 20 à leurs symboles respectifs et inversement et il les ordonne.	L'élève lit et écrit les nombres de 0 à 100, il les compare et il les ordonne.	L'élève lit et écrit les nombres naturels de 0 à 1.000, les compare et les ordonne et il reconnaît et utilise des structures et des régularités (p.ex. $100=4*25$; $1.000=4*250...$).
<i>Savoir effectuer des opérations arithmétiques</i>	L'élève résout des opérations d'addition et de soustraction en situation dans l'espace numérique de 1 à 5.	L'élève effectue mentalement toutes les opérations d'addition et de soustraction dans l'espace numérique de 0 à 20, et il calcule le double des nombres de 0 à 10 et la moitié des nombres pairs de 0 à 20.	L'élève effectue mentalement des opérations d'addition et de soustraction dans l'espace numérique de 0 à 100 comportant au maximum trois chiffres significatifs (p.ex. $57+6$) et il exprime des multiplications simples à l'aide d'une addition dans des situations contextualisées.	L'élève effectue en notant des résultats intermédiaires ou par écrit des opérations d'addition et de soustraction comportant au maximum 4 chiffres significatifs dans l'espace numérique de 0 à 1000 (p.ex. $240+580$; $387-9...$).
<i>Reconnaître et utiliser des structures et des règles arithmétiques</i>	L'élève réalise des groupements et des échanges de quantités.	L'élève distingue les nombres pairs des nombres impairs.	L'élève utilise les relations de réciprocity entre l'addition et la soustraction.	L'élève utilise implicitement les propriétés de l'addition (commutativité, associativité) pour effectuer des calculs de manière efficace.
<i>Représenter et communiquer correctement les nombres et opérations</i>	L'élève reconnaît les nombres dans différents contextes: heure, calendrier, maison...	L'élève représente des nombres avec du matériel concret.	L'élève représente des nombres et des opérations arithmétiques de base avec du matériel structuré.	L'élève représente à l'aide d'un schéma et communique la démarche d'une opération arithmétique simple ayant mené à une solution.

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4			
Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9	Niveau 10
L'élève lit et écrit les nombres naturels de 0 à 1.000.000, il les compare, il les ordonne et il les représente correctement dans un tableau de numération.	L'élève encadre et intercale des nombres naturels de 0 à 1.000.000 et il extrait le nombre d'unités, de dizaines, de centaines... d'un nombre.	L'élève repère, classe et compare les nombres naturels supérieurs à 1.000.000 ainsi que les nombres décimaux simples.	L'élève lit et écrit des fractions simples et des nombres décimaux avec au maximum 2 décimales.	L'élève reconnaît un nombre sous diverses écritures et établit quelques égalités (p.ex. $1/2 = 0,5 = 5/10...$) et il convertit les fractions courantes en nombres décimaux et inversement.	L'élève compare, ordonne, encadre et intercale des fractions et des nombres décimaux et il extrait le nombre de dixièmes, de centièmes et de millièmes d'un nombre décimal.
L'élève applique correctement le processus écrit des opérations d'addition, de soustraction et de multiplication dans un espace numérique allant jusqu'à 100.000 et il effectue mentalement les multiplications du répertoire multiplicatif de base de 0×0 à 9×9 .	L'élève effectue des opérations de multiplication et de division comportant au maximum 5 chiffres significatifs en notant les résultats intermédiaires ou par écrit (p.ex. $456 : 12$; $12300 * 34...$).	L'élève effectue des opérations d'addition, de soustraction, de multiplication et de division comportant au maximum 8 chiffres significatifs de manière appropriée à la situation, soit mentalement, en notant les résultats intermédiaires ou par écrit.	L'élève effectue et verbalise des opérations arithmétiques avec des nombres décimaux comportant au maximum 2 décimales et 8 chiffres significatifs.	L'élève réduit des fractions et il établit des fractions équivalentes afin d'effectuer des opérations d'addition et de soustraction.	L'élève résout des équations comportant un nombre inconnu et au maximum 6 chiffres significatifs et une opération.
L'élève distingue et compare quelques algorithmes étudiés en classe pour effectuer des calculs de manière efficace et il en discute avec les autres élèves.	L'élève utilise les propriétés de la multiplication (commutativité, associativité) ainsi que la réciprocity entre multiplication et division pour effectuer des calculs de manière efficace.	L'élève utilise de manière appropriée à la situation les propriétés de la multiplication et de la division pour effectuer des calculs de manière efficace.	L'élève exécute, sans aide, des exercices de recherche simples (nombres premiers, nombre de diviseurs d'un nombre) et il utilise le système de numération.	L'élève reconnaît les lois arithmétiques de base (associativité, commutativité, distributivité) et il les utilise de manière appropriée à la situation pour effectuer des calculs de manière efficace.	L'élève utilise les opérations de réciprocity des quatre opérations de base pour résoudre des équations et continuer des suites de nombres complexes.
L'élève lit des tableaux et diagrammes à bâtonnets simples.	L'élève représente des données de façon ordonnée dans un tableau, il en tire des conclusions qu'il communique aux autres élèves.	L'élève crée sans aide et présente des diagrammes (circulaires, à bâtonnets) à partir d'une série de données.	L'élève collecte une série de données numériques et il en calcule la moyenne arithmétique.	L'élève collecte, trie et organise des données numériques à partir d'une situation de la vie quotidienne, il en fait des tableaux et des diagrammes et il les présente.	L'élève lit et interprète des données représentées par des nombres fractionnaires (pourcent, nombres décimaux, fractions simples).



Grandeurs et mesures

	Socle Cycle 1		Socle Cycle 2	
Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Disposer d'une représentation mentale des grandeurs	L'élève décrit les qualités d'objets (long, grand, lourd...) et il se situe dans le temps proche (notion personnelle du temps).	L'élève estime des grandeurs et les exprime en mesures naturelles: doigt, pouce, avant-bras, pied.	L'élève différencie entre le nombre et l'unité de mesure, et il identifie des montants, longueurs, durées et poids en tant que tels.	L'élève indique les grandeurs qui doivent être utilisées dans un contexte donné (montants d'argent, longueurs, durées) et il utilise correctement les préfixes centi-, milli- et kilo-.
Utiliser des grandeurs dans des situations de la vie courante	L'élève compare et classe des objets de même grandeur (longueur, masse, capacité) et il situe des événements les uns par rapport aux autres (les étapes d'une activité, les activités d'une journée...).	L'élève effectue une mesure simple à l'aide d'un instrument de mesure non conventionnel (p.ex. son pied, une bouteille...).	L'élève quantifie des montants d'argent (€), il mesure des longueurs (m, cm), il détermine des durées (h) et il décrit le cycle annuel (saisons, mois, semaines).	L'élève compare et classe des montants d'argent exprimés en nombres décimaux simples, il mesure et compare des longueurs (mm, cm, m, km) dans leur contexte, il lit l'heure (h, intervalles de 15 min.) et écrit des dates.

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4			
Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9	Niveau 10
L'élève se représente et compare des montants d'argent, des longueurs, des durées et le poids (p.ex. c'est aussi long que, c'est aussi lourd que...).	L'élève utilise au quotidien les nombres décimaux simples courants en rapport avec les grandeurs (10 € et 50 ct ; 2,5 l ; 1 heure et demie...).	L'élève effectue des conversions de grandeurs pour les unités standard connues (p.ex. m en cm, ml en l) et il compare des sommes d'argent, des longueurs, des durées et des poids.	L'élève associe à des objets les grandeurs et les unités qui peuvent être utilisées pour les mesurer (p.ex. superficie de la salle de classe – m ²).	L'élève lit et interprète des grandeurs décimales et il utilise les unités de mesure m ² , cm ² ainsi que m ³ , dm ³ et cm ³ en les associant à des représentations spécifiques (p.ex. 0,25 dm ³ = 1 verre d'eau).	L'élève compare des grandeurs décimales de même nature exprimées par des unités de mesure différentes (p.ex. 8,25 dm ³ et 8500 cm ³).
L'élève classe et compare les unités conventionnelles de longueurs (mm, cm, m, km) de montants d'argent, de temps (h, min, s), de capacité (ml, cl, l) et de masse (g, kg) et il fait des conversions usuelles à l'aide d'un tableau de numération (m-cm, Euro-Cent, kg-g).	L'élève choisit les unités et les instruments de mesure appropriés pour effectuer des mesures de longueur, de capacité, de masse et de temps.	L'élève classe et compare, également au quotidien, des unités de mesure moins courantes (p.ex. hm, hl, livre, quintal) au sein d'un même type de grandeur, même dans des situations plus complexes.	L'élève effectue toutes les opérations de calcul et de conversion courantes, y compris la conversion des mesures de superficie et de volume.	L'élève utilise les unités conventionnelles typiques de longueurs, de montants d'argent, de temps, de capacités et de masse en relation avec des grandeurs fractionnées.	L'élève établit et décrit en situation les correspondances entre grandeurs de nature différente.



Résolution de problèmes d'arithmétique

		Socle Cycle 2			
Compétences		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Analyser l'énoncé d'un problème d'arithmétique et planifier une démarche de résolution	<p>Il n'y a pas de socle de compétences défini pour la fin du cycle 1. Il s'agit plutôt de créer des situations d'apprentissage qui jettent la base aux apprentissages ultérieurs, notamment la résolution de problèmes d'arithmétique. Les compétences visées se construisent à l'aide de problèmes géométriques, numériques et de mesurage. Les compétences à développer ainsi que des exemples de performances se trouvent à l'annexe 2.</p>	L'élève formule dans une situation concrète en ses propres mots un problème d'addition simple, le cas échéant sans avoir recours au langage mathématique.	L'élève reformule la situation et la question à partir d'une image.	L'élève identifie dans l'énoncé d'un problème d'arithmétique très simple les informations pertinentes, même si une reformulation verbale est parfois nécessaire.	L'élève reconnaît des relations ou des similitudes entre les démarches de résolution des problèmes étudiés en classe.
Résoudre un problème d'arithmétique		A partir d'une situation concrète représentant un problème d'addition simple, l'élève trouve le résultat correct en utilisant des stratégies simples (p.ex. comptage, reconnaissance globale...).	L'élève trouve lui-même l'opération de base adéquate (+ ou -) qui s'applique à un problème d'arithmétique très simple.	L'élève résout des problèmes simples d'addition et de soustraction à une opération (p.ex. : état \square transformation \square état) en utilisant des stratégies travaillées en classe et il communique le résultat de façon orale, écrite ou à l'aide d'une illustration.	L'élève résout des problèmes d'addition et de soustraction à une opération plus complexes (p.ex. trouver la transformation à partir de l'état initial et de l'état final) et il communique le résultat et la démarche de façon orale et écrite.
Interpréter et évaluer les résultats		L'élève vérifie le résultat d'un problème d'addition simple par comptage.	L'élève explique le résultat avec ses propres mots et, le cas échéant, il représente la solution à l'aide d'un dessin.	L'élève justifie la pertinence du résultat d'un problème simple.	L'élève identifie des problèmes d'arithmétique simples dont la question n'a aucun lien avec les informations fournies (« âge du capitaine »).

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4			
Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9	Niveau 10
L'élève identifie et note les informations pertinentes et il écarte celles qui ne le sont pas pour résoudre un problème d'arithmétique simple.	L'élève note le but à atteindre et il esquisse le chemin choisi pour la résolution d'un problème d'arithmétique simple en ayant recours à des procédés étudiés en classe.	L'élève établit dans un plan une démarche de résolution individuelle pour des problèmes d'arithmétique plus complexes, comportant au moins 3 données numériques.	L'élève identifie dans l'énoncé d'un problème d'arithmétique faisant appel à des stratégies connues les informations pertinentes et les étapes à franchir et il les représente adéquatement, soit par un schéma, un tableau, une carte sémantique ou un diagramme sagittal.	L'élève planifie, explique et communique la démarche de résolution d'un problème d'arithmétique comportant plusieurs informations inconnues à l'aide d'une équation.	L'élève analyse de manière autonome des situations inconnues, il se procure les informations nécessaires à la résolution et il propose une démarche de résolution adaptée à la situation.
L'élève résout par écrit, le cas échéant avec l'aide de l'enseignant, un problème d'arithmétique simple faisant appel à un maximum de 3 données numériques, en utilisant des stratégies connues et en choisissant et appliquant les opérations arithmétiques appropriées (addition, soustraction, multiplication).	L'élève résout sans aide des problèmes d'arithmétique simples faisant appel à au moins 3 données numériques et 2 opérations arithmétiques (+, -, *, :) en utilisant des stratégies étudiées en classe, et il communique la solution et la démarche de résolution tant oralement que par écrit à l'aide du langage mathématique.	L'élève résout des problèmes d'arithmétique plus complexes, comportant au moins 3 données numériques et non préparés en classe, en développant et en choisissant des procédés et des stratégies individuelles.	L'élève résout par écrit et de façon autonome un problème faisant appel à un maximum de deux grandeurs et quatre données numériques, en utilisant des stratégies connues et préparées en classe.	L'élève résout par écrit un problème faisant appel à un maximum de deux grandeurs et au moins quatre données numériques, en effectuant les conversions nécessaires et en faisant appel à des stratégies individuelles ou connues.	L'élève propose par écrit, en les justifiant, des solutions pour des problèmes ouverts, faisant appel à une série de données, le cas échéant en établissant des liens de proportionnalité entre les données.
L'élève vérifie les résultats de problèmes simples en utilisant des stratégies d'estimation et d'arrondissement.	L'élève vérifie et explique le résultat et sa propre démarche par écrit en utilisant les termes mathématiques appropriés.	L'élève compare sa propre démarche aux démarches de résolution d'autres élèves et y réfléchit en commun avec eux.	L'élève justifie son approche et le raisonnement l'ayant mené à la solution et il confirme ou infirme les justifications des autres élèves.	L'élève décide de la pertinence des informations tirées d'une série de données d'une certaine ampleur ; il formule et vérifie des hypothèses en relation avec des séries de données.	L'élève reconnaît et explicite les relations qui existent entre les différentes démarches de résolution d'un problème, il les utilise et il les reporte sur des cas similaires.



	Socle Cycle 1	Socle Cycle 2	
Compétences à développer	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Explorer des phénomènes	Avec tous ses sens, l'élève explore le monde environnant : il perçoit les signes de la nature vivante (croissance, changements cycliques) ainsi que des phénomènes physiques élémentaires (magnétisme, objets flottants).	L'élève observe un être vivant, une plante ou un objet et en décrit les principales caractéristiques.	L'élève formule au moins une question au sujet d'une problématique (p.ex. sur son corps, la naissance d'un enfant...).
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	L'élève connaît quelques plantes indigènes (fleurs et arbres) ainsi que quelques animaux et leurs milieux de vie (animaux domestiques, animaux de la ferme, animaux de la forêt). Il commence à se situer dans le temps (le présent, le passé, le futur) ainsi que dans son environnement proche.	L'élève situe et nomme les principales parties de son corps et de son visage. Il compare deux plantes ou animaux selon des critères donnés. Il classe des événements vécus de façon chronologique et décrit son lieu d'habitation.	L'élève s'informe sur les fonctions essentielles de quelques parties du corps. Il construit un arbre généalogique de sa propre famille. Il compare les propriétés de différents outils simples.
Exercer un jugement critique	L'élève commence à adopter un comportement responsable vis-à-vis de lui-même, des autres et de son environnement proche.	L'élève énumère un ou deux critères d'un comportement responsable vis-à-vis de soi-même, des autres et de son environnement et en discute avec ses camarades de classe (p.ex. hygiène corporelle).	L'élève réfléchit sur le comportement des hommes vis-à-vis de la nature et de l'environnement.
Établir des interrelations	L'élève associe des animaux à leurs espaces de vie et classe différents êtres, plantes ou objets selon un critère (p.ex. animaux-milieu de vie/outils-fonction).	L'élève établit le lien entre les caractéristiques de différentes plantes ou animaux et leur milieu ou mode de vie.	L'élève classe des espèces animales et végétales ainsi que des dispositifs techniques connus et en déduit des caractéristiques communes.
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	L'élève applique différentes démarches (expérimenter, planifier, ériger, construire et réinventer, monter et démonter) pour réaliser des projets communs ou individuels dans différents domaines d'expériences.	L'élève réalise une construction simple (p.ex. le modèle d'un véhicule) à l'aide de matériel de tous les jours.	L'élève réalise une affiche ou une maquette sur une thématique spécifique (p.ex. plats, jeux d'enfants d'autres cultures).
Interagir en utilisant différents modes de communication	L'élève communique ses observations et ses expériences dans différents domaines par différents moyens (par des constructions, des images, la parole).	L'élève retrace, en collaboration avec ses camarades, les événements vécus p.ex. au cours d'une journée, en utilisant des dessins, des photos et de petits textes.	L'élève réalise en groupe une série de dessins ou de photos avec de petits textes explicatifs sur un sujet spécifique.

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
L'élève formule au moins une hypothèse au sujet d'une problématique spécifique (p.ex. dans le cadre de l'observation des changements météorologiques).	L'élève effectue une observation pendant une période assez longue (p.ex. le développement d'une plante) et en déduit au moins une conclusion.	L'élève exprime des questions et ses vues en relation avec son propre développement corporel (puberté, sexualité) et choisit dans les documents à disposition ceux qui sont utiles à la production d'une synthèse.	L'élève imagine un dispositif d'exploration qui permet de répondre à une problématique donnée (p.ex. un questionnaire) et confronte son interprétation à celle des autres élèves.
L'élève décrit concrètement l'évolution d'un animal (p.ex. d'une grenouille) ou d'une plante ainsi que le cheminement d'un produit de la matière première au produit final (p.ex. pain). Il fait une recherche simple sur les modes de vie de la génération précédente.	L'élève sait utiliser une clé de détermination simple et il se documente sur les services d'une institution publique (p.ex. sa commune). Dans son environnement, il identifie des indices qui lui permettent de reconstituer les modes de vie d'autrefois.	L'élève se renseigne sur les faits élémentaires de fonctions corporelles essentielles et sur la puberté. Il se sert d'un atlas ou de matériel cartographique digital afin de localiser des particularités géographiques locales. Il classe des développements historiques importants sur un axe du temps et nomme les grandes périodes de l'histoire (préhistoire, Antiquité, Moyen Âge...).	L'élève énumère quelques caractéristiques fondamentales de matériaux (eau, air) et analyse les êtres vivants selon leurs caractéristiques typiques. Il exploite des images, graphiques, tableaux ou textes sur une problématique spécifique (p.ex. l'industrialisation au Luxembourg) et compare les modes de vie à travers différentes époques.
L'élève décrit certains mécanismes des médias et réfléchit à l'importance des dispositifs techniques dans la vie quotidienne.	L'élève discute sur la base d'un exemple concret de sa région de l'influence des actions de l'Homme.	L'élève aborde la question des pressions de groupe pouvant exister dans son entourage (p.ex. en matière d'accoutumance à l'alcool ou au tabac) et formule des réflexions en matière d'utilisation durable des ressources naturelles sur le plan individuel.	L'élève juge l'influence de l'Homme sur le développement des espaces naturels et explique à l'aide d'un exemple que le présent est le résultat de développements antérieurs.
L'élève explique l'adaptation d'un être vivant (p.ex. le hérisson) à son espace vital.	L'élève décrit les interactions entre les êtres vivants dans un espace naturel spécifique (p.ex. la chaîne alimentaire).	L'élève décrit les points communs d'espèces et en déduit un premier aperçu du règne animal et de sa subdivision. Il décrit le changement structurel dans certaines régions et établit des relations causales simples entre des faits historiques.	L'élève retrace concrètement les liens qui existent dans la nature (p.ex. le cycle de l'eau) et décrit l'impact de phénomènes naturels sur la structure et les caractéristiques topographiques d'une région (p.ex. érosion). Il explore les effets à long terme sur l'actualité d'un processus historique.
L'élève sait présenter de manière simple un élément de son propre environnement et ses spécificités (p.ex. en élaborant un guide touristique simple).	L'élève copie une construction technique sous forme de modèle.	L'élève participe activement à la planification et la mise en œuvre d'une exposition ou d'un site web consacré à un espace vital ou un fait historique.	L'élève planifie et met en œuvre une action de sensibilisation sur un thème en relation avec la santé physique ou morale.
L'élève collabore activement à la réalisation d'une collection ou d'un recueil sur une thématique spécifique (p.ex. herbier avec les plantes et les fleurs sauvages les plus fréquentes).	L'élève réalise en commun une exposition (p.ex. sur le développement historique de son quartier).	L'élève utilise les termes techniques et scientifiques les plus courants dans son expression orale et écrite lors de la présentation d'une thématique spécifique.	L'élève présente les résultats d'un travail sur un sujet spécifique à l'aide d'une carte sémantique (mind map).



	Socle Cycle 1	Socle Cycle 2	
Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Affiner sa motricité fine	L'élève découvre sa main dominante. Il arrive à contrôler ses gestes lors d'activités de motricité fine (découper, colorier, tracer, coller, plier, déchirer, modeler, enfiler) et il utilise les outils de façon adéquate et précise (p.ex. tenue des ciseaux et des crayons de couleur).	L'élève fait preuve d'une bonne coordination oculo-manuelle. Il guide différents outils scripteurs de façon contrôlée et adaptée au support tout en utilisant sa main dominante.	
Mobiliser ses capacités motrices de base	L'élève pratique les principales formes de mouvement en situation tout en les adaptant à l'espace (courir, grimper, glisser, sauter, tourner, balancer) et coordonne ses mouvements (tirer, pousser, lancer). Il arrive à gérer les variations du tonus musculaire (tension, détente).	L'élève lance des objets divers en longueur, en hauteur, sur et dans des cibles et se maintient et se déplace en équilibre sur divers supports.	L'élève effectue une rotation en avant et une rotation en arrière sur différents engins et au sol.
Mobiliser ses capacités psychomotrices de base	L'élève précise son schéma corporel à travers des situations motrices variées (histoires mimées, jeux de rôle, jeux de mouvement...).	L'élève fait preuve de la maîtrise de son schéma corporel en enchaînant et en coordonnant ses mouvements dans une situation proche du vécu quotidien.	L'élève sait enchaîner et coordonner une suite de mouvements de manière fluide dans une situation imprévue.
Participer à des jeux sportifs	L'élève prend une part active dans des jeux collectifs : il coopère avec ses partenaires, commence à respecter les règles convenues et les limites de ses adversaires.	L'élève collabore avec ses coéquipiers et comprend que le respect des règles de jeu est essentiel pour la réussite commune.	L'élève joue avec un ou plusieurs partenaires en agissant conformément aux règles de jeu et en ayant conscience de ses sentiments en cas de victoire ou de défaite.
Adopter une conscience de bien-être mental et physique	L'élève perçoit ses capacités physiques ainsi que des réactions de son corps lors du mouvement (fatigue, bien-être...). Il connaît quelques règles élémentaires d'hygiène corporelle et de sécurité.	L'élève pratique des exercices d'échauffement et se rend compte que son corps change et se développe. Il connaît ses forces et accepte ses faiblesses. Il applique les règles élémentaires d'hygiène (tenue vestimentaire, douche...).	
Entraîner et enchaîner des mouvements complexes dans l'eau	L'élève sait se mouvoir librement et avec assurance dans l'eau à hauteur de poitrine.	L'élève glisse sur l'eau à hauteur légèrement inférieure à la taille de l'enfant, avec l'aide de matériel auxiliaire.	L'élève saute du bord du grand bassin dans l'eau en acceptant une courte immersion dans l'eau.

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
L'élève effectue une suite de mouvements qui sollicite au moins trois capacités de coordination.	L'élève combine différents mouvements au sol et en agissant avec différents engins de gymnastique (barres, plinthes, poutres).	L'élève se déplace (escalader, s'élaner, s'accrocher...) et se maintient en équilibre sur différents supports et engins de gymnastique.	L'élève exécute les mouvements fondamentaux dans les domaines courir, sauter et lancer et les applique aisément et de façon autonome dans différentes situations.
L'élève s'oriente et se meut de manière contrôlée dans l'espace de jeu, en utilisant adéquatement le matériel de jeu; il traite ses coéquipiers avec égard.	L'élève comprend une idée de jeu simple formulée par l'enseignant et peut l'expliquer à ses camarades de classe.	L'élève reconnaît des situations de jeu d'équipe simples et agit de façon appropriée en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur).	L'élève organise des jeux simples avec et sans arbitre, invente des jeux et les adapte à ses propres capacités et besoins.
L'élève pratique des exercices d'échauffement et se rend compte que son corps change et se développe. Il connaît ses forces et accepte ses faiblesses. Il applique les règles élémentaires d'hygiène (tenue vestimentaire, douche...).		L'élève pratique des exercices spécifiques d'échauffement. Il court avec endurance à son propre rythme pendant une période adaptée à son âge. Il agit en tenant compte de ses forces et de ses faiblesses. Il identifie les risques de sécurité et agit de manière responsable.	
L'élève nage avec assurance dans un style de natation sur une courte distance (25 m).	L'élève effectue un plongeon du bord du grand bassin, recherche un objet au fond et le remonte.	L'élève nage sans interruption dans un style sur une distance de 100 m.	L'élève nage aisément au moins 100 m en nage alternative.



Compétences	Socle Cycle 1	Socle Cycle 2	Niveau 3
	Niveau 1	Niveau 2	
<i>Imaginer et créer des œuvres bi- et tridimensionnelles</i>	L'élève représente librement par un dessin ou par un bricolage des éléments observés dans son environnement (animaux, personnes, objets).	L'élève représente des éléments observés dans son environnement d'une façon détaillée et réalise un travail par rapport à ses propres intentions.	L'élève représente des événements observés dans son environnement avec quelques caractéristiques typiques (p.ex. avant-plan, arrière-plan...).
<i>Utiliser des techniques de base</i>	L'élève utilise différentes techniques (impression, découpage, modelage), différents matériaux et outils pour réaliser des dessins, des collages et des constructions simples.	L'élève utilise les outils et les techniques les plus fréquemment employés suivant les consignes données.	L'élève identifie certains matériaux et outils utilisés pour la réalisation d'une œuvre d'art.
<i>Percevoir l'art au quotidien</i>	L'élève compare des représentations à la réalité et expérimente différentes formes d'expression artistique.	L'élève découvre des similitudes et des différences en comparant différentes œuvres d'art.	L'élève associe un adjectif ou une émotion à une structure (agencement des formes et couleurs) ou à une matière.
<i>Interpréter et apprécier des œuvres d'art et ses propres travaux</i>	L'élève décrit des œuvres d'art et ses propres réalisations de différentes façons (par le dessin, la parole, des gestes...).	L'élève décrit le contenu d'une œuvre d'art ainsi que celui de ses réalisations avec ses propres mots.	L'élève explique ses propres démarches (gestes, outils, matériaux, couleurs) en commençant à utiliser un vocabulaire plus spécifique.

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
L'élève matérialise une idée personnelle librement et individuellement à l'aide des moyens appris en classe.	L'élève comprend qu'il peut représenter par un dessin ou par un objet d'art des idées et des émotions.	L'élève commence à faire des choix personnels quant à la forme et au contenu, en représentant un sujet donné afin de réaliser un dessin ou un objet d'art qui lui plaît.	L'élève produit des œuvres d'art qui reflètent sa propre pensée.
L'élève choisit parmi les techniques, matériaux et outils abordés en classe ceux qui s'avèrent appropriés à une tâche donnée.	L'élève décrit les effets que peuvent produire différents matériaux, techniques et outils.	L'élève connaît, sait mélanger et appliquer les couleurs primaires et secondaires, et utilise des techniques plus complexes dans ses créations.	L'élève planifie les différentes étapes d'un projet personnel de manière autonome.
L'élève associe des œuvres d'art à différentes formes d'expression artistique (peinture, sculpture, photographie).	L'élève classe des œuvres d'art selon un critère donné (p.ex. abstrait-figuratif).	L'élève comprend l'œuvre d'art comme moyen d'expression de l'artiste pour communiquer ses idées.	L'élève comprend que l'art a évolué au cours du temps en fonction des changements technologiques et sociaux.
L'élève comprend les expressions-clés les plus importantes (p.ex. arrière-plan, avant-plan, collage...) et utilise un vocabulaire approprié abordé en classe pour décrire des œuvres d'art.	L'élève identifie des structures et des formes typiques des œuvres abordées en classe, en utilisant un vocabulaire approprié.	L'élève formule un jugement personnel sur une œuvre d'art, en utilisant un vocabulaire technique approprié.	L'élève découvre que des œuvres d'art peuvent être interprétées de manière différente, en fonction du contexte dans lequel elles sont utilisées.



	Socle Cycle 1		Socle Cycle 2	
Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	
<i>S'exprimer par la musique</i>	L'élève joue avec sa voix et en explore les possibilités en chantant des chansons enfantines, en reproduisant et en créant des sons.	L'élève exploite les ressources élargies de sa voix. Il chante et accompagne des chansons simples avec son corps et des instruments.	L'élève interprète par cœur et avec expression des chansons enfantines apprises en classe.	
<i>Percevoir la musique</i>	L'élève perçoit et différencie des sons de son entourage et les associe à leur source sonore. Il distingue la voix parlée de la voix chantée.	L'élève reconnaît les instruments simples et distingue les bruits des sons.	L'élève reconnaît par l'ouïe et la vision des instruments de musique simples.	
<i>Bouger sur de la musique</i>	L'élève sait se mouvoir sur de la musique, seul ou dans différentes formations, en suivant un rythme donné simple (p.ex. lent – rapide).	L'élève perçoit différents rythmes, vitesses et dynamiques, et les transpose en mouvements.	L'élève exécute des mouvements et des pas de danse simples.	
<i>Parler de musique</i>	L'élève commence à exprimer ses impressions lors de l'écoute de productions sonores (par la parole, par le dessin, par des gestes ou par la mimique).	L'élève exprime par des formulations simples les impressions ressenties lors de l'écoute de productions sonores.	L'élève exprime en ses propres mots son goût musical.	

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
L'élève chante des chansons du répertoire de la classe avec justesse, en contrôlant l'intonation par l'oreille, et il sait improviser sur des instruments Orff.	L'élève accompagne des chansons avec son corps et des instruments variés.	En contrôlant sa voix, l'élève chante des chansons de différents genres et de différentes langues et il réalise des accompagnements rythmiques et/ou mélodiques.	L'élève réalise des sonorisations reflétant les émotions véhiculées par un texte ou un scénario.
L'élève reconnaît des caractéristiques (fort-doux, haut-bas, rapide-lent) et associe des musiques à des émotions.	L'élève reconnaît des différences de sons (identique, non identique)	L'élève saisit, s'il y a été préparé, des structures ou formes musicales simples et reconnaît quelques paramètres musicaux. Il fait la distinction entre instruments à vent, à cordes, à percussion et à clavier.	L'élève saisit par l'ouïe, en toute autonomie, des déroulements, structures ou formes musicales simples.
L'élève transforme, par l'improvisation, la musique en mouvement.	L'élève perçoit l'ambiance d'œuvres musicales et les communique par le mouvement.	L'élève invente, répète et présente en groupe des suites de mouvements sur une musique.	L'élève exprime par le geste ou le mouvement des structures rythmiques de plus en plus complexes.
L'élève s'exprime par rapport à ses impressions, ses émotions et ses goûts sur une œuvre musicale dans un langage adapté à son âge.	L'élève parle d'instruments de musique et des timbres qu'ils produisent en utilisant un vocabulaire technique de base.	L'élève formule un jugement personnel sur une musique en utilisant un vocabulaire technique approprié.	L'élève utilise avec assurance un vocabulaire technique en relation avec la dynamique, le tempo et la forme.



	Socle Cycle 1	Socle Cycle 2	
Compétences	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Percevoir le monde	L'élève prend conscience de ses émotions, ses besoins, ses rêves, ses goûts, ainsi que de ses forces et limites.	L'élève décrit divers comportements et s'exprime par rapport aux sentiments qu'ils suscitent.	L'élève décrit de manière différenciée ses forces et ses faiblesses et reconnaît qu'elles peuvent changer.
Comprendre le monde	L'élève comprend et respecte des règles de vie convenues dans le cadre de la classe.	L'élève distingue des symboles et comprend qu'ils peuvent traduire différentes traditions, héritages et manières d'être.	L'élève utilise un répertoire élargi de symboles pour communiquer et articuler des souhaits et des besoins.
Agir dans le monde	L'élève s'engage dans la vie en groupe et agit en fonction de la situation, tout en respectant les règles de vie convenues.	L'élève s'exprime sur des fêtes importantes ayant lieu au cours de l'année, en se basant sur son vécu.	L'élève associe différentes fêtes ayant lieu au cours de l'année à différents groupes, et en nomme les principales caractéristiques.
Réfléchir dans le monde	L'élève reconnaît et accepte les différences et les similitudes entre lui-même et les autres. Il commence à prendre conscience de ses actes.	L'élève se met à la place d'autrui et accepte un point de vue divergent.	L'élève prend en compte les idées d'autres enfants lors de la formulation de ses propres idées sur son identité ou son comportement éthique.

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
L'élève identifie certaines formes de conflits dans le contexte de l'école et de la famille, et participe à la recherche de solutions.	L'élève reconnaît à l'aide d'exemples que les règles d'une communauté peuvent changer au cours du temps, il applique quelques moyens pour la gestion de conflits.	L'élève décrit en des termes simples quelques communautés culturelles et religieuses présentes au Luxembourg, leurs traditions, coutumes, croyances.	L'élève dispose de connaissances approfondies sur les diverses communautés culturelles et religieuses présentes au Luxembourg.
L'élève articule son opinion et la justifie à travers un minimum de deux arguments.	L'élève respecte l'avis d'autrui dans la formation de son opinion personnelle.	L'élève s'exprime sur le rôle, l'impact et les dangers des médias dans la vie de tous les jours et montre, à l'aide d'exemples de son vécu, que des normes et des règles régissent la vie en communauté.	L'élève dispose de différents points de vue concernant la relation « Homme - Nature » et peut les différencier à l'aide d'exemples.
L'élève montre, à l'aide d'exemples, que des normes et des règles régissent la vie en communauté.	L'élève explique dans ses propres mots les termes de « valeur », « norme » et « droit », et il connaît les principaux droits de l'enfant.	L'élève réfléchit sur les différences entre les termes « croire » et « savoir », « religion » et « science », « foi » et « confession ».	L'élève décrit différentes caractéristiques des principales religions et communautés.
L'élève se met dans la peau d'autrui (jeux de rôle, p.ex. personne à besoins spécifiques, âgée, immigrée, d'un autre sexe...).	L'élève représente des propriétés et des caractéristiques importantes d'autres personnes ou d'autres êtres, p.ex. dans des jeux de rôle.	L'élève exprime ses propres désirs et rêves pour l'avenir.	L'élève exprime, en argumentant, les valeurs qu'il juge personnellement importantes pour la vie.

C2 C3 C4





Compétences	Niveau 1	Socle Cycle 2	
		Niveau 2	Niveau 3
<p>Développer l'alphabétisation religieuse</p> <p>L'élève est capable de - comprendre et d'appliquer le langage symbolique des récits bibliques et des contes (Cycle 2)</p> <p>-représenter et/ou de comparer à l'aide d'exemples comment les hommes fêtent leur foi et expriment leur relation avec Dieu dans différentes religions (Cycle 3)</p> <p>- comprendre et d'interpréter des symboles, des légendes, des sacrements et des termes religieux, ainsi que d'analyser et de mettre en relation les récits bibliques et des mythes sur la Création avec les connaissances scientifiques (Cycle 4)</p>	<p>L'élève prend conscience de ses émotions, ses besoins, ses rêves, ses goûts, ainsi que de ses forces et limites.</p>	<p>L'élève se rend compte que les images et les histoires rendent l'invisible « visible ».</p> <p>L'élève comprend l'importance de l'expression « voir, entendre et agir avec le cœur ».</p>	<p>L'élève reconnaît que les histoires et les images sont exprimées dans un langage « imagé ».</p> <p>L'élève utilise ce langage « imagé ».</p>
<p>Relier la religion avec la vie personnelle</p> <p>L'élève est capable -de faire le lien entre des situations de la vie (personnelle) et des récits religieux et de l'exprimer de façon verbale, corporelle ou créative (Cycle 2)</p> <p>-reconnaître dans le double commandement de l'amour un fondement pour la vie chrétienne et de le mettre en relation avec des situations de la vie quotidienne (Cycle 3)</p> <p>-de comprendre des croyances, des raisonnements et des façons d'agir dans les religions et cultures diverses, de les comparer avec des positions inspirées du christianisme et de les mettre en relation avec des situations (personnelles) de la vie quotidienne (Cycle 4)</p>	<p>L'élève comprend et respecte des règles de vie convenues dans le cadre de la classe.</p> <p>L'élève s'engage dans la vie en groupe et agit en fonction de la situation tout en respectant les règles de vie convenues.</p> <p>L'élève reconnaît et accepte les différences et les similitudes entre lui-même et les autres. Il commence à prendre conscience de ses actes.</p>	<p>L'élève réfléchit sur / tient compte des attitudes et comportements humains. L'élève reconnaît dans des situations de la vie, comment on peut voir, écouter et agir « avec le cœur ».</p> <p>L'élève associe la Règle d'or à différentes situations de la vie. L'élève associe les différentes phrases du « Notre Père » à des situations de la vie.</p> <p>L'élève représente le lien entre les comportements/ attitudes personnels et les histoires de la Bible.</p>	<p>L'élève applique l'ambiguïté du langage (en paroles et images) des histoires de guérisons et de rencontres à ses propres expériences et attitudes.</p>
<p>Se familiariser avec le rituel</p> <p>L'élève est capable de - relier des fêtes avec des symboles, des traditions et leurs histoires d'origine et de l'exprimer (Cycle 2)</p> <p>-représenter et/ou de comparer à l'aide d'exemples comment les hommes fêtent leur foi et expriment leur relation avec Dieu dans différentes religions (Cycle 3)</p> <p>-reconnaître, de comparer et d'interpréter les grandes religions, le judaïsme, le christianisme et l'islam dans leurs textes, symboles, art, rituels, fêtes et lieux sacrés (Cycle 4)</p>	<p>L'élève reconnaît et accepte les différences et les similitudes entre lui-même et les autres. Il commence à prendre conscience de ses actes.</p>	<p>L'élève décrit et reconnaît les qualités d'une fête.</p> <p>Les élèves préparent, conçoivent et célèbrent ensemble une fête avec ses caractéristiques.</p> <p>L'élève associe les fêtes religieuses à l'histoire biblique de leur origine, à leurs symboles, images, chants et danses.</p>	<p>L'élève établit un lien entre les fêtes religieuses et l'histoire de leurs origines et traditions.</p>

Socle Cycle 3		Socle Cycle 4	
Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
<p>L'élève comprend la signification d'un symbole et utilise le langage des symboles dans la parole et l'image. L'élève applique les caractéristiques des symboles au Christ et à des « images » religieuses, les interprète et les reconnaît.</p> <p>L'élève interprète des symboles et des images de Dieu dans des histoires, des noms de Dieu et des œuvres d'art.</p> <p>L'élève interprète et utilise les caractéristiques et les images d'une parabole.</p> <p>L'élève interprète et applique les paroles imagées de la tradition judéo-chrétienne.</p> <p>L'élève comprend des termes spécifiques et les utilise dans un contexte correspondant.</p>	<p>L'élève interprète des symboles et des images de Dieu dans des histoires, des noms de Dieu et des œuvres d'art, et établit un lien avec ses propres idées sur Dieu.</p>	<p>L'élève reconnaît des vérités imagées et symboliques (témoignage de la foi) dans les légendes religieuses, les comprend et les différencie de la vérité historique correspondante.</p> <p>L'élève connaît et interprète les sept sacrements.</p> <p>L'élève interprète les récits sur la Création comme témoignages de la foi et les met en relation avec les synthèses scientifiques sur les origines du Monde.</p> <p>L'élève comprend des termes religieux spécifiques et les utilise dans un contexte correspondant.</p>	<p>L'élève reconnaît, différencie et compare symboles et sacrements et leurs images exprimées dans un langage « imagé ».</p> <p>L'élève interprète des récits sur la création du monde et de l'homme provenant de différentes cultures et les met en relation avec des idées et vues respectives sur Dieu, le monde et l'homme.</p>
<p>L'élève se base sur l'histoire du bon Samaritain pour considérer le double commandement de l'amour dans ses trois dimensions (Dieu, mon prochain, moi-même) comme une invitation adressée par Jésus à ses contemporains, et établit une relation avec les personnages du récit.</p> <p>L'élève se base sur les comportements humains dans l'histoire du bon Samaritain pour analyser ses propres expériences et comportements à la lumière du double commandement de l'amour.</p> <p>L'élève applique le double commandement de l'amour à la nature et le met en relation avec ses propres actes et différentes situations de la vie.</p>	<p>L'élève vérifie dans les récits et les textes bibliques, dans quelle mesure le double commandement de l'amour se trouve réalisé.</p> <p>L'élève reconnaît le double commandement de l'amour comme chemin vers le royaume de Dieu.</p>	<p>L'élève reconnaît dans des situations de la vie quotidienne, comment la foi chrétienne inspire la façon de voir, d'écouter et d'agir</p> <p>L'élève prend conscience des croyances, des raisonnements et des façons d'agir dans différentes religions/cultures et illustre à travers des exemples comment ces convictions se répercutent sur le mode de vie des hommes.</p>	<p>L'élève analyse la cohérence entre les croyances et les actes d'un personnage à l'aide de textes religieux.</p>
<p>L'élève connaît et compare des éléments essentiels de la foi chrétienne et de la foi juive, les attribue à la religion respective et les interprète comme expression d'une relation avec Dieu.</p> <p>L'élève établit un lien entre des sacrements chrétiens choisis - dans le contexte de leurs célébrations rituelles - avec leurs symboles et textes bibliques respectifs, et une relation correspondante avec Dieu.</p> <p>L'élève associe les fêtes chrétiennes aux histoires bibliques sur leurs origines, à leurs symboles, images, chants et danses.</p> <p>L'élève connaît les noms de Dieu dans les religions monothéistes, les analyse et les interprète à la lumière des points de vue respectifs.</p>	<p>L'élève interprète le mode d'expression architectonique et artistique des trois religions monothéistes dans leurs lieux de culte comme une expression des compréhensions respectives de la foi.</p>	<p>L'élève analyse et compare les points communs et les différences entre le christianisme, le judaïsme et l'islam.</p> <p>L'élève reconnaît des racines juives dans le christianisme.</p>	<p>L'élève établit un lien entre des fêtes religieuses et l'histoire de leurs origines et traditions.</p> <p>L'élève identifie dans des œuvres d'art des récits et symboles des grandes religions monothéistes.</p>

Annexe 2 –

Programmes :

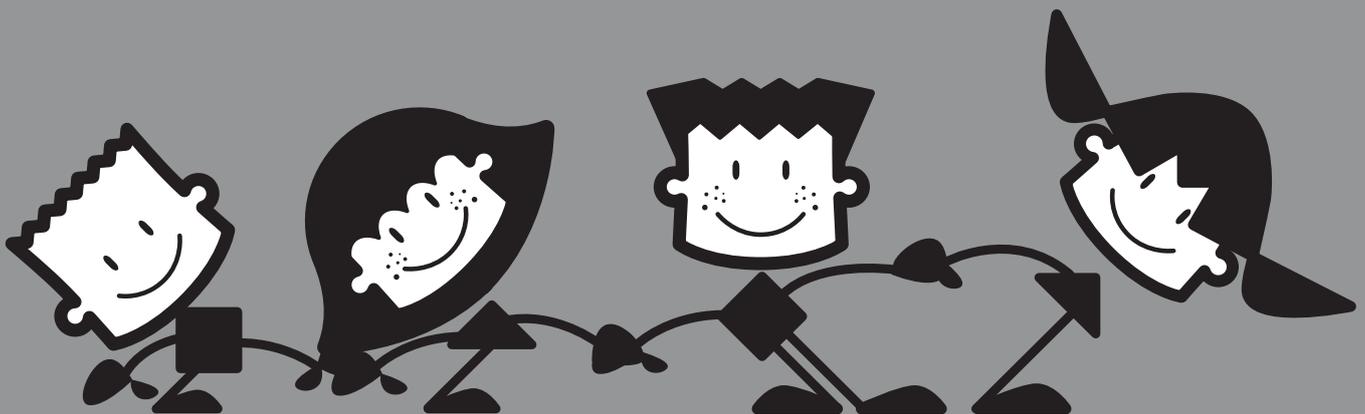
Compétences à développer

Exemples de performance

Contenus recommandés

Les compétences transversales

L'éducation aux médias



Les compétences transversales sont à développer au cours de l'enseignement fondamental dans les différents domaines de développement et d'apprentissage.

1. Démarches mentales

Compétences à développer	Exemples de performance
Saisir l'information	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • a des connaissances langagières satisfaisantes dans une perspective fonctionnelle ; • sait utiliser d'autres codes langagiers, p.ex. le langage mathématique ; • recherche l'information, fréquente délibérément les lieux d'information (musée, théâtre, centre de documentation, école, bibliothèque, médiathèque...) et consulte les médias (ouvrages de référence, ouvrages spécialisés, presse, Internet, CD-ROM...); • observe des phénomènes et repère des indices ; • prélève et rassemble des données ; • procède à une première analyse, notamment en raccordant les informations à des éléments connus, déjà étudiés, au vécu ; • repère des questions ou se pose des questions.
Traiter l'information	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • distingue l'essentiel de l'accessoire, sélectionne l'utile et identifie des éléments clefs lorsqu'il est confronté à l'information ; • émet des hypothèses, construit une démarche de recherche et anticipe les résultats attendus ; • raisonne et argumente en décrivant, en reformulant, en identifiant, en analysant, en comparant ou en reconnaissant des analogies et des régularités. Il sait même combiner des démarches ; • sait structurer, analyser et synthétiser : classer, composer et décomposer, critiquer, intégrer, utiliser des règles, des méthodes, des procédés, induire, déduire, transposer et évaluer ; • est capable d'anticiper un résultat ; • apprécie à sa juste valeur le message explicite et implicite ; • élabore un principe et valide le résultat.
Mémoriser l'information	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • peut activer ses mémoires visuelle, auditive et motrice à l'aide de procédés variés ; • enregistre l'information dans la mémoire pour pouvoir l'utiliser dans une situation d'action nouvelle : il dispose d'un répertoire d'idées ; • intègre ce qu'il mémorise à ce qu'il sait déjà.
Utiliser l'information	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • intègre l'information à un réseau de concepts déjà fixés ou à un réseau d'informations plus complexes ; • exécute des tâches analogues, imite une information, la transpose dans des situations nouvelles ; • réorganise ses connaissances antérieures en les accordant aux acquis nouveaux.
Produire une nouvelle information	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • cherche une solution ou crée un produit personnel ; • s'investit également dans la réalisation de projets communs ; • ose prendre des initiatives et des risques, faire des choix et prendre des décisions.

Communiquer l'information	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • sait communiquer les démarches effectuées, p. ex. les résultats d'une enquête ou d'une recherche documentaire ; • explique les étapes, justifie les stratégies, expose et compare les arguments ou les méthodes ; • choisit la forme du message en fonction du contexte, du destinataire, du but et du degré d'abstraction du message.
----------------------------------	---

2. Manières d'apprendre

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Apprendre à apprendre	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • porte son attention sur ses façons de comprendre et d'apprendre, de mémoriser, sur ses méthodes de travail pour les expliciter, pour les comparer avec celles des autres ; • sait faire un choix motivé parmi un répertoire de stratégies pour recourir à celles qui lui paraissent les plus adéquates.
Apprendre de façon consciente et autonome	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • découvre des régularités et des principes généraux qu'il sait utiliser dans des situations inédites ; • gère le temps de réalisation d'une activité ; • utilise des documents de référence ainsi que des outils de travail informatiques, audiovisuels... ; • sait s'évaluer et se constituer ensuite un répertoire de méthodes de travail performantes ; • arrive à s'émanciper du tutorat personnalisé fourni par l'enseignant.
Gérer son apprentissage	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • commence à définir ses besoins en formation, tant pour sa scolarité que pour sa vie privée.
Allier apprentissage et bien-être	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • sait alterner les moments de travail et les moments de récupération ; • sait juger son état physique et mental, connaît ses disponibilités et est capable de faire des choix pertinents.

3. Attitudes relationnelles

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Connaître les autres et accepter les différences	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • respecte les règles de la vie commune qui se réfèrent aux valeurs démocratiques ; • sait écouter, dialoguer et négocier, il laisse les autres s'exprimer ; • connaît les fonctions et le rôle d'un interlocuteur et interprète des signaux émis par autrui ; • assume un rôle dans une activité collective en fonction du but à atteindre ; • vit sa culture et s'enrichit au contact des autres ; • constitue son réseau social.
Adapter son comportement	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • accepte des défis ; • fait preuve de flexibilité et s'efforce de surmonter des obstacles ; • demande de l'aide en cas de besoin ; • arrive à travailler avec différentes personnes de référence ; • s'adapte continuellement aux nouvelles technologies et trouve, par rapport aux médias, un juste équilibre entre consommation et information.
Vivre les valeurs démocratiques	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • adhère aux valeurs démocratiques qui se basent sur la Déclaration universelle des droits de l'homme ; • construit son opinion et fait preuve d'esprit critique ; • évite des préjugés et des stéréotypes ; • fait valoir ses droits ; • prend ses responsabilités ; • fait preuve d'un esprit de solidarité ; • participe activement à l'organisation de la vie scolaire.

4. Attitudes affectives

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Se motiver	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • étend sa curiosité ; • sait donner un sens aux apprentissages ; • préserve son désir d'apprendre ; • aime rechercher, découvrir et travailler ; • est fier de ses efforts, de ses acquis et d'un travail bien fait ; • respecte la vérité rationnellement établie.
Se connaître et prendre confiance	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • identifie ses goûts, ses intérêts, ses besoins et ses points forts ; • connaît son corps et soigne sa santé ; • est sensible à la vie, à la nature, à l'esthétique ; • apprécie la culture et se construit une identité culturelle ; • communique des sentiments ou des émotions ; • prend des responsabilités ; • accepte l'appréciation externe.

S'identifier avec le métier d'élève	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none">• assume son rôle actif dans le processus d'apprentissage ;• reconnaît le sens de l'apprentissage et participe notamment à la construction de son portfolio ;• sait travailler en autonomie, avec un partenaire et en groupe ;• fait preuve d'exactitude, de soin, d'assiduité et de conscience.
--	--

Les compétences relatives à l'éducation aux médias sont à développer au cours de l'enseignement fondamental dans les différents domaines de développement et d'apprentissage.

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Sélectionner et utiliser judicieusement les offres des médias</p>	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • sait utiliser l'offre des médias délibérément dans le cadre d'une série de fonctions (exemples : recherche d'information, apprentissage, échange de données et communication, divertissement et jeu, ...); • sait comparer différentes possibilités médiatiques entre elles ; • sait comparer des alternatives médiatiques et non médiatiques ; • sait exploiter des sources d'informations de façon appropriée, réfléchie et autodéterminée; en extraire des informations de façon ciblée et sélective; documenter et structurer ces informations; les évaluer, analyser et juger; les traiter; publier et communiquer les propres productions ; • sait gérer des fichiers d'ordinateurs et connaît les formats de fichiers les plus usuels (docx, pdf, jpeg, gif, MP3, WAV, ...); • sait utiliser des périphériques externes pour assurer la disponibilité des textes, images et films dans l'ordinateur ; • sait que dans le Web, il ne faut pas badiner avec les informations personnelles et les mots de passe, et qu'il faut se protéger contre les harcèlements ; • sait faire la différence entre les genres de livres et identifier les éléments suivants : auteur, illustrateur, titre, intitulé, éditeur, année de parution, sommaire, texte figurant sur le rabat) ; • sait s'orienter sans problème dans une bibliothèque et utiliser son offre médiatique.
<p>Concevoir et diffuser ses propres médias</p>	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • sait planifier, réaliser et publier ses propres produits médiatiques (exemples : e-mail, dépliant, prospectus, livre réalisé soi-même, affiche, journal mural, documentation photographique...) sur la base d'une utilisation appropriée de différentes technique de médias ; • sait présenter les résultats de l'apprentissage et du travail personnels de façon correcte, fonctionnelle, adaptée à la situation et au destinataire, également à l'aide de systèmes informatiques ; • sait utiliser les fonctions essentielles de programmes de traitement de texte et d'image ; • sait manier des appareils d'enregistrement et de reproduction numériques et transférer les enregistrements à l'ordinateur ; • sait choisir des outils adaptés à la communication et à la coopération, communiquer et coopérer de façon responsable et de manière à obtenir un résultat ; • sait utiliser l'internet pour l'échange de messages ; • sait réaliser des médias pour témoigner de faits et pour exprimer ses propres intérêts et besoins, également au niveau artistique.

<p>Comprendre et évaluer les conceptions des médias</p>	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • sait classer les déclarations transmises par les médias ; • sait comprendre que les contenus peuvent avoir des formes de présentation différentes et que cela va de pair avec une réduction de la réalité ; • sait évaluer des médias de plus en plus divers à l'aide de critères différenciateurs ; • sait différencier et évaluer différentes formes de conception et de transmission médiatiques. Les moyens conceptuels comportent : <ul style="list-style-type: none"> - les éléments de représentation (p.ex. image, photo, graphique, texte parlé, film...) ; - les techniques de réalisation (p.ex. cadrage, montage du film ...) ; - les formes de réalisation (p.ex. reportage, commentaire, scène jouée, ...) ; - les genres de réalisation (p.ex. magazine à la radio, clip vidéo, film grand écran, programme d'apprentissage ou page web, ...).
<p>Reconnaître et faire un travail de réflexion sur les influences des médias</p>	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • reconnaît que certains sentiments, idées et orientations au niveau comportemental naissent sous l'influence de médias et comprend les possibilités d'une manipulation par les médias pour obtenir l'effet escompté ; • reconnaît et sait discuter l'importance du rôle des médias dans l'apparition de tendances de la mode et dans le battage publicitaire ; • reconnaît et sait discuter l'importance des médias dans la création de modèles (stéréotypes et rôles clichés) et d'idoles (par exemple dans le monde de la culture pop et des sports) ; • sait analyser les chances et les possibilités (exemple : accès aux études) ainsi que les risques et les dangers (exemple : problèmes sociaux tels la violence, la dépendance, l'isolation, le manque d'activités physiques ... ; risques liés aux activités en ligne tels virus, vers informatiques ... communication de fausses identités ...) liés à l'utilisation des médias et se comporter en connaissance de cause.
<p>Détecter et évaluer les conditions de production et de diffusion des médias</p>	<p>L'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • sait analyser et évaluer les offres des médias quant à leurs conditions de production et de distribution, et quant aux intérêts qui y sont associés (exemple : publicité) ; • sait évaluer les offres des médias quant à leur indépendance, objectivité, crédibilité, pluralisme des opinions, manipulation etc. et développe une compréhension élémentaire pour le rôle des médias dans la configuration de la vie individuelle et sociale ; • sait comprendre et respecter certaines conditions générales fondamentales de la production et de la diffusion des médias (exemples : aspects fondamentaux du droit d'auteur, des données, de la sécurité des données et du droit de la personnalité) ; • sait élaborer des bibliographies rudimentaires sur les sources qu'il utilise.

Cycle 1 :

**Le langage, la langue luxembourgeoise et l'éveil
aux langues**

Cycle 2 à 4 :

L'alphabétisation

**Les langues allemande, française et
luxembourgeoise**

L'ouverture aux langues



Cycles 1 à 4

Les compétences relatives à l'éveil et à l'ouverture aux langues sont à développer de manière transversale au cours de l'enseignement fondamental, dans les différents domaines de développement et d'apprentissage. L'objectif principal consiste à développer auprès des élèves une conscience métalinguistique, à leur faire acquérir une sensibilité plurilinguistique et pluriculturelle et à valoriser leurs connaissances et compétences dans différentes langues, y compris celles qui ne figurent pas parmi les langues d'enseignement.

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Percevoir, observer et comparer les langues présentes dans son environnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adopter une démarche réflexive par rapport aux phénomènes langagiers et culturels présents dans la classe • Être sensible aux mots voyageurs (Pizza, Skateboard, Handy, E-mail...) Découvrir l'origine « étrangère » de certains mots luxembourgeois et réfléchir sur l'influence que les langues exercent les unes sur les autres (Portmonni, Bic, Fernseh, Nondikass...) • Comparer la structure des phrases entre différentes langues (position du verbe, formation de la phrase négative ou interrogative...)
<p>Réfléchir sur ses représentations et attitudes vis-à-vis des langues</p>	<ul style="list-style-type: none"> • S'intéresser aux similitudes et différences entre sa propre langue, les langues de l'école et les langues maternelles des autres enfants • Être ouvert à ce qui est non familier et différent • Discuter des stéréotypes courants qui circulent sur les langues et les personnes qui les parlent : les accents, les parlers régionaux, la signification de mots comme « dialecte » et « patois » • Considérer que les emprunts faits à d'autres langues font partie de la réalité d'une langue et contribuent à l'enrichir
<p>Reconnaître et tirer profit de ses propres compétences linguistiques et de celles des autres</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adopter une attitude positive par rapport au plurilinguisme • Reconnaître la pluralité linguistique et son rôle dans la société • Accepter qu'une autre langue puisse fonctionner de manière différente de sa propre langue • Prendre en compte la valeur de toutes les langues des enfants de la classe

Cycle 1

C1 : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre les propos de ses interlocuteurs • Répondre à des questions • Réagir aux propos d'autrui • Exprimer ses idées, son opinion en relation avec le sujet de conversation • Poser des questions pour améliorer sa compréhension, pour approfondir un sujet...
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter une expérience personnelle • Exprimer ses idées • Exprimer son opinion (dire si on est d'accord ou non, si on aime ou non...) • Commencer à exprimer ses sentiments (je suis content, fâché parce que...) • Reformuler des passages importants d'un texte ou le texte complet en ses propres mots • Respecter la chronologie des événements racontés : trame narrative d'une histoire, déroulement d'une activité, suite des images d'une histoire... • Réciter des textes courts mémorisés (poèmes, chansons, comptines...) • Partager avec les autres des expressions de sa langue maternelle et les comparer à des synonymes dans d'autres langues
Communiquer de façon non verbale	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des éléments prosodiques et/ou gestuels pour appuyer ses propos • Utiliser des images pour communiquer ses messages • Commencer à interpréter le langage non verbal de ses interlocuteurs (signes d'attention, d'intérêt, gestes, mimique...) • Commencer à prendre conscience de l'effet de son propre discours sur les autres
Respecter les règles de la communication convenues	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter les autres • Prendre la parole • Céder la parole à autrui • Attendre son tour • Ne pas interrompre celui qui parle • Maintenir le contact visuel
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer de façon compréhensible en utilisant un répertoire élémentaire de mots, d'expressions, de structures syntaxiques et de formulations mémorisées • Commencer à adapter sa façon de parler au sujet et à ses intentions (demander, exiger, s'excuser, expliquer, remercier, demander des précisions...) • Comparer des mots et expressions dans différentes langues • Commencer à contrôler l'émission de sa voix lors des conversations avec les autres

Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Reformuler un texte en ses propres mots en respectant la trame narrative • Inventer ses propres histoires • Participer à des jeux de rôle dans différents contextes • Jouer un rôle, interpréter un personnage d'une histoire ou d'un conte • Communiquer avec les autres dans des situations authentiques et non dirigées (lors du jeu libre, pendant les récréations, les ateliers...) • Prendre la parole devant un groupe restreint/élargi/un grand public
-----------------------------------	---

Contenus recommandés

- Langues maternelles/langue de scolarisation
- Genres de textes :
 - textes narratifs : histoires avec ou sans images, histoires inventées par les enfants, contes, fables... ;
 - textes rhétoriques : chansons, poèmes, comptines, jeux de doigts... ;
 - textes explicatifs : commentaires authentiques des enfants sur des images, des histoires... ;
 - textes conversationnels : jeux de rôle, discussions, dialogues... ;
 - textes injonctifs : rituels de la classe, recettes de cuisine, règles de jeu, consignes simples (contenant une action)...
- Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
- Textes adaptés aux destinataires : vitesse de narration/de lecture, fréquence et types de bruitages, lexique, nombre de personnages, complexité de la trame de l'histoire...
- Situations de communication verbale et non verbale : narration ou lecture de textes, jeux de rôle, jeu libre, conversations, interactions en classe libres et dirigées (activités communes, travail en ateliers)...
- Éléments prosodiques : intonation, rythme, volume de la voix, débit...
- Éléments gestuels : mimique, contact visuel...

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

C1 : Compréhension de l'oral

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter les autres (lors d'une conversation, d'une activité commune, d'un jeu de rôle...) • Écouter et comprendre des messages et des consignes simples • Exécuter des consignes simples • Distinguer différentes langues parlées en classe
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter et comprendre globalement des textes en langage parlé adapté aux destinataires (formuler le message-clé, décrire les personnages principaux et leurs actions...) • Suivre la trame d'un texte narré ou lu, adapté aux destinataires (chronologie des étapes) • Commencer à faire la différence entre fiction et réalité

Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des textes de façon globale • Écouter des textes de façon sélective (attention dirigée sur les mots-clés d'un texte) • Activer des connaissances acquises antérieurement • Utiliser des aides à l'écoute : intonation, gestes, mimique, bruits de fond, musique, images... • Émettre des hypothèses quant aux suites et/ou aux fins possibles d'un texte narré ou lu • Réaliser la suite des images d'une histoire racontée • Approfondir sa compréhension d'un texte narré ou lu par le dessin et/ou la discussion • Montrer sa compréhension ou son incompréhension de façon non verbale • Identifier et comparer les langues parlées en classe
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les composantes essentielles d'un texte (personnages principaux, lieux...) • Dégager le message principal d'un texte • Commencer à comprendre les mobiles et les sentiments des personnages principaux d'un texte • Identifier, décrire des bruits et des sons et les associer à leur source sonore • Identifier et interpréter différents éléments prosodiques et gestuels • Identifier le ou les locuteurs et les bruitages dans des textes médiatiques
Analyser et juger des documents d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à identifier les points de vue de ses interlocuteurs s'ils sont clairement identifiables par le langage, les moyens para-langagiers et gestuels utilisés • Terminer des phrases incomplètes en respectant le contexte • Formuler une appréciation simple, p.ex. dire, si on aime ou non

Contenus recommandés

- Langues maternelles/langue de scolarisation
- Genres de textes :
 - textes narratifs : histoires avec ou sans images, histoires inventées par les enfants, contes, fables... ;
 - textes rhétoriques : chansons, poèmes, comptines... ;
 - textes explicatifs : commentaires authentiques des enfants sur des images, des histoires... ;
 - textes conversationnels : jeux de rôle, discussions, dialogues... ;
 - textes injonctifs : rituels de la classe, recettes de cuisine, règles de jeu, consignes simples (contenant une action)...
- Stratégies et techniques d'écoute :
 - écoute globale : dégager le message principal d'un texte, les personnages principaux et leurs actions ;
 - écoute sélective : attention dirigée sur les mots-clés d'un texte.
- Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
- Textes adaptés aux destinataires : vitesse de narration/de lecture, fréquence et types de bruitages, lexicale, nombre de personnages, complexité de la trame de l'histoire
- Situations de communication verbale et non verbale : narration ou lecture de textes, jeux de rôle, jeu libre, conversations, interactions en classe libres et dirigées (activités communes, travail en ateliers)...

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

C1 : Premiers pas vers la compréhension de l'écrit



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Construire et utiliser les codes du langage écrit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimination visuelle • Associer des images identiques ou qui se complètent (loto, dominos) • Reconnaître et mémoriser des images (Memory...) • Recomposer des images dissociées (puzzle...) • Percevoir les différences dans des images similaires • Conscience phonologique : <ul style="list-style-type: none"> • Segmenter les mots parlés en groupes signalétiques ou en syllabes écrites • Identifier des rimes • Identifier, décrire et associer des phonèmes • Identifier les sons initiaux des mots • Identifier et associer des mots aux sons initiaux identiques • Reconnaître et reproduire des sons, et/ou des mots d'une autre langue • Comparer et différencier les lettres par leurs formes • Distinguer les lettres d'autres signes graphiques • Découvrir différents systèmes d'écriture : alphabet latin, idéogrammes chinois, hiéroglyphes • Découvrir la permanence de l'écrit • Découvrir l'orientation de l'écrit
<p>Lire différents types de textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imiter les comportements du lecteur (tenir un livre dans le bon sens, commencer par le début, tourner les pages avec soin...) • Raconter une histoire à l'aide d'un livre • Décrire les phénomènes expliqués dans des livres de référence (imagiers, bestiaires) • Découvrir un même livre en différentes langues (Die Raupe Nimmersatt, le Petit Prince...) • Découvrir les usages sociaux de l'écrit dans différents contextes (information, narration, etc.)
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des lettres dans des mots proches de son vécu (p.ex. lettres de son prénom, prénoms des membres de la famille et des amis...) • Découvrir les correspondances phonème-graphème à partir de mots proches de son vécu • Reconnaître et détecter le message de logos ou pictogrammes connus (lecture rapide, lecture globale) • Découvrir et déchiffrer des messages écrits proches de son vécu sur des supports divers • Reconnaître des pictogrammes de la vie courante (feux rouges, panneaux de signalisation...)

Repérer les informations d'un texte et les exploiter

- Reconnaître son prénom parmi d'autres noms ou mots
- Retrouver des lettres de son prénom dans d'autres mots ou contextes
- Identifier les composantes essentielles d'un texte (personnages principaux, lieux...)
- Dégager le message principal d'un texte narré ou lu
- Retracer la chronologie d'une histoire narrée, des étapes d'une activité...
- Reconstituer la trame d'une histoire d'images à l'aide des images
- Associer un contenu (histoires, poèmes, contes...) au livre correspondant

Contenus recommandés

- Genres de textes :
 - textes narratifs : histoires avec ou sans images, histoires inventées par les enfants, contes, fables... ;
 - textes rhétoriques : chansons, poèmes, comptines... ;
 - textes explicatifs : commentaires authentiques des enfants sur des images, des histoires, lettres et cartes... ;
 - textes conversationnels : jeux de rôle, discussions, dialogues... ;
 - textes injonctifs : rituels de la classe, recettes de cuisine, règles de jeux, consignes simples (contenant une action)... .
- Éléments essentiels d'un texte : personnages principaux, trame d'action
- Supports divers :
 - livres, journaux, panneaux publicitaires, affiches, panneaux de circulation, objets familiers... .
- Vocabulaire relatif à la lecture (livre, page, mot, lettre...)
- Signes graphiques : lettres de l'alphabet latin, idéogrammes chinois, hiéroglyphes, chiffres, pictogrammes, etc.
- Mots connus, proches du vécu de l'enfant
- Rimes
- Segmentation des mots
- Association phonèmes – graphèmes

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition progressive et explicite de structures grammaticales, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant.

C1 : Premiers pas vers la production écrite



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Construire et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication écrite</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la permanence de l'écrit • Découvrir l'orientation de l'écrit • Découvrir les fonctions de l'écriture (écrire pour le plaisir, pour informer, pour s'exprimer, pour se documenter...) • Développer sa motricité globale (schéma corporel, latéralité...) et sa motricité fine (coordination oculo-manuelle, dominante motrice...) • Réaliser ses propres histoires et dicter le texte à un scribeur • Commencer à distinguer la fonction de messages écrits divers (pages d'un livre, liste d'achats, lettre, SMS, mail...) • Imiter les comportements du scribeur (utiliser de façon adéquate différents outils scribeurs, utiliser un support...) • Réaliser ses propres messages en recourant à des formes d'écriture spontanées • Utiliser des supports divers pour narrer, décrire, interpréter un texte
<p>Rédiger différents types de textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et développer sa dominante motrice • Associer les graphèmes et phonèmes de son prénom et de mots familiers • Explorer différentes formes d'écriture spontanée • Respecter le sens de l'écriture • Écrire son prénom • Écrire des mots familiers phonétiquement transparents • Réaliser différents supports (affiches publicitaires, panneaux routiers, lettres, cartes postales...)

Contenus recommandés

- Supports divers : livres, journaux, panneaux publicitaires, affiches, panneaux de circulation, objets familiers...
- Genres de textes : consignes, messages, cartes, lettres
- Vocabulaire relatif à l'écriture (livre, page, mot, lettre...)
- Mots connus, proches du vécu de l'enfant
- Écriture imprimée

Cycle 2

C2L : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Participer activement à des discussions • Demander des compléments d'information • Reformuler des informations ou des consignes entendues • S'affirmer, émettre une opinion • S'échanger dans le cadre de la classe en respectant les règles convenues • Poser des questions • Discuter et régler des conflits avec les autres
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer sa pensée et ses sentiments • Restituer logiquement les propos d'autrui • Présenter un sujet auquel on s'intéresse • Continuer une histoire • Mémoriser et réciter une comptine ou une poésie
Communiquer de façon non verbale	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des éléments prosodiques et/ou gestuels pour appuyer ses propos • Utiliser des images pour communiquer ses messages • Interpréter le langage non verbal pour montrer son intérêt, son incompréhension
Respecter les règles de la communication convenues	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles de la conversation (demander la parole, attendre son tour, ne pas interrompre les autres, écouter) • Écouter et prendre en compte les propos des autres • Prendre conscience des effets de son propre discours sur autrui • Adapter sa prise de parole à la situation de communication
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un lexique adéquat pour désigner des objets utilisés dans le contexte scolaire et à la maison • Connaître les principaux verbes d'action • Formuler des relations spatiales • Exprimer des relations temporelles • Utiliser les structures syntaxiques les plus courantes • Formuler le contraire
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter une histoire inventée en respectant la suite des événements • Restituer une histoire préparée en classe • Improviser et interpréter un dialogue imaginé à partir des expériences personnelles, des situations de la vie courante... • S'identifier avec le rôle qu'on joue

Contenus recommandés

- Genres de textes :
 - textes narratifs : histoires avec ou sans images, histoires inventées par les enfants, contes, fables... ;
 - textes rhétoriques : chansons, poèmes, comptines, jeux de doigts... ;
 - textes explicatifs : commentaires authentiques des enfants sur des images, des histoires... ;
 - textes conversationnels : jeux de rôle, discussions, dialogues... ;
 - textes injonctifs : rituels de la classe, recettes de cuisine, règles de jeu, consignes simples (contenant une action)...

- Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
- Textes adaptés aux destinataires : vitesse de narration/de lecture, fréquence et types de bruitages, lexique, nombre de personnages, complexité de la trame de l'histoire...
- Situations de communication verbale et non verbale : narration ou lecture de textes, jeux de rôle, jeu libre, conversations, interactions en classe libres et dirigées (activités communes, travail en ateliers)...
- Éléments prosodiques : intonation, rythme, volume de la voix, débit...
- Éléments gestuels : mimique, contact visuel...

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

C2L : Compréhension de l'oral



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter les autres • Comprendre le sujet d'une conversation • Dégager le sens global et les idées principales des propos de son interlocuteur • Prendre en compte les consignes et les interventions de l'enseignant et celles des autres élèves
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des extraits de livres de la littérature enfantine lus à haute voix • Identifier et restituer les composantes essentielles propres au genre du texte (personnages, lieu...) • Reformuler le texte à l'aide de ses propres mots
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures • Émettre des hypothèses sur le contenu et les vérifier • Diriger l'attention sur les éléments essentiels • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent les textes (contexte, bruit de fond, acoustique, musique...) • Répéter ou reformuler ce qui a été dit
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Dégager et décrire les informations (personnages, temps, lieu, actions, intentions) du texte • Reformuler des informations avec ses propres mots
Analyser et juger des documents d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler une appréciation personnelle du texte, dire si on aime ou non • Distinguer entre le réel et la fiction • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (mise en scène, dessin...)

Contenus recommandés

- Genres de textes (cf. production orale)
- Stratégies et techniques d'écoute :
 - écoute globale : dégager le message principal d'un texte, les personnages principaux et leurs actions ;
 - écoute sélective : attention dirigée sur les mots-clés d'un texte .

- Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
- Textes adaptés aux destinataires : vitesse de narration/de lecture, fréquence et types de bruitages, lexique, nombre de personnages, complexité de la trame de l'histoire...
- Situations de communication verbale et non verbale : narration ou lecture de textes, jeux de rôle, jeu libre, conversations, interactions en classe libres et dirigées (activités communes, travail en ateliers)...

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

Cycle 3

C3L : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Participer activement à des discussions • Mener une conversation sur des sujets familiers (fêtes, traditions, sujets d'actualité...) • Réagir en apportant un point de vue motivé • S'affirmer, émettre un point de vue personnel en le motivant • Discuter et régler des conflits avec les autres
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter une expérience personnelle devant autrui en tenant compte de l'ordre chronologique des événements, des lieux, des moments, des personnages et des actions décrites • Raconter une histoire inventée en s'exprimant dans ses propres mots et en parlant de manière expressive • Présenter un sujet traité en classe • Modifier une histoire • Réciter un poème par cœur
Communiquer de façon non verbale	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des éléments prosodiques et/ou gestuels pour appuyer ses propos • Utiliser des images pour communiquer ses messages • Valoriser les propos d'autrui (signes de tête, gestes encourageants)
Respecter les règles de la communication convenues	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter et prendre en compte ce qui a été dit • Demander et prendre la parole à bon escient • Respecter les tours de parole • Respecter les règles de la politesse (ne pas interrompre les autres, écouter) • Chercher à préciser sa pensée • Demander des informations complémentaires en cas de doute
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • S'articuler de manière claire, fluide et structurée • Veiller à la présentation phonique du message • Utiliser un vocabulaire précis, varié et adapté • Associer les unités lexicales et grammaticales au sein des phrases • Utiliser des phrases complexes : coordonnées (an, mä), subordonnées causales et temporelles
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en scène et interpréter des personnages avec des émotions, des expériences personnelles, des situations de la vie courante...

Contenus recommandés

- Types de textes :
 - textes littéraires (récits, histoires d'aventure, contes, textes d'humour, poèmes, calligrammes, chansons...);
 - textes informatifs (reportage, annonce...);
 - textes instructifs (règles de jeu, recettes).
- Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
- Textes adaptés aux destinataires : vitesse de narration/de lecture, fréquence et types de bruitages, lexique, nombre de personnages, complexité de la trame de l'histoire...

- Situations de communication verbale et non verbale : narration ou lecture de textes, jeux de rôle, jeu libre, conversations, interactions en classe libres et dirigées (activités communes, travail en ateliers)...
- Éléments prosodiques : intonation, rythme, volume de la voix, débit...
- Éléments gestuels : mimique, contact visuel...

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

C3L : Compréhension de l'oral



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> • Dégager le sujet et l'idée principale des propos de son interlocuteur • Poser des questions ciblées en relation avec le message entendu • Comprendre les intentions explicites des interlocuteurs • Comparer les prises de position formulées par les différents interlocuteurs • Rester attentif tout au long de la conversation • Manifester sa compréhension ou son incompréhension
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et restituer les informations essentielles du document d'écoute (émetteur, public cible, contexte, intention) • Dégager l'organisation du texte oral (chronologie, étapes, schéma narratif...) • Identifier et comparer différents documents d'écoute (histoire, interview, spot publicitaire...) et en dégager les éléments caractéristiques • Identifier les principaux éléments du contexte de communication
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Anticiper le contenu en s'appuyant sur des indices verbaux et non verbaux • Prendre en compte l'intonation, le rythme, le volume sonore, l'accent et le langage non verbal pour construire le sens • Diriger l'attention sur les éléments essentiels • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent les textes d'écoute (contexte, bruit de fond, acoustique, musique...) • Dédire le sens des mots nouveaux à partir du contexte
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Dégager et décrire les informations (personnages, temps, lieu, actions, intentions) du texte • Répondre à des questions du type « qui ? », « où ? », « quoi ? » • Structurer les informations • Reformuler des informations avec ses propres mots
Analyser et juger des documents d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Formuler une appréciation personnelle • Dégager et juger des informations formulées de façon implicite • Collaborer activement à des projets autour de différents médias • Émettre son opinion
Montrer de l'intérêt pour l'écoute et les médias	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre plaisir à écouter des documents d'écoute • Rendre compte d'un spectacle théâtral, d'une émission

Contenus recommandés

- Genres de textes (cf. production orale)
- Stratégies et techniques d'écoute :
 - écoute globale : dégager le message principal d'un texte, les personnages principaux et leurs actions ;
 - écoute sélective : attention dirigée sur les mots-clés d'un texte.
- Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
- Textes adaptés aux destinataires : vitesse de narration/de lecture, fréquence et types de bruitages, lexique, nombre de personnages, complexité de la trame de l'histoire...
- Situations de communication verbale et non verbale : narration ou lecture de textes, jeux de rôle, jeu libre, conversations, interactions en classe libres et dirigées (activités communes, travail en ateliers)...

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

C3L : Compréhension de l'écrit

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Lire différents types de textes	<ul style="list-style-type: none"> • Lire de manière fluide et en articulant correctement des extraits de textes de la littérature enfantine luxembourgeoise • Lire silencieusement à une vitesse appropriée un texte comportant un vocabulaire habituel et familier, et manifester sa compréhension globale dans des réponses à des questions
Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Formuler des hypothèses et vérifier celles-ci en fonction du contexte ou de l'illustration • Anticiper un mot, un groupe de mots ou la suite du texte à partir de ce qui précède • Repérer les mots-clés • Marquer les passages de texte importants • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent le texte (titre, mise en page, illustrations...) • Percevoir et analyser des différences et des similitudes entre la langue luxembourgeoise et d'autres langues (allemand, français, portugais...) et s'en servir pour approfondir ou pour accélérer la compréhension et l'interprétation d'un texte
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre à des questions du type « qui ? », « où ? », « quoi ? »... • Poser des questions à propos du texte • Dégager et décrire les personnages, les lieux, le développement du scénario, distinguer des attitudes, des sentiments, des conflits éventuels • Reformuler ou visualiser des informations • Regrouper des informations, les comparer, les organiser • Identifier et restituer oralement les informations essentielles, le thème principal et la structure du texte • Présenter, sur sa propre initiative, son livre préféré, parler d'un livre favori

Analyser, comparer et évaluer des textes

- Formuler une appréciation personnelle
- Prendre position
- Discuter du texte en groupe, avec la classe
- Communiquer le contenu aux autres
- Distinguer le réel et la fiction
- Justifier son point de vue en s'appuyant sur des passages précis
- Identifier et comparer différents types de textes, reconnaître leurs fonctions respectives
- Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte

Contenus recommandés

- Types de textes :
 - textes littéraires (récits, histoires d'aventures, contes, textes d'humour, poèmes, calligrammes, chansons...);
 - textes informatifs (reportages, annonces...);
 - textes instructifs (règles de jeu, recettes).
- Structure :
 - thèmes et sous-thèmes ;
 - indices contextuels (titre, sous-titres, mise en page, mots et phrases-clés...);
 - organisation chronologique.
- Informations :
 - éléments essentiels : personnages, lieu (du récit), temps, actions, motifs.
- Figures de style :
 - métaphore, sous-entendu.
- Stratégies :
 - recherche d'un mot dans les outils de référence.

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

Cycle 4

C4L : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Participer aux discussions de manière constructive • Rester dans le sujet • Suivre et comprendre ce que disent les autres • Apporter des arguments • Mobiliser ses connaissances lexicales et grammaticales • Demander des informations supplémentaires • Adopter différents rôles et distinguer leurs fonctions dans l'interaction avec les autres • Discuter et régler des conflits avec les autres
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Faire un récit ou un exposé structuré et compréhensible en utilisant ses notes • Restituer succinctement un texte lu ou entendu • Réciter un texte par cœur de façon expressive • Parler de faits ou de choses, d'observations à partir d'un texte préparé en utilisant ses notes
Communiquer de façon non verbale	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des éléments prosodiques, mimiques et/ou gestuels pour valoriser, confirmer ou infirmer les propos de son interlocuteur • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, objets, illustrations...) pour assurer la compréhension.
Respecter les règles de la communication convenues	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter la perspective des auditeurs • Écouter et prendre en compte ce qui a été dit • Respecter les tours de parole • Respecter les règles de politesse (ne pas interrompre les autres, écouter) • Chercher à préciser sa pensée • Demander des informations complémentaires en cas de doute
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • Articuler clairement et correctement pour assurer une bonne intelligibilité • Utiliser un vocabulaire précis, varié et adapté • Utiliser correctement la syntaxe dans des phrases complexes
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Lire aisément à haute voix et de manière expressive • Mettre en scène et interpréter des personnages en exprimant des émotions, des expériences personnelles, des situations de la vie courante... • Jouer devant un public adulte

Contenus recommandés

- Types de textes :
 - textes littéraires (récits, histoires d'aventures, contes, textes d'humour, poèmes, calligrammes, chansons...);
 - textes informatifs (reportages, annonces...);
 - textes instructifs (règles de jeu, recettes).
- Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
- Textes adaptés aux destinataires : vitesse de narration/de lecture, fréquence et types de bruitages, lexique, nombre de personnages, complexité de la trame de l'histoire...

- Situations de communication verbale et non verbale : narration ou lecture de textes, jeux de rôle, jeu libre, conversations, interactions en classe libres et dirigées (activités communes, travail en ateliers)...
- Éléments prosodiques : intonation, rythme, volume de la voix, débit...
- Éléments gestuels : mimique, contact visuel...

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

C4L : Compréhension de l'oral



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre aisément des discussions portant sur un sujet d'actualité, connu ou inconnu • Dégager le sujet et l'idée principale des propos de son interlocuteur et repérer les opinions exprimées (arguments pour, contre) • Écouter des extraits de livres de la littérature luxembourgeoise lus à haute voix • Poser des questions ciblées en relation avec le message entendu
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre un exposé assez long (film, débat), même s'il porte sur un sujet inconnu • Restituer à l'aide de ses propres mots tout ou partie du texte entendu
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles, le cas échéant dans d'autres langues • Anticiper le contenu en fonction de la source sonore et du genre textuel • Prendre en compte l'intonation, le rythme, le volume sonore, l'accent et le langage non verbal pour construire le sens • Diriger l'attention sur les éléments essentiels • Poser des questions à propos du texte avant d'écouter et de réécouter • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent les textes (contexte, bruit de fond, acoustique, musique...) • Déduire le sens de mots nouveaux à partir du contexte
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre oralement à des questions • Reformuler ou visualiser des informations • Repérer des informations, les regrouper, les comparer, les organiser • Dégager l'organisation du texte (chronologie, étapes, schéma narratif...) • Repérer les principales composantes du schéma narratif (situation initiale, complication, action, résolution et situation finale) • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (p.ex. illustrations, modifications, mises en scène...) • Collaborer activement à des projets autour de différents médias, le cas échéant en différentes langues
Analyser et juger des documents d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler une appréciation personnelle • Prendre position • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis • Identifier et comparer différents documents d'écoute (histoire, interview, spot publicitaire...) et en dégager les éléments caractéristiques

Contenus recommandés

- Genres de textes (cf. production orale)
- Stratégies et techniques d'écoute :
 - écoute globale : dégager le message principal d'un texte, les personnages principaux et leurs actions ;
 - écoute sélective : attention dirigée sur les mots-clés d'un texte.
- Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
- Textes adaptés aux destinataires : vitesse de narration/de lecture, fréquence et types de bruitages, lexique, nombre de personnages, complexité de la trame de l'histoire...
- Situations de communication verbale et non verbale : narration ou lecture de textes, jeux de rôle, jeu libre, conversations, interactions en classe libres et dirigées (activités communes, travail en ateliers)...

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

C4L : Compréhension de l'écrit

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Lire différents types de textes	<ul style="list-style-type: none"> • Lire silencieusement à une vitesse appropriée des textes continus ou discontinus de plusieurs pages, et manifester sa compréhension globale en reformulant les éléments essentiels • Adopter une attitude appropriée au type de texte
Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles, le cas échéant dans d'autres langues • Formuler des hypothèses et vérifier celles-ci en fonction du contexte ou de l'illustration • Lire globalement, lire par procédé sélectif, rechercher des détails explicites voire implicites • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent le texte (titre, mise en page, illustrations...) • Repérer des mots d'autres langues dans un texte • Identifier la structure du texte (p.ex. en soulignant des titres et des sous-titres, les mots de liaison...) • Percevoir et analyser des similitudes entre la langue luxembourgeoise et d'autres langues (allemand, français, portugais...) et s'en servir pour approfondir ou pour accélérer la compréhension et l'interprétation d'un texte
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre à des questions convergentes et divergentes • Poser des questions à propos du texte • Dégager et décrire les personnages, les lieux, le développement du scénario, distinguer des attitudes, des sentiments, des conflits éventuels • Regrouper des informations, les comparer, les organiser • Identifier et restituer oralement les informations essentielles, le thème principal et la structure du texte • Collaborer activement dans le cadre de projets de lecture

<p>Analyser, comparer et évaluer des textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et comparer différents types de textes, reconnaître les fonctions respectives des différents types de textes • Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte • Formuler une appréciation personnelle • Participer à un débat suscité par des divergences d'interprétation du texte • Développer une interprétation personnelle du texte • Distinguer entre informations et jugements • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis
--	---

Contenus recommandés

- Types de textes :
 - textes littéraires (récits, histoires d'aventures, contes, textes d'humour, poèmes, calligrammes, chansons...);
 - textes informatifs (reportages, annonces...);
 - textes instructifs (règles de jeu, recettes).
- Structure :
 - chapitre, section, paragraphe ;
 - thèmes et sous-thèmes ;
 - indices contextuels (titre, sous-titres, mise en page, mots et phrases-clés...);
 - organisateurs de cause, d'énumération, de conséquence, de conclusion ;
 - organisation chronologique.
- Informations :
 - éléments essentiels : émetteur, lieu (du récit), temps, actions, intentions explicites et implicites, émotions, sentiments, position de l'émetteur, valeurs, stéréotypes, motifs ;
 - figures de style ;
 - métaphore ;
 - sous-entendu.
- Stratégies :
 - recherche d'un mot dans les outils de référence.

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

C4L : Production écrite



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Rédiger différents types de textes	<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger seul ou à plusieurs en s'aidant mutuellement • Écrire à partir d'une suite d'images • Décrire une expérience personnelle • Rédiger des commentaires sur un film, sur un article... • Concevoir et réaliser des affiches • Entretenir des activités de correspondance
Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures, ses expériences d'écriture déjà vécues et formuler des idées • S'inspirer des modèles de texte analysés lors des activités de lecture • Connaître quelques règles de l'orthographe luxembourgeoise • Utiliser un dictionnaire • Observer et comparer la structure du langage écrit de langues différentes (p.ex. genre des mots, formation du pluriel...)
Respecter la forme	<ul style="list-style-type: none"> • Écrire de manière lisible et compréhensible • Vérifier l'ébauche de texte par rapport au sujet • Examiner le respect du fil rouge • Examiner l'emploi correct des moyens linguistiques connus ou disponibles • Examiner l'intelligibilité du texte, de préférence en groupe • Mettre en forme en vue de la présentation

Contenus recommandés

- Supports divers : livres, journaux, panneaux publicitaires, affiches, panneaux de circulation, objets familiers...
- Genres de textes : consignes, messages, articles, affiches, cartes, lettres
- Mots connus, proches du vécu de l'enfant

Les enfants sont amenés à découvrir quelques règles élémentaires de l'écriture de la langue luxembourgeoise. L'enseignant adapte les activités d'écriture aux connaissances des enfants. Il ne recourt en aucun cas à des dictées ou d'autres exercices formalisés. Par contre, les activités sont axées sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe.

Cycle 2

C2A : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre à des questions posées dans le contexte de la classe • Demander des compléments d'information • Reformuler des informations ou des consignes entendues • S'affirmer, émettre une opinion • S'échanger dans le contexte de la classe sur des faits vécus en respectant les règles convenues • Discuter et régler des conflits avec les autres • Respecter les règles de la conversation (demander la parole, attendre son tour, ne pas interrompre les autres, écouter) • Écouter et prendre en compte les propos des autres • Prendre conscience des effets de son propre discours sur autrui
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Se présenter • Fournir des renseignements sur soi-même et son entourage • Exprimer sa pensée • Exprimer ses sentiments • Raconter une expérience personnelle • Présenter un sujet (objet, animal...) • Restituer un texte
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • S'articuler de manière appropriée • Veiller à la présentation phonique du message • Choisir les unités lexicales et morphosyntaxiques appropriées • Utiliser les mots et les expressions étudiés en classe
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Improviser et interpréter un dialogue imaginé à partir des expériences personnelles, des situations de la vie courante... • S'identifier avec le rôle qu'on joue

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - présentation, famille, école, habillement, environnement (la ville, le village...), contes, loisirs, fêtes, aventures, animaux, transports, diversité culturelle et linguistique.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés ; nombres, dates et heures.
- Genres de textes :
 - interactions dans le cadre de la classe (poser une question, répondre à une question, donner un ordre, affirmer quelque chose, s'exclamer, marquer son accord ou son désaccord, réagir aux contributions des autres...), poèmes, chansons, comptines, causerie, cercle de lecture, dialogues, jeux de rôle, saynètes.
- Verbes :
 - formes verbales de base.
- Syntaxe
 - structures syntaxiques simples ;
 - questions totales et partielles ;
 - forme négative.

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition progressive et explicite de structures grammaticales, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant

C2A : Compréhension de l'oral



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter les autres • Comprendre des messages et des consignes dans le contexte de la classe • S'impliquer dans des conversations courtes portant sur un sujet familier • Dégager le sens global et les idées principales des propos de son interlocuteur • Manifester sa compréhension ou son incompréhension • Écouter et lire des extraits de livres de la littérature enfantine
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et restituer les composantes essentielles propres au genre du texte (personnages, lieu...) • Comprendre des textes de manière globale • Reformuler le texte avec ses propres mots
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures • Émettre des hypothèses sur le contenu et les vérifier • Diriger l'attention sur les éléments essentiels • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent les textes (contexte, bruit de fond, acoustique, musique...) • Déduire le sens des mots nouveaux à partir du contexte • Répéter ou reformuler ce qui a été dit • Utiliser le langage non verbal pour montrer son incompréhension, son intérêt, son accord ou son désaccord
Repérer les informations d'un texte d'écoute et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Dégager des informations isolées explicitement formulées, mot par mot • Répondre à des questions du type « qui ? », « où ? », « quoi ? »
Analyser, comparer et évaluer des textes d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler une appréciation personnelle du texte, dire si on l'aime ou non • Distinguer entre le réel et la fiction • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (mise en scène, dessin...)

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - présentation, famille, école, habillement, environnement (la ville, le village...), contes, loisirs, fêtes, aventures, animaux, transports, diversité culturelle et linguistique.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés ; nombres, dates et heures.
- Genres de textes :
 - consignes et injonctions liées aux rituels de la classe, comptines, poèmes, chansons, dialogues, jeux de rôle, courts textes narratifs (récits, contes, extraits de la littérature enfantine...).
- Connaissances phonologiques :
 - discrimination des phonèmes les plus courants ;
 - reconnaissance des phonèmes en contexte.

- Syntaxe :
 - structures syntaxiques simples.

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition progressive et explicite de structures grammaticales, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant.

C2A : Production écrite



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Construire et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication écrite</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les fonctions de l'écriture (écrire pour le plaisir, pour informer, pour s'exprimer, pour se documenter...) • Développer sa motricité globale (schéma corporel, latéralité...) et sa motricité fine (fluidité, coordination oculo-manuelle...) • Respecter le sens de l'écriture, le tracé des lettres, le corps d'écriture et la taille d'abord en écriture imprimée, puis en écriture cursive • Mémoriser le tracé des chiffres, des lettres minuscules et majuscules • Écrire un mot énoncé oralement en l'épelant d'abord phonétiquement (lautieren) puis alphabétiquement (buchstabieren) • Identifier les particularités orthographiques d'un mot • Segmenter un mot en groupes signalétiques, syllabes écrites et/ou en lettres • Recomposer un mot à partir de ses lettres, syllabes écrites et/ou groupes signalétiques • Explorer les liens paradigmatiques et syntagmatiques du langage écrit • Explorer et utiliser, en tenant et en guidant, différents instruments scripteurs
<p>Rédiger différents types de textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir et organiser ses idées, des informations • Rédiger un texte court de manière lisible et soignée en écriture cursive sur papier ligné • Copier sans faute • Rédiger en groupe ou individuellement certains types de textes • Écrire de manière lisible et fluide • Respecter la mise en page d'un texte (marge, titre, espace mots...)
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Reconnaître les particularités orthographiques • Observer, découvrir et utiliser les stratégies orthographiques de l'articulation, de la réflexion et de la mémorisation • Consolider ses capacités de rédaction par des processus itératifs (écrire, contrôler en comparant, réécrire...) • Réviser des textes par rapport à des critères formels • Élaborer et consulter des outils collectifs et/ou individuels de référence (listes de mots, dictionnaires illustrés...) • Consulter les outils de référence disponibles, recourir à un pair ou à l'enseignant • Rédiger à l'aide des technologies de l'information et de la communication • Utiliser le correcteur d'un logiciel de traitement de texte

Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques

- Relire son texte plus d'une fois
- Décrire sa démarche de rédaction
- Se demander ou demander aux autres si le texte écrit correspond bien à ce que l'on veut dire
- Lire oralement son texte ou le faire lire afin d'obtenir des suggestions d'amélioration
- Orthographier correctement un vocabulaire de base de grande fréquence en relation avec les thèmes travaillés en classe (Schreibwortschatz)
- Écrire phonétiquement des mots qui ne font pas partie du lexique de base
- Utiliser certains signes de ponctuation
- Utiliser la majuscule en début de phrase et dans les noms propres

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - présentation, famille, école, habillement, environnement (la ville, le village...), contes, loisirs, fêtes, aventures, animaux, transports, diversité culturelle et linguistique.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles lié aux thèmes abordés, nombres, dates et heures.
- Genres de textes (phrases courtes, simples et cohérentes) :
 - consignes, messages, cartes, lettres, courriers électroniques, légendes au-dessous d'une image, notes personnelles, textes à partir d'un dessin, rédaction de la fin d'un récit, remplissage des bulles d'une bande dessinée, poèmes, petits textes narratifs personnalisés ;
- Rédaction de textes :
 - structure des textes narratifs (début, milieu, fin) ;
 - respect de la chronologie.
- Structure de l'écrit :
 - association phonème-graphème ;
 - connaissance du code alphabétique ;
 - écriture imprimée ;
 - écriture cursive.
- Orthographe :
 - stratégies orthographiques : articuler (segmenter les mots en lettres et/ou groupes signalétiques), réfléchir (p. ex. prolongation : Bild/Bilder), mémoriser (p. ex. mots avec voyelle double : See, Zoo...);
 - signes de ponctuation : point final, point d'interrogation, point d'exclamation.
- Syntaxe :
 - lettre, mot, phrase, texte ;
 - structures syntaxiques simples.

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition progressive et explicite de structures grammaticales, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant.



C2A : Compréhension de l'écrit

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Construire et utiliser les codes du langage écrit	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que la lecture est une recherche de sens • Connaître les fonctions de la lecture (lire pour le plaisir, lire pour agir...) • Découvrir et identifier les concepts associés à l'écrit (notion de permanence de l'écrit, orientation de l'écrit...) • Reconnaître qu'un énoncé oral peut être segmenté en phrases et en mots • Découvrir et utiliser la correspondance phonème-graphème • Développer et construire la conscience phonologique (segmenter un énoncé oral, isoler, reproduire, classer, fusionner des phonèmes...) • Découvrir le principe qu'un mot écrit n'est pas proportionnel à la grandeur de l'objet • Utiliser le code alphabétique • Repérer et mémoriser le nom des graphèmes, connaître l'ordre alphabétique • Utiliser les correspondances graphophonétiques et orthographiques • Segmenter un mot en groupes signalétiques (Signalgruppen), syllabes écrites et/ou en lettres • Recomposer un mot à partir de ses lettres, syllabes écrites et/ou groupes signalétiques • Observer les différences de sons entre les lettres de l'alphabet, en allemand et en français
Lire des textes variés	<ul style="list-style-type: none"> • Lire silencieusement un texte simple et court à une vitesse appropriée et témoigner de sa compréhension globale dans des réponses à des questions • Lire à haute voix en articulant correctement et en respectant la ponctuation
Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Formuler des hypothèses et vérifier celles-ci en fonction du contexte ou de l'illustration • Décoder en contexte les mots inconnus à l'aide des correspondances graphophonétiques • Anticiper un mot, un groupe de mots ou la suite du texte à partir de ce qui précède • Repérer les mots-clés • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent le texte • Utiliser des outils de référence (listes de lettres, listes de mots, dictionnaires illustrés...) • Surmonter les difficultés de compréhension par la poursuite de la lecture, des retours en arrière, la relecture, l'ajustement de la vitesse de lecture... • Percevoir et analyser des similitudes entre la langue allemande et d'autres langues (luxembourgeois, français, portugais...)
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des textes courts, courants ou littéraires, pourvus d'une structure, d'une syntaxe et d'un lexique d'usage familial ou scolaire, dans le cadre d'une lecture autonome • Dire de qui ou de quoi parle le texte lu • Repérer les principales étapes, des passages importants • Restituer ou reformuler une partie du texte à l'aide de ses propres mots

Analyser, comparer et évaluer des textes

- Formuler une appréciation personnelle du texte, dire si on l'aime ou non
- Reconnaître des genres de textes marquants
- Discuter d'un texte en groupe, avec la classe
- Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (mise en scène, dessin...)

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - présentation, famille, école, habillement, environnement (la ville, le village...), contes, loisirs, fêtes, aventures, animaux, transports, diversité culturelle et linguistique.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés ; nombres, dates et heures.
- Genres de textes :
 - textes courts, comportant une forte proportion de mots connus, abondamment illustrés et avec des redondances ;
 - consignes écrites, règles de jeux, recettes, notices de montage, cartes, lettres, courrier électronique, poèmes, chansons, comptines, récits, contes, fables, histoires, textes humoristiques, textes scolaires, albums, livres pour enfants.
- Structure de l'écrit :
 - association graphème-phonème ;
 - connaissance du code alphabétique ;
 - lettre, mot, phrase, texte.
- Lecture :
 - indices contextuels (titre, mise en page, phrases-clés, illustrations) ;
 - sens global ;
 - éléments essentiels : personnage, lieu (du récit), temps.
- Lecture à voix haute :
 - production des phonèmes les plus courants et des phonèmes propres à la langue allemande, phrasé (ponctuation), prosodie.

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition progressive et explicite de structures grammaticales, mais sur une approche globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant.

Cycle 3

C3A : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre part à des échanges dans le contexte de la classe • Participer à des conversations sur des sujets auxquels on s'intéresse • Demander et prendre la parole à bon escient • Réagir en apportant un point de vue motivé • S'affirmer, émettre un point de vue personnel en le motivant • Écouter et prendre en compte ce qui a été dit • Respecter les tours de parole • Respecter les règles de politesse (ne pas interrompre les autres, écouter) • Valoriser les propos d'autrui (signes de tête, gestes encourageants) • Discuter et régler des conflits avec les autres • Demander des informations complémentaires en cas de doute
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter une expérience personnelle devant autrui • Inventer et modifier des histoires • Décrire une image • Présenter un sujet simple et familier (animal domestique, jeux/sports préférés ...) • Exprimer ses sentiments • Restituer une histoire courte • Réciter un poème par cœur • Recourir à des éléments prosodiques, mimiques et gestuels • S'adapter aux réactions de l'auditoire • Utiliser des moyens de visualisation (langage non verbal, dessins, illustrations, schémas...) • Chercher à préciser sa pensée
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • S'articuler de manière claire, fluide et structurée • Veiller à la présentation phonique du message • Utiliser un vocabulaire précis, varié et adapté • Associer les unités lexicales et grammaticales au sein des phrases
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en scène et interpréter des personnages avec des émotions, des expériences personnelles, des situations de la vie courante... • Raconter et reproduire des histoires dans un jeu de rôles

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, vie quotidienne, alimentation, santé, monde du travail, l'homme et la nature, loisirs, voyages, culture et diversité culturelle.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés.
- Genres de textes :
 - prise de parole dans le cadre de la classe (poser une question, répondre à une question, informer, décrire, marquer son accord ou son désaccord, donner un exemple, donner son avis, exprimer ses sentiments, expliquer, réagir aux contributions des autres...), exposé oral, discussion, interview, récit, poème, chanson, saynète, pièce de théâtre.

- Structures :
 - enchaînement temporel ;
 - marqueurs temporels.
- Syntaxe :
 - phrase affirmative, déclarative, négative, interrogative.

C3A : Compréhension de l'oral



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> • Dégager l'essentiel des propos d'un interlocuteur portant sur des sujets familiers et habituels • Comprendre le sujet d'une conversation • Participer activement à des échanges dans le contexte de la classe • Poser des questions ciblées en relation avec le message entendu • Manifester sa compréhension ou son incompréhension
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et restituer les informations essentielles du document d'écoute (émetteur, public cible, contexte, intention) • Dégager l'organisation du texte (chronologie, étapes, schéma narratif...) • Identifier et comparer différents documents d'écoute (histoire, interview, spot publicitaire...) et en dégager les éléments caractéristiques
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Anticiper le contenu en fonction de la source sonore et du genre textuel • Prendre en compte l'intonation, le rythme, le volume sonore, l'accent et le langage non verbal pour en déduire le sens • Diriger l'attention sur les éléments essentiels • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent les textes (contexte, bruit de fond, acoustique, musique...) • Déduire le sens des mots nouveaux à partir du contexte
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Dégager et décrire les informations (personnages, temps, lieu, actions, intentions) du texte • Répondre à des questions du type « qui » ? « où » ? « quoi » ? • Repérer quelques informations implicitement formulées • Reformuler des informations avec ses propres mots
Analyser, comparer et évaluer des textes d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Formuler une appréciation personnelle • Émettre son opinion

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, vie quotidienne, alimentation, santé, monde du travail, l'homme et la nature, loisirs, voyages, culture et diversité culturelle.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés.



C3A : Production écrite

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Rédiger différents types de textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Écrire de manière fluide et lisible • Copier fidèlement un texte d'une certaine longueur, de manière soignée et en écriture cursive régulière • Rédiger de petites histoires à partir d'une série d'images • Rédiger librement des textes, seul ou à plusieurs en s'aidant mutuellement • Organiser ses idées en utilisant des techniques adaptées (liste, carte sémantique, cluster...) • Rédiger différents types de textes fonctionnels • Résumer des informations, donner des exemples
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences d'écriture déjà vécues, le cas échéant dans d'autres langues • Utiliser les stratégies orthographiques (articulation, réflexion et mémorisation) • S'inspirer des modèles de texte analysés lors des activités de lecture • Examiner le respect du fil rouge • Examiner l'emploi correct des moyens linguistiques connus ou disponibles • Examiner l'intelligibilité du texte, de préférence en groupe • Utiliser un logiciel de traitement de texte pour la rédaction et la mise en page • Utiliser le correcteur d'un logiciel de traitement de texte • Rechercher activement des expressions en exploitant des ressources humaines et matérielles (banques de mots et d'expressions, représentations graphiques, affiches, outils de référence rapides, dictionnaires monolingues ou bilingues, technologies de l'information) • Observer et comparer la structure du langage écrit de différentes langues (p.ex. genre des mots, formation du pluriel...)
<p>Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Veiller à la cohérence temporelle • Formuler de manière compréhensible • Structurer ses textes et éviter les répétitions • Respecter la mise en page d'un texte (marge, titre, espace mots...) • Respecter les contraintes orthographiques, syntaxiques et la ponctuation • Contrôler l'orthographe, mobiliser les connaissances et stratégies orthographiques et grammaticales étudiées au cours du cycle • Orthographier correctement un lexique de base de grande fréquence en relation avec les thèmes travaillés en classe • Utiliser la majuscule pour les noms • Respecter les principales règles de la ponctuation (point final, points d'exclamation et d'interrogation, virgule, deux-points, guillemets) • Utiliser correctement les structures morphologiques et syntaxiques étudiées en classe (cf. Contenus recommandés)

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, vie quotidienne, alimentation, santé, monde du travail, l'homme et la nature, loisirs, voyages, culture et diversité culturelle.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés.
- Rédaction de textes :
 - types de textes (langage simple et sujet familier) : textes narratifs (récits d'aventures, histoires...) textes rhétoriques (poèmes...), textes informatifs (portrait, rapport...), textes argumentatifs (lettre de demande, lettre de lecteur...), textes instructifs (règles de jeu, recettes...), textes explicatifs (commentaire, légende d'une illustration...);
 - structure narrative à trois temps (début, milieu, fin);
 - respect de la chronologie, marqueurs temporels;
 - descriptions à l'aide d'adjectifs;
 - soin (régularité, propreté);
 - mise en page.
- Orthographe :
 - segmenter les mots;
 - prolongation des mots (Kind, Kinder);
 - réduction des mots au radical;
 - lexique;
 - combinaisons typiques de mots (p.ex. Schweine grunzen, Blumen blühen, leichte Verletzung...);
 - constituer des familles de mots.
- Syntaxe :
 - ponctuation et marques du dialogue;
 - phrase affirmative, déclarative, négative, interrogative;
 - phrases complexes : coordonnées (und, aber), subordonnées causales et temporelles.
- Noms :
 - déclinaison : nominatif, accusatif, génitif, datif;
 - genres des mots;
 - marques du pluriel;
 - complément d'objet direct (accusatif), complément d'objet indirect (datif).
- Articles :
 - article défini, article indéfini;
 - genre.
- Verbes :
 - infinitif, présent, passé composé, imparfait, impératif;
 - verbes faibles;
 - verbes modaux;
 - verbes composés.
- Adjectifs :
 - comparaison des adjectifs.
- Pronoms :
 - substitution pronominale (accusatif, datif).
- Termes grammaticaux :
 - Artikel, Nomen (Singular, Plural), Verb (Präsens, Perfekt, Infinitiv), Aussagesatz, Aufforderungssatz, Fragesatz.

C3A : Compréhension de l'écrit



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Lire des textes variés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lire silencieusement à une vitesse appropriée et comprendre un texte de plusieurs paragraphes comportant un vocabulaire habituel et familier, et témoigner de sa compréhension globale en reformulant les éléments essentiels • Lire aisément et de manière expressive à haute voix, après préparation • Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels, parfois illustrés, présentés sur différents supports médiatiques, y compris des textes non linéaires (tableaux, schémas...) • Identifier et comparer différents types de textes, reconnaître les fonctions respectives des différents types de textes • Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte • Connaître des auteurs et des œuvres de la littérature enfantine allemande
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Formuler des hypothèses et vérifier celles-ci en fonction du contexte ou de l'illustration • Anticiper un mot, un groupe de mots ou la suite du texte à partir de ce qui précède • Repérer et noter des mots-clés • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent le texte (titre, mise en page, illustrations...) • Utiliser des ressources en exploitant des ressources humaines et matérielles (banques de mots et d'expressions, représentations graphiques, affiches, outils de référence rapides, dictionnaires monolingues ou bilingues, technologies de l'information) • Percevoir et analyser des différences et des similitudes entre la langue allemande et d'autres langues (luxembourgeois, français, portugais...) et s'en servir pour approfondir ou pour accélérer la compréhension et l'interprétation d'un texte
<p>Repérer les informations d'un texte et les exploiter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre à des questions du type « qui » ? « où » ? « quoi » ?... • Poser des questions à propos du texte • Dégager et décrire les personnages, les lieux, le développement du scénario, distinguer des attitudes, des sentiments, des conflits éventuels • Reformuler ou visualiser des informations • Regrouper des informations, les comparer, les organiser • Utiliser le temps des verbes, les connecteurs et/ou marqueurs de relation afin de repérer la chronologie des événements • Identifier et restituer à l'oral ou par écrit les informations essentielles, le thème principal et la structure du texte
<p>Analyser, comparer et évaluer des textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler une appréciation personnelle • Prendre position en justifiant son point de vue à l'aide d'exemples tirés du texte • Décrire et interpréter les traits de caractère des personnages • Reconnaître des points de vue divergents des personnages • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Communiquer le contenu aux autres • Distinguer le réel et la fiction • Défendre son avis en s'appuyant sur des passages précis

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, vie quotidienne, alimentation, santé, monde du travail, l'homme et la nature, loisirs, voyages, culture et diversité culturelle.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés.
- Types de textes (langage standard et sujet connu) :
 - textes littéraires (récits, histoires d'aventures, contes, textes d'humour, poèmes, calligrammes, chansons...);
 - textes scolaires, textes informatifs (reportage, article encyclopédique, annonce...);
 - textes instructifs (règles de jeu, recettes...);
 - textes explicatifs (schéma, diagramme...).
- Lecture :
 - thèmes et sous-thèmes ;
 - indices contextuels (titre, sous-titres, mise en page, mots et phrases clés...);
 - sens global ;
 - organisation chronologique ;
 - métaphore ;
 - sous-entendu.
- Éléments essentiels :
 - personnages, lieu (du récit), temps, actions, motifs.
- Stratégies :
 - recherche d'un mot dans les outils de référence.

Cycle 4

C4A : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec aisance dans une situation habituelle • Prendre la parole • Participer aux discussions de manière constructive • Rester dans le sujet • Suivre et comprendre ce que disent les autres • Écouter et prendre en compte ce qui a été dit • Respecter les tours de parole • Respecter les règles de politesse (ne pas interrompre les autres, écouter) • Valoriser les propos d'autrui (signes de tête, gestes encourageants) • Apporter des arguments • Défendre et justifier ses opinions • Demander des informations supplémentaires • Adopter différents rôles et en distinguer les fonctions dans l'interaction avec les autres • Discuter et régler des conflits avec les autres
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Faire un récit ou un exposé structuré et compréhensible en utilisant ses notes • Décrire de façon spontanée une expérience récente • Raconter succinctement un texte lu ou entendu • Réciter un poème par cœur de manière expressive • Parler de faits ou de choses, d'observations à partir d'un texte préparé en utilisant ses notes • Articuler clairement et correctement pour assurer une bonne intelligibilité • Recourir à des éléments prosodiques, mimiques et gestuels • Respecter la perspective des auditeurs • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, dessins)
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • S'articuler de manière claire, fluide et structurée en langage standard • Utiliser un vocabulaire précis, varié et adapté • Mobiliser ses connaissances lexicales et grammaticales • Utiliser correctement la syntaxe dans des phrases simples • Utiliser des expressions idiomatiques
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en scène et interpréter des personnages avec des émotions, des expériences personnelles, des situations de la vie courante... • Jouer devant un public

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, monde du travail, technologies, l'homme et la nature, le passé, l'actualité et l'avenir
 - littérature de jeunes, arts, loisirs, voyages, diversité culturelle et linguistique.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés.

- Genres de textes :
 - prise de parole dans le cadre de la classe, exposé oral, compte rendu, débat, discussion, interview, récit, poème, chanson, saynète, pièce de théâtre.
- Activités :
 - préparation d'un aide-mémoire, d'une présentation... .
- Éléments non verbaux :
 - observation des règles de politesse de la communication orale (salutations, remerciements...);
 - précisions, reformulations, exemples... ;
 - prise en compte du niveau et des attentes de l'auditoire ;
 - posture, mimique, occupation de l'espace, contact visuel.

C4A : Compréhension de l'oral



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Comprendre son interlocuteur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participer activement à une conversation sur un sujet d'actualité • Dégager l'essentiel des propos de son interlocuteur formulés clairement et en langage standard, et portant sur des sujets connus • Poser des questions ciblées en relation avec le message entendu • Manifester sa compréhension ou son incompréhension • Comparer lors d'une conversation les différentes interventions des interlocuteurs
<p>Comprendre un texte d'écoute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et restituer les informations essentielles du texte d'écoute (émetteur, public cible, contexte, intention) • Écouter et comprendre des extraits de livres de la littérature de jeunesse • Saisir des informations de façon nuancée • Dégager l'organisation du texte (chronologie, étapes, schéma narratif...) • Identifier et comparer différents textes d'écoute (histoire, interview, spot publicitaire...) et en dégager les éléments caractéristiques • Reproduire une histoire, oralement ou par écrit
<p>Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles, le cas échéant dans d'autres langues • Anticiper le contenu en fonction de la source sonore et du genre textuel • Prendre en compte l'intonation, le rythme, le volume sonore, l'accent et le langage non verbal pour en déduire le sens • Diriger l'attention sur les éléments essentiels • Poser des questions ciblées sur le texte avant d'écouter et de réécouter • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent les textes (contexte, bruit de fond, acoustique, musique...) • Déduire le sens de mots nouveaux à partir du contexte

<p>Repérer les informations d'un texte d'écoute et les exploiter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre oralement ou par écrit à des questions • Reformuler ou visualiser des informations • Repérer des informations explicites et implicites, les grouper, les comparer, les organiser • Repérer les principales composantes du schéma narratif (situation initiale, complication, action, résolution et situation finale) • Reconnaître les liens logiques les plus courants • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (p.ex. illustrations, modifications, mises en scène...)
<p>Analyser, comparer et évaluer des textes d'écoute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter de manière critique des émissions, des enregistrements • Rendre compte d'un spectacle théâtral ou d'un film • Formuler une appréciation personnelle • Prendre position • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Défendre son avis en s'appuyant sur des passages précis

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, monde du travail, technologies, l'homme et la nature, le passé, l'actualité et l'avenir, littérature de jeunes, arts, loisirs, voyages, diversité culturelle et linguistique.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés.
- Genres de textes (langage standard, débit normal et clair) :
 - exposés et présentations bien structurées portant sur des sujets d'actualité ou du programme scolaire, débats et discussions sur des sujets d'actualité, émissions de radio (informations, reportages...), enregistrements de conversations d'une certaine longueur, histoires et textes de la littérature pour la jeunesse d'une certaine longueur.
- Structures :
 - enchaînement temporel ;
 - marqueurs temporels.
- Informations :
 - intentions explicites et implicites ;
 - émetteur ;
 - destinataire ;
 - contexte.

C4A : Production écrite



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Rédiger différents types de textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire aisément une expérience personnelle • Rédiger des messages courts en réponse à des questions • Rédiger des textes bien structurés et cohérents se rapportant à des sujets réels ou fictifs • Adopter différents points de vue • Écrire de manière fluide et lisible et à un rythme approprié • Résumer des informations, donner des exemples • Collaborer activement à des projets d'écriture collective • Illustrer les textes de manière appropriée (photos, dessins, schémas...) • Utiliser un logiciel de traitement de texte pour la rédaction et la mise en page
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences d'écriture déjà vécues • Recueillir et organiser ses idées en utilisant des techniques adaptées (liste, carte sémantique...) • Organiser le texte selon un modèle donné • Utiliser les stratégies orthographiques (articulation, réflexion et mémorisation) • S'inspirer des modèles de textes analysés lors des activités de lecture • Formuler des intentions et motivations d'écriture personnelles • Rechercher activement des expressions en exploitant des ressources humaines et matérielles (banques de mots et d'expressions, représentations graphiques, affiches, outils de référence rapides, dictionnaires monolingues ou bilingues, technologies de l'information) • Observer et comparer la structure du langage écrit de langues différentes (p.ex. structure des phrases, genre des mots, formation du pluriel...) • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre
<p>Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier l'ébauche de texte par rapport au projet initial ou par rapport à la tâche imposée • Veiller à la cohérence temporelle • Décrire, juger et caractériser p.ex. à l'aide d'adjectifs adéquats • Formuler de manière compréhensible, précise et captivante en évitant les répétitions • Réfléchir à l'organisation du texte, examiner le respect du fil rouge • Examiner l'emploi correct et adéquat des moyens linguistiques connus ou disponibles (vocabulaire, grammaire) • Utiliser les principaux connecteurs et marqueurs de relation et de temps afin d'optimiser les enchaînements et les transitions dans le texte • Examiner l'intelligibilité du texte, de préférence en groupe • Contrôler l'orthographe d'usage et l'orthographe grammaticale • Mobiliser les connaissances et stratégies orthographiques et grammaticales étudiées au cours du cycle • Orthographier correctement un lexique de base de grande fréquence en relation avec les thèmes travaillés en classe • Utilisation du correcteur orthographique et d'autres outils de référence pour perfectionner le texte, • Comparer son texte avec les textes d'autrui ou avec des modèles • Choisir un support adéquat et faire une mise en page appropriée au genre du texte • Mettre en forme, de préférence à l'aide de l'ordinateur •

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, monde du travail, technologies, l'homme et la nature, le passé, l'actualité et l'avenir, littérature de jeunes, arts, loisirs, voyages, diversité culturelle et linguistique.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles lié aux thèmes abordés
- Rédaction de textes :
 - types de textes (langage standard et sujet familier) : textes narratifs (récit d'aventure, histoire, récit de fiction...), textes rhétoriques (poème, calligramme...), textes scolaires (description, résumé, exposé écrit, note de synthèse...), textes informatifs (esquisse biographique, fait divers...), textes argumentatifs (lettre de demande, lettre de lecteur, discussion d'un livre...), textes instructifs (règles de jeu, actions à effectuer dans le cadre d'un projet...), textes explicatifs (commentaire, légende d'une illustration...);
 - structure narrative à trois temps ;
 - respect de la chronologie ;
 - marqueurs temporels (eines Tages, gestern...);
 - accélérateurs de rythme (plötzlich, auf einmal...);
 - organisateurs logiques (sowohl/als auch, einerseits/andererseits...);
 - utilisation adéquate des temps Präsens, Präteritum, Perfekt);
 - réduction des répétitions (lexique, syntaxe);
 - soin (régularité, propreté);
 - mise en page.
- Orthographe :
 - ponctuation ;
 - segmentation des mots ;
 - emploi correct des majuscules et des minuscules ;
 - réduction des mots au radical ;
 - nominalisation.
- Lexique :
 - constituer des familles de mots ;
 - synonymes, antonymes ;
 - suffixes et préfixes ;
 - mots composés.
- Syntaxe :
 - phrases principales : phrase affirmative, interrogative (le cas échéant avec génitif : Wessen...?) et impérative ;
 - distinction entre principale et subordonnée (Verbendstellung) ;
 - phrases complexes : coordonnées (und, aber), subordonnées causales et temporelles.
- Noms :
 - déclinaison : nominatif, accusatif, génitif, datif ;
 - genres des mots ;
 - nominalisation des verbes et des adjectifs ;
 - marques du pluriel ;
 - complément d'objet direct (accusatif), complément d'objet indirect (datif).
- Articles :
 - article défini, article indéfini ;
 - genre.
- Verbes :
 - modes : indicatif, impératif, subjonctif (uniquement les formes les plus usuelles) ;
 - temps : présent, passé composé, imparfait, impératif, futur I ;
 - verbes faibles et forts ;
 - verbes auxiliaires et modaux.

- verbes composés ;
- discours direct.
- Adjectifs :
 - comparaison des adjectifs.
- Adverbes :
 - comparaison des adverbes.
- Pronoms :
 - substitution pronominale (accusatif, datif).
- Prépositions :
 - prépositions avec accusatif et datif, le cas échéant avec génitif (wegen, trotz, statt, während ...).
- Termes grammaticaux :
 - Artikel, Nomen (Singular, Plural, männlich, weiblich, sächlich, Nominativ, Genitiv, Dativ, Akkusativ), Verb (Präsens, Perfekt, Präteritum, Futur I, Imperativ, Indikativ, Infinitiv), Aussagesatz, Aufforderungssatz, Fragesatz), Vokal, Konsonant, Umlaut.

C4A : Compréhension de l'écrit



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Lire des textes variés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lire silencieusement à une vitesse appropriée des textes de quelques pages adaptés à son âge et témoigner de sa compréhension globale en reformulant les éléments essentiels • Lire aisément et de manière expressive à haute voix • Lire et traiter des textes complets (livres de la littérature de jeunesse) • Collaborer activement dans le cadre de projets de lecture • Connaître des auteurs et des œuvres de la littérature de jeunesse allemande • Se repérer dans une bibliothèque • Adopter une attitude appropriée compte tenu du type de texte
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Formuler des hypothèses et vérifier celles-ci en fonction du contexte ou de l'illustration • Lire globalement, lire par procédé sélectif, rechercher des détails explicites voire implicites • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent le texte (titre, mise en page, illustrations...) • Repérer des mots d'autres langues dans un texte • Résumer des passages, élaborer soi-même une structure en créant de nouveaux titres intermédiaires • Identifier la structure du texte (p.ex. en soulignant des titres et des sous-titres, les mots de liaison...) • Inscrire le cas échéant des marques, des annotations ou des symboles pouvant servir de rappel • Utiliser des ressources en exploitant des ressources humaines et matérielles (banques de mots et d'expressions, représentations graphiques, affiches, outils de référence rapides, dictionnaires monolingues ou bilingues, technologies de l'information) • Percevoir et analyser des similitudes entre la langue allemande et d'autres langues (luxembourgeois, français, portugais...) et s'en servir pour approfondir ou pour accélérer la compréhension et l'interprétation d'un texte

Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none">• Répondre à des questions convergentes et divergentes• Poser des questions à propos du texte• Identifier et traiter des détails pertinents qui ne sont pas faciles à trouver• Dégager et décrire les personnages, les lieux, le développement du scénario, distinguer des attitudes, des sentiments, des conflits éventuels• Suivre le développement du texte, les liens logiques et chronologiques, repérer des étapes, des passages importants dans un texte• Reformuler ou visualiser des informations• Grouper des informations, les comparer, les organiser• Utiliser le temps des verbes, des connecteurs et/ou marqueurs de relation afin de repérer la chronologie des événements• Identifier et restituer par écrit les informations essentielles, le thème principal et la structure du texte• Présenter, sur sa propre initiative, son livre préféré, parler d'un livre favori
Analyser, comparer et évaluer des textes	<ul style="list-style-type: none">• Exprimer une opinion personnelle par rapport au texte• Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels• Identifier et comparer différents types de textes, reconnaître les fonctions respectives des différents types de textes• Distinguer entre informations et jugements• Faire la distinction entre le réel et la fiction• Formuler des jugements et les vérifier à l'aide du texte• Défendre son avis en s'appuyant sur des passages précis• Mettre son point de vue en relation avec les points de vue d'autrui• Adopter des points de vue différents• Comprendre des allusions

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, monde du travail, technologies, l'homme et la nature, le passé, l'actualité et l'avenir, littérature de jeunes, arts, loisirs, voyages, diversité culturelle et linguistique.
- Lexique :
 - vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles, lié aux thèmes abordés.
- Types de textes (d'une certaine longueur en langage standard) :
 - textes littéraires (littérature de jeunesse, univers de fiction, univers de fiction mais vraisemblable, paroles d'une chanson...);
 - textes scolaires (explication, résumé, fait, problème, liste, schémas, tableaux...);
 - textes argumentatifs (critiques, lettre d'opinion...);
 - textes informatifs (documentation, témoignage, reportage, biographie, récit historique, fait divers...);
 - textes instructifs (marche à suivre d'un bricolage, chartes, règlement...);
 - textes explicatifs (schéma, diagramme...).
- Structure des textes :
 - chapitre, section, paragraphe ;
 - thèmes et sous-thèmes ;
 - indices contextuels (titre, sous-titres, intertitres, mise en page, mots et phrases-clés, notes...);
 - organisateurs de cause, d'énumération, de conséquence, de conclusion.
- Éléments essentiels :
 - sens global ;
 - organisation chronologique ;
 - émetteur, lieu (du récit), temps, actions, intentions explicites et implicites, émotions, sentiments, position de l'émetteur, valeurs, stéréotypes, motifs.
- Figures de style :
 - allusion ;
 - métaphore ;
 - sous-entendu ;
 - synonyme.
- Stratégies :
 - recherche d'un mot dans les outils de référence.

Cycle 2

C2F : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Recourir à des mots et formules simples étudiées en classe • Formuler une demande simple pour obtenir quelque chose • Participer à des échanges très simples et structurés organisés en classe • Suivre et comprendre ce que disent les autres • Respecter les règles de la conversation (demander la parole, ne pas interrompre les autres, écouter)
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Se présenter brièvement • Articuler de manière à se faire comprendre • Réciter des textes courts mémorisés • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, dessins, illustrations, tableau, affiches)
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un répertoire comportant quelques expressions et formulations apprises • Utiliser des structures syntaxiques et des formes grammaticales simples et fréquentes, faisant partie d'un répertoire étudié en classe
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à des mini-dialogues sur des sujets très simples • Participer à des jeux interactionnels • Participer à des jeux de rôle, incarner un rôle

Contenus recommandés

- Lexique de base : cf. compréhension de l'oral
- Genres de textes (textes courts et simples rattachés à un contexte proche du vécu de l'élève) : comptines, chansons, poèmes, interactions dans le cadre de la classe (prendre contact, saluer, accepter, refuser...), dialogues, jeux de rôle, saynètes
- Nombres

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition progressive et explicite de structures grammaticales, mais sur une appréhension globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant.

C2F : Compréhension de l'oral



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter et comprendre des consignes simples et très courantes dans le contexte de la classe • Écouter et comprendre des conversations courtes sur des sujets familiers • Participer avec intérêt aux entretiens et échanges au sein du groupe
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer des mots, des noms et des nombres dans des textes d'écoute simples • Écouter et comprendre des phrases courtes et simples lorsque le locuteur articule lentement et distinctement • Repérer des informations du texte au moyen de dessins, de figurines...
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et utiliser des aides à l'écoute (intonation, gestes, mimique, bruits de fond, musique, images...) • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles dans d'autres langues • Formuler des hypothèses • Écouter et comprendre globalement • Écouter et comprendre de manière sélective • Réaliser la suite des images d'une histoire racontée pour en visualiser la trame • Approfondir sa compréhension d'un texte par le dessin et la discussion • Montrer sa compréhension ou son incompréhension de façon non verbale
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre à des questions du type « qui ? » « où ? » « quoi ? » • Comprendre des informations simples à propos d'un objet (taille, couleur, à qui il appartient, où il se trouve) • Identifier le lieu, et l'un ou l'autre personnage d'un texte d'écoute • Poser des questions à propos du texte d'écoute avant d'écouter et de réécouter • Reformuler ou visualiser des informations
Analyser, comparer et évaluer des textes d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler de façon élémentaire une appréciation personnelle, dire si on aime ou non • Restituer la trame d'un texte d'écoute simple à l'aide de quelques images • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (illustrations, bricolages, mises en scène...)

Contenus recommandés

- Situations proches du vécu de l'élève
- Bagage lexical de base : apparence physique, famille, école, quantités
- Genres de textes (textes courts et simples dont quelques mots peuvent être inconnus) : comptines, chansons, dialogues, consignes et injonctions simples liés aux rituels de la classe, jeux de rôle, histoires
- Discrimination des phonèmes français les plus courants

Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition progressive et explicite de structures grammaticales, mais sur une appréhension globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant.

Cycle 3

C3F : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer de manière compréhensible à l'aide de phrases courtes et simples • Répondre par des phrases courtes et des expressions simples à des questions posées dans le contexte de la classe • Participer aux interactions organisées en classe • S'échanger sur des faits vécus • Respecter les règles de la conversation (demander la parole, attendre son tour, ne pas interrompre les autres, écouter) • S'exprimer par rapport au sujet, ne pas sortir du sujet • Suivre et comprendre ce que disent les autres • Recourir à des formules, des moyens lexicaux et grammaticaux routiniers
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Fournir des renseignements simples sur soi-même ou son entourage • Raconter une expérience personnelle • Fournir des informations sur un sujet auquel on s'intéresse • Prendre en compte des réactions non verbales des auditeurs • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, dessins, illustrations, tableau, affiches)
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un vocabulaire comportant des mots et des expressions très fréquents et étudiés en classe • Utiliser des structures grammaticales simples faisant partie d'un répertoire mémorisé
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Lire à haute voix pour un destinataire en articulant correctement et en respectant la ponctuation • Réciter des phrases courtes et simples provenant d'un répertoire mémorisé • Interpréter un petit rôle dans une pièce

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - présentation, famille, école, corps humain, habillement, alimentation, sports, loisirs, le temps (qu'il fait et qui passe), diversité culturelle et linguistique.
- Bagage lexical de base :
 - apparence physique, famille, école, quantités, activités professionnelles, environnement (ville, village, nature) ;
 - nombres, dates et heures.
- Genres de textes (phrases courtes et simples, sujet familier) :
 - comptines, chansons, poèmes, interactions dans le cadre de la classe (poser une question, donner un ordre, affirmer quelque chose, s'exclamer, marquer son accord ou son désaccord, réagir aux contributions des autres...), causerie, cercle de lecture, dialogues, jeux de rôle, saynètes.
- Verbes :
 - formes verbales de base.
- Syntaxe :
 - questions totales et partielles ;

- forme négative ;
 - transformation d'une phrase par substitution et/ou ajout d'éléments.
- Morphologie :
 - temps chronologique (passé, présent, futur).



C3F : Compréhension de l'oral

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des messages simples concernant sa personne, son entourage... • Suivre des conversations simples portant sur un sujet familier
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter et comprendre globalement des textes simples lorsque le locuteur parle lentement, distinctement et en faisant des pauses • Suivre des exposés courts et bien structurés • Distinguer différents types de textes fonctionnels relatifs à la vie courante • Identifier et restituer les composantes essentielles propres au genre du texte (lieu, personnages, ordre chronologique des actions) • Dégager l'organisation chronologique du texte
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les indices qui accompagnent les textes (titre, illustrations, bruits de fond...) • Prendre en compte l'intonation, le rythme, le volume sonore, l'accent et le langage non verbal pour en déduire le sens • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles, formuler des hypothèses • Écouter pour s'orienter, écouter globalement • Se poser des objectifs d'écoute avant d'écouter et de réécouter • Vérifier sa compréhension en écoutant les réactions des autres • Préciser des éléments moins compris, demander des explications supplémentaires
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> • Dégager le sujet et l'idée principale du texte • Répondre à des questions du type « qui ? », « où ? », « quoi ? »... • Dégager des informations détaillées • Poser des questions à propos du texte avant d'écouter et de réécouter • Reformuler ou visualiser des informations • Comparer des informations • Collaborer activement à des projets autour de différents médias
Analyser, comparer et évaluer des textes d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler une appréciation personnelle, dire si on aime ou non • S'identifier avec et caractériser les personnages d'un texte d'écoute • Distinguer entre plusieurs genres de textes • Prendre position, dire si on est d'accord ou non • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (illustrations, modifications, mises en scène...)

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - présentation, famille, école, corps humain, habillement, alimentation, sports, loisirs, le temps (qu'il fait et qui passe), diversité culturelle et linguistique.
- Bagage lexical de base :
 - apparence physique, famille, école, quantités, activités professionnelles, environnement (ville, village, nature) ;
 - nombres, dates et heures.
- Genres de textes (textes courts et simples, dont certains mots peuvent être inconnus) :
 - comptines, chansons, dialogues, consignes et injonctions liés aux rituels de la classe, jeux de rôle, histoires, petits textes de la littérature enfantine.
- Connaissances phonologiques :
 - discrimination des phonèmes les plus courants ;
 - reconnaissance des phonèmes en contexte.

C3F : Production écrite



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Rédiger différents types de textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Écrire de manière lisible et fluide des messages simples • Rédiger de petites aventures ou histoires se rapportant à des illustrations • Noter en quelques phrases simples des expériences personnelles • Copier fidèlement un texte travaillé en classe avec une écriture cursive régulière • Organiser ses idées en utilisant des techniques adaptées (liste, carte sémantique...) • Rédiger à partir des inducteurs des ouvrages utilisés en classe et des modèles préparés dans le cadre de projets d'écriture relevant des thèmes du programme • Rédiger seul ou à plusieurs en s'aidant mutuellement
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures, ses expériences d'écriture déjà vécues et formuler des idées • S'inspirer des modèles de textes analysés lors des activités de lecture pour les intégrer aux productions écrites • Recourir à des stratégies de planification • Rechercher activement des expressions en exploitant des ressources humaines et matérielles (banques de mots et d'expressions, représentations graphiques, affiches, outils de référence rapides, dictionnaires monolingues ou bilingues, technologies de l'information) • Vérifier l'ébauche de texte par rapport au sujet • Examiner le respect du fil rouge • Examiner l'emploi correct des moyens linguistiques connus ou disponibles • Examiner l'intelligibilité du texte, de préférence en groupe • Observer et comparer la structure du langage écrit de différentes langues (p.ex. genre des mots, formation du pluriel...)

Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques

- Contrôler l'orthographe, mobiliser les connaissances et stratégies orthographiques et grammaticales étudiées au cours du cycle (mémo, lexique thématique)
- Utiliser en écriture libre un lexique de base et des structures grammaticales élémentaires étudiés en classe
- Mettre en forme en vue de la présentation

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - présentation, famille, école, corps humain, habillement, alimentation, sports, loisirs, le temps (qu'il fait et qui passe), diversité culturelle et linguistique.
- Bagage lexical de base :
 - apparence physique, famille, école, quantités, activités professionnelles, environnement (ville, village, nature) ;
 - nombres, dates et heures.
- Rédaction de textes :
 - structure basique des textes narratifs (début, milieu, fin) ;
 - respect de la chronologie d'un récit.
- Morphologie :
 - notions de genre et de nombre pour les noms et les adjectifs ;
 - accord du verbe avec le sujet ;
 - verbes courants des trois groupes à l'indicatif présent, à l'impératif, au passé composé et à l'imparfait (formes régulières et irrégulières des verbes les plus usuels).
- Syntaxe :
 - ordre usuel des mots dans une phrase simple ;
 - rôle des pronoms (substitution) ;
 - ponctuation.
- Orthographe :
 - recherche d'un mot dans une liste alphabétique ou un dictionnaire, utilisation du correcteur orthographique, orthographe correcte des mots les plus fréquemment utilisés, orthographe correcte des textes en relation avec les activités de la classe et avec l'aide des outils de référence.
- Présentation :
 - soin (régularité, propreté) ;
 - mise en page, présentation et soin des productions.

C3F : Compréhension de l'écrit



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Lire différents types de textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des messages très courts d'un contenu préparé en classe se rapportant à des sujets de la vie quotidienne • Lire silencieusement un texte court et bien structuré pendant un laps de temps prédéfini et manifester sa compréhension globale dans des réponses à des questions • Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels, parfois illustrés, présentés sur différents supports médiatiques, y compris des textes non linéaires (tableaux, schémas...) • Adopter une attitude appropriée compte tenu du type de texte • Présenter un livre préféré (parler d'un livre favori) • Collaborer activement à des projets de lecture
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles, le cas échéant dans d'autres langues • Lire le titre, entendre le début du texte, regarder des images et faire des prédictions sur la nature du texte • Deviner un mot, un groupe de mots ou la suite du texte, en partant de ce qui précède • Lire globalement, lire par procédé sélectif, rechercher des détails explicites • Repérer les mots-clés • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent le texte (titre, mise en page, illustrations...) • Adapter les types de lecture (p.ex. pratiquer le retour en arrière, le va-et-vient entre lecture globale et lecture détaillée...) à la nature de la compréhension (globale/détaillée) • Marquer des mots-clés • Souligner et prendre des notes en marge du texte • Utiliser des ressources en exploitant des ressources humaines et matérielles (banques de mots et d'expressions, représentations graphiques, affiches, outils de référence rapides, dictionnaires monolingues ou bilingues, technologies de l'information) • Percevoir et analyser des différences et des similitudes entre la langue française et d'autres langues (allemand, luxembourgeois, portugais...) et s'en servir pour approfondir ou pour accélérer la compréhension et l'interprétation d'un texte
<p>Repérer les informations d'un texte et les exploiter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des messages centraux de parties de texte et les rendre sous forme de titres • Répondre à des questions du type « qui ? », « où ? », « quoi ? »... • Poser des questions à propos du texte • Traiter des textes narratifs, identifier les personnages, les lieux, le développement du scénario, distinguer des attitudes, des sentiments, des conflits éventuels • Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte • Repérer des informations précises • Reformuler ou visualiser des informations • Regrouper des informations, les comparer, les organiser • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (illustrations, modifications, mises en scène...)

Analyser, comparer et évaluer des textes

- Faire la distinction entre le réel et la fiction
- Tirer des conclusions simples
- Défendre son avis en s'appuyant sur des passages précis
- Comparer des genres de textes, reconnaître les fonctions respectives des différents types de textes

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - présentation, famille, école, corps humain, habillement, alimentation, sports, loisirs, le temps (qu'il fait et qui passe), diversité culturelle et linguistique.
- Bagage lexical de base :
 - apparence physique, famille, école, quantités, activités professionnelles, environnement (ville, village, nature) ;
 - nombres, dates et heures.
- Genres de textes :
 - textes comportant une forte proportion de mots connus, des illustrations et des redondances ;
 - consignes écrites, règles de jeux, recettes, notices de montage, cartes, lettres, courrier électronique, articles, annonces, poèmes, chansons, comptines, récits, contes, fables, histoires, textes d'humour, textes scolaires, tableau, schéma, représentation graphique simple, livres courts.
- Structure de l'écrit :
 - association de phonèmes aux graphèmes divers et complexes.
- Lecture :
 - indices contextuels (titre, sous-titres, phrases-clés, illustrations, table des matières) ;
 - éléments essentiels : personne, personnage, objet, lieu (du récit), temps, chronologie.
- Figures de style :
 - synonymes.
- Stratégies :
 - recherche d'un mot dans le dictionnaire.
- Lecture à haute voix :
 - production des phonèmes les plus courants et des phonèmes propres au français, phrasé, liaison.

Cycle 4

C4F : Production orale



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Parler en interaction	<ul style="list-style-type: none"> • Demander des renseignements, répondre à des questions et donner des informations de manière simple et brève • Participer aux discussions • Respecter les règles de la conversation (demander la parole, attendre son tour, ne pas interrompre les autres, écouter) • S'exprimer par rapport au sujet, ne pas sortir du sujet • Exprimer une opinion dans des situations variées • Suivre et comprendre ce que disent les autres • Recourir à des formules, des moyens lexicaux et grammaticaux routiniers • Adapter sa manière de parler (volume, débit, gestes) à la situation de communication
Parler devant autrui	<ul style="list-style-type: none"> • Raconter une expérience personnelle devant autrui • Présenter quelque chose qu'on connaît bien • Décrire un événement de son quotidien • Parler de faits ou de choses, d'observations à partir d'un texte préparé en utilisant ses notes • Articuler clairement et correctement pour assurer une bonne intelligibilité • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, dessins) • Interpréter un rôle dans une pièce
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer correctement dans des situations familières • Utiliser un vocabulaire de base permettant de s'exprimer sur des sujets familiers variés • Utiliser correctement les moyens langagiers appris en classe
Mettre en scène des textes	<ul style="list-style-type: none"> • Inventer et raconter des histoires à partir des instructions reçues • Reproduire une histoire dans un jeu de rôles • Jouer librement de petites saynètes en montrant les premiers signes d'une contribution créative personnelle

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - soi et les autres, sentiments, vie quotidienne, alimentation, monde du travail, terre et nature, culture et diversité culturelle.
- Bagage lexical de base :
 - nombres, identité, apparence physique, famille, habillement, école, intérêts, activités, habitat, animaux familiers, météo, saisons, transports, nourriture.
- Genres de textes (langage simple et sujet familier) :
 - prise de parole dans le cadre de la classe (poser une question, informer, décrire, marquer son accord ou son désaccord, donner un exemple, donner son avis, exprimer ses sentiments, expliquer, réagir aux contributions des autres...), exposé oral, débat, interview, récit, poème, chanson, saynète, pièce de théâtre.
- Structures :
 - enchaînement temporel par l'emploi des marqueurs temporels (d'abord, ensuite, après...);
 - connecteurs et marqueurs de relation (et, ou, parce que...).

C4F : Compréhension de l'oral



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre son interlocuteur	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le sujet d'une conversation portant sur un sujet connu Suivre une conversation sur une période prolongée Participer activement à des conversations faisant intervenir plusieurs interlocuteurs
Comprendre un texte d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre les principales informations de courtes séquences vidéo (p.ex. bulletin météo, spots publicitaires, bande-annonce d'un film, nouvelles/informations pour jeunes,...) Identifier et restituer les composantes essentielles propres au genre du texte (lieu, moment, personnages, ordre chronologique, sentiments, actions et intentions) Dégager le sujet, l'idée principale et l'organisation du texte Comparer des types de textes, reconnaître les fonctions des différents types de textes simples
Mobiliser des stratégies et des techniques d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> Adapter son écoute en fonction de la situation de communication S'appuyer sur les indices verbaux et non verbaux et les éléments qui accompagnent les textes Clarifier des significations à l'aide du contexte Poser des questions de manière ciblée Diriger l'attention sur les éléments essentiels Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles, le cas échéant dans d'autres langues, formuler des hypothèses Écouter pour s'orienter, écouter globalement Se poser des objectifs d'écoute avant d'écouter et de réécouter Vérifier sa propre compréhension en la comparant aux réactions des autres
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	<ul style="list-style-type: none"> Répondre à des questions du type « qui ? », « où ? », « quoi ? »... Reformuler des informations Repérer des informations explicites et implicites, les grouper, les comparer, les organiser Repérer les principales composantes du schéma narratif (situation initiale, complication, action, résolution et situation finale) Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (p.ex. illustrations, modifications, mises en scène...)
Analyser, comparer et évaluer des textes d'écoute	<ul style="list-style-type: none"> Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels, littéraires et des situations de communication variées Distinguer entre le réel et la fiction Formuler une appréciation personnelle Prendre position Discuter du texte en groupe, avec la classe Défendre son avis en s'appuyant sur des passages précis

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, vie quotidienne, alimentation, monde du travail, terre et nature, culture et diversité culturelle.

- Bagage lexical de base :
 - nombres, identité, apparence physique, famille, habillement, école, intérêts, activités, habitat, animaux familiers, météo, saisons, transports, nourriture.
- Genres de textes (langage simple et sujet familier) :
 - exposés et présentations bien structurés portant sur des sujets scolaires, débats, discussion sur des sujets quotidiens, émissions de radio de courte durée (interview, météo, reportage sportif...), enregistrements de conversations, histoires et textes de la littérature pour la jeunesse d'une certaine longueur.
- Informations :
 - enchaînement temporel par l'emploi de marqueurs temporels ;
 - distinction entre intention et action ;
 - distinction entre émetteur et destinataire ;
 - contexte.
- Figures de style :
 - allusion, sous-entendu (le cas échéant).

C4F : Production écrite



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Maîtriser les capacités d'écriture et de rédaction</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger différents types de textes fonctionnels traitant de sujets familiers en employant des phrases simples reliées par des connecteurs simples (et, ou, mais, parce que...) • Rédiger des textes simples, seul ou à plusieurs en s'aidant mutuellement • Rédiger à partir des inducteurs des ouvrages utilisés en classe et des modèles préparés, dans le cadre de projets d'écriture relevant des thèmes du programme • Écrire de manière lisible et à un rythme approprié • Choisir un support adéquat et faire une mise en page appropriée au genre du texte • Copier fidèlement un texte avec une écriture cursive régulière • Utiliser l'ordinateur pour rédiger et corriger un texte
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures, ses expériences personnelles, le cas échéant dans d'autres langues, et formuler des idées • S'inspirer des modèles de texte analysés lors des activités de lecture • Organiser ses idées en utilisant des techniques adaptées (liste, carte sémantique...) • Assurer de manière autonome l'orthographe correcte des mots et expressions appris en classe en recourant à des moyens auxiliaires adéquats • Rechercher activement des expressions en exploitant des ressources humaines et matérielles (banques de mots et d'expressions, représentations graphiques, affiches, outils de référence rapides, dictionnaires monolingues ou bilingues, technologies de l'information...) • Rédiger de manière compréhensible en tenant compte de la perspective du lecteur • Observer et comparer la structure du langage écrit de différentes langues (p.ex. genre des mots, formation du pluriel...)

Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques

- Vérifier l'ébauche de texte par rapport au projet initial ou par rapport à la tâche imposée
- Réfléchir à l'organisation du texte, examiner le respect du fil rouge
- Examiner l'emploi correct et adéquat des moyens linguistiques connus ou disponibles (vocabulaire, grammaire)
- Optimiser les enchaînements et les transitions dans le texte en utilisant des marqueurs temporels et/ou logiques
- Examiner l'intelligibilité du texte, de préférence en groupe
- Utiliser des outils de référence pour perfectionner le texte
- Comparer son texte avec les textes d'autrui ou avec des modèles
- Contrôler l'orthographe d'usage et l'orthographe grammaticale
- Mobiliser les connaissances et stratégies orthographiques et grammaticales étudiées au cours du cycle
- Mettre en forme, de préférence à l'aide de l'ordinateur

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, vie quotidienne, alimentation, monde du travail, terre et nature, culture et diversité culturelle.
- Bagage lexical de base :
 - nombres, identité, apparence physique, famille, habillement, école, intérêts, activités, habitat, animaux familiers, météo, saisons, transports, nourriture.
- Types de textes (langage simple et sujet familier) :
 - textes narratifs (récit d'aventure, conte, reportage, anecdote...);
 - textes rhétoriques (poème...);
 - textes argumentatifs (lettre de demande, lettre de lecteur, message publicitaire, critique...);
 - textes instructifs (règles de jeu, recette, consignes...);
 - textes descriptifs (description d'un personnage, d'un lieu...);
 - textes explicatifs (légendes, carte sémantique, exposé, article encyclopédique...).
- Rédaction de textes :
 - structure des textes narratifs (situation initiale avec élément déclencheur, actions, dénouement et fin);
 - respect de la chronologie.
- Morphologie :
 - notions de genre et de nombre pour les noms et les adjectifs;
 - verbes courants (cf. cycle 3 + futur simple, conditionnel présent, subjonctif présent, participe présent);
 - verbes pronominaux (sans autre complément au passé composé).
- Syntaxe :
 - ordre usuel des mots dans la phrase
 - rôle des pronoms (substitution)
 - ponctuation
 - marques du dialogue
- Orthographe :
 - recherche d'un mot dans une liste alphabétique ou un dictionnaire, orthographe correcte des mots les plus fréquemment utilisés, orthographe correcte des textes en relation avec les activités de la classe et avec l'aide d'outils de référence, utilisation du correcteur orthographique.
- Présentation :
 - soin (régularité, propreté);
 - mise en page.

C4F : Compréhension de l'écrit



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Lire différents types de textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels, parfois illustrés, présentés sur différents supports médiatiques • Traiter des textes littéraires, identifier les personnages, les lieux, le développement du scénario, distinguer des attitudes, des sentiments et des conflits éventuels • Comparer des types de textes, reconnaître les fonctions respectives des différents types de textes • Relever le développement du texte, sa structure • Repérer des étapes et des passages importants dans un texte • Lire des textes complets et les comprendre de manière globale • Parler d'un livre favori • Collaborer activement à des projets de lecture
<p>Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Faire des déductions grâce aux connaissances antérieures, au thème, à la mise en page, au titre, aux illustrations, au survol du texte... • Lire globalement, lire par procédé sélectif, rechercher des détails explicites, parfois même implicites • Anticiper un mot, des expressions ou la suite du texte à partir de ce qui précède • Effectuer une lecture-écrémage pour aller à l'essentiel • Utiliser des techniques comme relever des mots-clés, souligner et prendre des notes en marge du texte • Exploiter des ressources humaines et matérielles (banques de mots et d'expressions, représentations graphiques, affiches, outils de référence rapides, dictionnaires monolingues ou bilingues, technologies de l'information...) • Dédire le sens d'un mot ou d'une expression en utilisant le contexte ou en ayant recours à des mots connus ou similaires • Contourner les obstacles de compréhension par la poursuite de la lecture, des retours en arrière, la relecture, l'ajustement de la vitesse de lecture, la consultation d'outils de référence, le recours aux illustrations, la discussion avec ses pairs • Percevoir et analyser des différences et des similitudes entre la langue française et d'autres langues (allemand, luxembourgeois, portugais...) et s'en servir pour approfondir ou pour accélérer la compréhension et l'interprétation d'un texte
<p>Repérer les informations d'un texte et les exploiter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Répondre à des questions du type « qui ? », « où ? », « quoi ? »... • Poser des questions à propos du texte • Identifier l'idée principale d'un texte proche du quotidien, les données générales (auteur, lieu, temps, personnages, organisation du texte) ainsi que des informations explicitement formulées • Repérer des informations précises • Regrouper des informations, les comparer, les organiser • Dégager les aspects essentiels et le thème principal du texte
<p>Analyser et évaluer des textes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer le contenu aux autres • Distinguer entre le réel et la fiction • Défendre son avis en s'appuyant sur des passages précis • Reconnaître des points de vue divergents ou les motifs des personnages d'un récit • Interpréter les traits de caractère, les intentions et les sentiments d'un personnage

Contenus recommandés

- Thèmes :
 - moi et les autres, sentiments, vie quotidienne, alimentation, monde du travail, terre et nature, culture et diversité culturelle.
- Bagage lexical de base :
 - nombres, identité, apparence physique, famille, habillement, école, intérêts, activités, habitat, animaux familiers, météo, saisons, transports, nourriture.
- Types de textes (langage simple et sujet familier) :
 - textes narratifs (roman, conte, légende, récit, bande dessinée, reportage...);
 - textes littéraires (poème, calligramme...);
 - textes scolaires (manuels, outils de consultation...);
 - textes informatifs (reportage, interview...);
 - textes argumentatifs (annonces, message publicitaire, critique...);
 - textes instructifs (règles de jeu, recettes, notices de montage, plans...);
 - textes explicatifs (tableau, diagramme, schéma, légendes, carte sémantique, article encyclopédique...);
 - livres variés (livre, album, bande dessinée, recueil, dictionnaire...).
- Structure des textes :
 - thèmes et sous-thèmes ;
 - organisation chronologique.
- Informations :
 - sens global ;
 - indices contextuels (titre, sous-titres, phrases-clés, illustrations, table des matières...);
 - relations causes/conséquences, problèmes/solutions, sentiments/attitudes.
- Stratégies :
 - recherche d'un mot dans le dictionnaire.

Cycle 1

Le raisonnement logique et mathématique

Cycles 2, 3 et 4

Les mathématiques



La langue d'enseignement est le luxembourgeois au cycle 1 et l'allemand aux cycles 2, 3 et 4. Le cas échéant, les élèves peuvent utiliser d'autres langues pour la communication et l'interaction dans le cadre des situations d'apprentissage et d'évaluation.

1. Compétences mathématiques générales

Cycles 1 à 4

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Résoudre des problèmes	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer, reconnaître et utiliser des faits et structures mathématiques et les transférer dans des situations similaires • Utiliser ses savoirs et savoir-faire mathématiques lors de la résolution de problèmes mathématiques • Reconnaître des règles et des relations mathématiques • Développer et utiliser des stratégies de résolution • Examiner des solutions
Arguer	<ul style="list-style-type: none"> • Discuter et vérifier l'exactitude des solutions et explications mathématiques • Reconnaître des relations mathématiques et formuler des hypothèses • Savoir formuler, développer et justifier des explications mathématiques • Être prêt à adopter d'autres points de vue après les avoir jugés et vérifiés
Communiquer	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire sa propre démarche de résolution d'un problème, comprendre d'autres solutions et discuter ensemble les démarches utilisées • Connaître et savoir utiliser oralement des symboles et termes mathématiques • Résoudre ensemble des problèmes en concluant et en respectant des accords communs
Modéliser	<ul style="list-style-type: none"> • Interpréter des situations de la vie courante ou proches de la vie en en dégageant les informations essentielles et en les exprimant dans un modèle • Encoder des situations-problèmes ou des situations de la vie courante en utilisant des symboles et des termes mathématiques • Recoder et interpréter des solutions mathématiques en les transposant dans une situation de vie • Formuler des problèmes mathématiques à partir d'illustrations, de représentations graphiques et d'équations
Représenter	<ul style="list-style-type: none"> • Développer, choisir et utiliser des représentations graphiques appropriées pour la résolution de problèmes mathématiques • Comparer et juger différentes représentations graphiques d'un problème mathématique

2. Compétences relatives aux contenus mathématiques

Cycle 1

C1 : Espace et formes



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'orienter dans le plan et l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans son environnement scolaire (la/les salle(s) de classe, le(s) bâtiment(s) scolaire(s)...) • Se repérer dans son environnement extrascolaire (alentours de l'école, quartier, trajets empruntés régulièrement...) • Se situer dans l'espace et décrire sa position • Situer des objets et personnes par rapport à soi-même • Situer des objets et personnages les uns par rapport aux autres • Décrire les positions et les déplacements dans l'espace • Connaître et utiliser des notions spatiales en situation • Construire en deux ou trois dimensions (avec ou sans modèles) • Suivre des parcours et les décrire (chemins, labyrinthes...) • Construire des parcours • Se déplacer sur des quadrillages (dessiner des trajets parcourus, reproduire des configurations diverses etc.) • Réaliser des dessins simples (de ses constructions, de ses déplacements, des chemins à suivre...)
Analyser et représenter des figures géométriques dans le plan et l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des solides et des surfaces en les manipulant, les décrire • Comparer et classer des solides et des surfaces selon différents critères (pointes, longueur, etc.) en les manipulant • Dégager des propriétés géométriques dans des objets familiers et les classer selon ces propriétés (ceux qui roulent/ne roulent pas ; ceux qui ont des pointes...) • Reconnaître des figures géométriques dans des objets familiers • Savoir utiliser des termes géométriques en situation (carré, rectangle, triangle, cercle) • Construire, décomposer et recomposer des figures géométriques : cubes, pyramides, carrés, rectangles, triangles • Dessiner des formes géométriques bidimensionnelles • Réaliser des modèles par assemblage, découpage, modelage
Reconnaître et créer des motifs et des structures géométriques	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire des motifs et des structures géométriques simples • Continuer des motifs et des structures géométriques simples
Combiner des connaissances géométriques et arithmétiques afin de résoudre des problèmes mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> • Créer des figures à partir de formes simples • Créer différentes figures d'une aire identique • Composer des figures différentes, mais présentant la même aire, à partir de figures géométriques élémentaires (carré, rectangle).

Contenus recommandés

- Relations spatiales : à l'extérieur, à l'intérieur, espace ouvert, espace fermé, en haut, en bas, devant, derrière, sur, sous, au-dessus, au-dessous, à gauche, à droite, entre, à côté de
- Frontières, croisements, chemins
- Espaces bi- et tridimensionnels
- Solides : cube, sphère, parallélépipède
- Surfaces : disque, carré, rectangle, triangle

- Attributs : pointes/absence de pointes, nombre de pointes, longueur des côtés
- Comparaison et classification des figures géométriques selon leur longueur, leur taille, leur poids
- Symétrie axiale (miroir, découpage, pliage, tracé libre ...)
- Production et reproduction de modèles : pavage (recouvrement de surfaces), pliage, découpage
- Algorithmes (bleu-rouge-bleu-rouge etc.), évolutifs (1 élément, 2 éléments etc.)

C1 : Nombres et opérations



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'orienter dans l'espace numérique	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les chiffres d'autres symboles (p.ex. lettres) • Utiliser des mots-nombres lors du comptage ou dénombrement • Reconnaître de façon globale des quantités structurées jusqu'à 5 éléments • Compter de un en un : savoir utiliser la chaîne numérique • Réaliser des collections avec un nombre précis d'éléments • Dénombrer des collections d'objets et en exprimer la quantité par le mot-nombre correspondant • Associer le mot-nombre au chiffre correspondant et inversement • Comparer des collections d'objets (plus que, moins que, égal) en utilisant des procédures numériques (comptage) ou non numériques (correspondance terme à terme) • Commencer à comprendre l'invariance numérique des nombres : utiliser et associer différentes représentations d'une même quantité (objets divers, jetons, dés, doigts de la main, traits, chiffres...) • Réaliser et regrouper des collections équipotentes • Commencer à compter à rebours • Utiliser et associer différents référentiels (affiches, cartes, bandes numériques, boîtes à nombres...) • Ordonner les nombres : situer les nombres les uns par rapport aux autres • Repérer des positions d'objets dans une collection
Savoir effectuer des opérations arithmétiques	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir organiser des collections plus grandes : effectuer des groupements et des échanges • Décomposer et recomposer des ensembles • Approcher l'addition et la soustraction dans des situations de la vie courante
Reconnaître et utiliser des structures et des règles arithmétiques	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des groupements et des échanges de quantités • Distinguer les nombres pairs des nombres impairs
Représenter et communiquer correctement les nombres et opérations	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les nombres dans différents contextes (heure, calendrier, numéros de maison...) • Représenter des nombres avec du matériel concret

Contenus recommandés

- Domaines numériques : nombres visualisables (0-5), nombres familiers (> 20), nombres vus en classe (>30), grands nombres
- Fonctions des nombres : outils de mémorisation de quantités, outils de codification, outils pragmatiques (pour ajouter, retirer...)
- Principes numériques élémentaires : cardinal, ordinal, adéquation unique, ordre stable, abstraction, non-pertinence de l'ordre, notions chiffre/nombre

- Comparaison de quantités par estimation visuelle, correspondance terme à terme, comptage, empilement, regroupements divers
- Procédures de dénombrement : comptage mental de petites quantités, pointage, évaluation globale (pour des quantités plus grandes)
- Collections aux objets et configurations divers, visibles/invisibles (décrites oralement), rapprochées/éloignées
- Différents contextes : heure, calendrier, maison
- Différents référentiels : affiches, cartes, bandes numériques, boîtes à nombres

C1 : Grandeurs et mesures



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Disposer d'une représentation mentale des grandeurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des grandeurs dans des situations de la vie/dans des objets familiers • Percevoir la grandeur (longueur, poids...) comme une propriété de l'objet • Utiliser des unités de mesure naturelles en situation • Découvrir des unités de mesure conventionnelles en situation • Utiliser des instruments de mesure naturels et conventionnels en situation • Estimer la durée des événements familiers et la décrire • Se situer dans le temps (notion personnelle du temps) • Situer des événements les uns par rapport aux autres (les étapes d'une activité, les activités d'une journée scolaire...) • Différencier les moments de la journée (matin, après-midi, soir) • Connaître et utiliser des notions temporelles • Estimer des grandeurs et les exprimer en unités de mesure naturelles • Estimer et comparer des événements aux durées différentes
<p>Utiliser des grandeurs dans des situations de la vie courante</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des objets de même grandeur et décrire les différences • Classer et ranger des objets et des personnes selon la grandeur (sériation) • Réaliser des comparaisons de grandeur d'objets ou de personnes à l'aide d'instruments de mesure divers • Découvrir l'aspect cyclique de certains phénomènes (saisons, semaine) • Découvrir l'aspect chronologique du temps : situer les événements les uns par rapport aux autres • Découvrir la durée à partir d'événements quotidiens • Découvrir la durée en ayant recours à des instruments de mesure : écrire et comparer les durées d'événements de la vie • Distinguer des espaces-temps à durée variable • Découvrir l'invariance des grandeurs par rapport aux capacités

Contenus recommandés

- Grandeurs : longueur (m), masse (kg), capacité (l), temps (minute, heure, jour, cycle quotidien, cycle hebdomadaire, cycle annuel)
- Unités de mesure naturelles : longueur d'un pied, volume d'une boîte de lait, bouteille, corde, bloc de construction...
- Unités de mesure conventionnelles : mètre, kilomètre, litre, jours de la semaine...
- Notions comparatives : plus que/moins que/autant que, plus grand/plus lourd/plus haut
- Aspect chronologique du temps (notions de succession et de simultanéité)
- Aspect cyclique du temps : les jours de la semaine, les saisons, les fêtes de fin d'année
- Notions temporelles : aujourd'hui (présent), hier (passé), demain (futur), matin, après-midi, soir

- Instruments de mesure naturels :
 - pour mesurer les longueurs : cordes, cure-dents, lattes en bois... ;
 - pour mesurer les capacités : bouteilles, seaux, gobelets... ;
 - pour mesurer les masses : boîtes, billes ... ;
 - Instruments de mesure conventionnels : calendrier, sablier, balance, mètre.
- Aspect chronologique du temps :
 - succession d'événements : organisation de la journée scolaire, étapes d'une activité... ;
 - notions de simultanéité et de succession.
- Durée : durée de la récréation, durée d'une activité intéressante
- Comparaison directe : juxtaposition, superposition
- Comparaison indirecte : par l'utilisation d'un intermédiaire (instrument de mesure)
- Comparaison, classement et rangement selon : la longueur, la capacité, la masse

C1 : Résolution de problèmes d'arithmétique



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Analyser l'énoncé d'un problème d'arithmétique et planifier une démarche de résolution	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les éléments essentiels (choix du matériel, objectif à atteindre) • Formuler en ses propres mots un problème d'addition simple avec ou sans recours au langage mathématique
Résoudre un problème d'arithmétique	<ul style="list-style-type: none"> • Appliquer une démarche connue • Combiner différentes démarches connues • Utiliser de stratégies de résolution simples • Décrire sa/ses démarche(s) lors de la résolution du problème • Développer une nouvelle démarche de résolution
Interpréter et évaluer les résultats	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le résultat par comptage • Commenter le problème mathématique résolu • Justifier la démarche appliquée

Contenus recommandés (Concepts, notions)

Il n'y a pas de socles de compétences définis pour la fin du cycle 1. Il s'agit plutôt de créer des situations d'apprentissage qui jettent la base aux apprentissages ultérieurs, notamment la résolution de problèmes d'arithmétique. Les compétences visées se construisent à l'aide de problèmes géométriques, numériques et de mesurage, conformément aux domaines explicités ci-dessus.

- Procédés applicables : procédés actifs, procédés figuratifs, procédés graphiques
- Stratégies de résolution applicables :
 - classement/tri : selon un critère (propriété), selon plusieurs critères (propriétés), négation ;
 - rangement : selon la taille, le poids, la longueur... ;
 - suites logiques : formes, grandeurs, petites quantités... ;
 - codages : symboles, suites imagées, tableaux ... ;
 - procédures de dénombrement : comptage, reconnaissance globale

Cycle 2

C2 : Espace et formes



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'orienter dans le plan et l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et utiliser des notions d'espace (au-dessus/en dessous, à l'extérieur/à l'intérieur ...) • Décrire le lieu où des personnes et/ou des objets se trouvent, en utilisant les termes adéquats • Situer des objets par rapport à soi-même • Situer des objets par rapport à d'autres objets • Décrire un trajet dans son espace familier (p.ex. trajet jusqu'à l'école) • Situer sur un plan des positions relatives d'objets : à gauche de, à droite de, devant, derrière, entre, à l'intérieur de, à l'extérieur de... • Concevoir des plans et des cartes simples et savoir les utiliser
Analyser et représenter des figures géométriques dans le plan et l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire des objets du monde environnant, les identifier et classer selon leurs propriétés géométriques • Décrire des surfaces et des solides selon leurs côtés, sommets, faces ou arêtes • Reconnaître et utiliser en situation les termes appropriés: carré, rectangle, triangle, cercle (le cas échéant, disque, losange...) et cube, parallélépipède, boule (le cas échéant, pyramide, prisme...) • Dessiner, construire et décomposer des surfaces
Reconnaître et créer des motifs et des structures géométriques	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et décrire les régularités dans des motifs et des structures géométriques • Continuer, transformer et créer des motifs et des structures géométriques
Combiner des connaissances géométriques et arithmétiques afin de résoudre des problèmes mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> • Appréhender la notion de nombre et les opérations arithmétiques à partir de représentations géométriques • Distinguer entre aire et périmètre • Examiner le périmètre et l'aire de surfaces • Déterminer en comptant les surfaces unitaires (carrés, papier quadrillé...) l'aire et le périmètre de surfaces simples • Comparer directement (en les superposant) et indirectement (en les juxtaposant) les dimensions de surfaces et de solides

Contenus recommandés

- Espace : repérage d'objets et de soi, repérage sur un axe, dans un plan, relations spatiales (devant, sur...), orientation
- Solides : comparaison des objets de l'environnement aux solides - comparaison : cube, parallélépipède, sphère - attributs (nombre de faces, base) : cube, parallélépipède
- Surfaces : comparaison et construction de figures, identification et description du carré, du rectangle, du triangle et du disque,
- Symétrie axiale
- Rotation

C2 : Nombres et opérations



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'orienter dans l'espace numérique	<ul style="list-style-type: none"> • Construire le sens des nombres et représenter les nombres de 0 à 100 dans un contexte authentique • Dénombrer une collection d'objets et en exprimer la quantité (perception globale, comptage organisé, groupements par 10) • Lire et écrire les mots-nombres de 0 à 100 • Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres • Estimer le nombre d'objets d'une collection par perception globale • Savoir utiliser un tableau de numération (centaines, dizaines, unités)
Savoir effectuer des opérations arithmétiques	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre le sens des opérations • Compter de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 et de 10 en 10 à partir d'un nombre donné, de manière croissante et décroissante • Savoir effectuer les opérations de l'addition et de la soustraction dans l'espace numérique de 0 à 100 • Mémoriser le répertoire additif de 0+0 à 9+9 • Mémoriser le répertoire soustractif de 0-0 à 19-9 • Employer la soustraction en tant qu'opération inverse de l'addition • Utiliser des algorithmes et les propriétés du système de numération, de l'addition et de la soustraction (associativité, commutativité...) pour organiser et effectuer des calculs de manière efficace • Anticiper un résultat d'une opération • Construire le sens des opérations de multiplication • Connaître et utiliser la multiplication par 2, par 5 et par 10 • Représenter la multiplication comme opération itérative de l'addition et comme produit de deux nombres • Employer la division comme opération inverse de la multiplication
Reconnaître et utiliser des structures et des règles arithmétiques	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et modifier des représentations structurées de nombres (p. ex. dans un tableau de numération) • Changer la position des chiffres d'un nombre dans un tableau de numération et en examiner les effets
Représenter et communiquer correctement les nombres et opérations	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier un résultat en employant des démarches variées • Représenter une démarche ayant mené à la solution et comparer différentes démarches qui ont conduit au même résultat • Utiliser le calcul écrit en employant des processus personnels pour l'addition et la soustraction • Identifier et représenter les rapports entre des opérations correspondantes • Représenter les opérations arithmétiques de base en employant du matériel concret ou du matériel structuré (bande numérique, cartes à points, réglettes...)

Contenus recommandés

- Nombres : espace numérique de 0 à 100 - nombres pairs, nombres impairs - aspect cardinal du nombre, aspect ordinal du nombre - notion chiffre/nombre - lecture, écriture, comparaison, classification, ordre, représentation, expressions équivalentes, composition, décomposition - système décimal de numération, tableau de numération
- Opérations : sens de la relation d'égalité - addition (ajout, réunion, comparaison) - soustraction (retrait, complément, comparaison) - multiplication (addition itérative, produit cartésien) - division (soustraction itérative, partage, contenance) - propriétés des et relations entre les opérations - suites de nombres - calcul mental et écrit - approximation du résultat

C2 : Grandeurs et mesures



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Disposer d'une représentation mentale des grandeurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des grandeurs dans des situations de vie • Découvrir que les unités sont utilisées pour quantifier les grandeurs • Comparer les notions de moment et de durée • Connaître l'invariance des grandeurs par rapport aux capacités • Connaître et savoir utiliser des nombres décimaux simples utilisés pour désigner des grandeurs dans des situations de vie : EUR et Cent
<p>Utiliser des grandeurs dans des situations de la vie courante</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer, ordonner, mesurer... par manipulation dans des situations de la vie courante ou en jouant des scènes de vie (jeu du magasin...) • Utiliser des instruments de mesure • Utiliser des unités de mesurage conventionnelles de longueur (cm, m), d'argent, de temps (h, j), de capacité (l) et de masse (kg) • Estimer et comparer des grandeurs • Ordonner des pièces de monnaie • Quantifier des montants d'argent en comptant • Explorer des unités de mesure d'autres pays

Contenus recommandés

- Unités non conventionnelles : comparaison, construction de règles
- Estimation et mesurage
- Longueur (m, dm, cm) - argent (EUR, cent) - masse (kg) - capacité (cl, dl, l) - temps (minute, heure, jour, cycle quotidien, cycle hebdomadaire, cycle annuel)
- Instruments de mesure : règle, balance, horloge, calendrier
- Systèmes de mesure
- Origines des symboles

C2 : Résolution de problèmes d'arithmétique



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Analyser l'énoncé d'un problème d'arithmétique et planifier une démarche de résolution	<ul style="list-style-type: none"> • Reformuler l'énoncé du problème en ses propres mots • Se représenter et noter le but à atteindre ou la tâche à réaliser • Faire le tri et l'organisation des informations essentielles pour la résolution et en discuter, le cas échéant, avec les autres • Élaborer et communiquer oralement une démarche de résolution en indiquant les différentes étapes • Identifier et utiliser les informations nécessaires à la résolution du problème
Résoudre un problème d'arithmétique	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver l'opération arithmétique qui s'applique à un problème • Résoudre des problèmes d'addition et de soustraction à une opération • Communiquer le résultat oralement, par écrit ou à l'aide d'une illustration
Interpréter et évaluer les résultats	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier la pertinence du résultat • Anticiper un résultat, l'estimer par supputation, formuler et vérifier des hypothèses • Explorer d'autres démarches de résolution, les comparer avec sa propre démarche et réfléchir ensemble afin de trouver une démarche appropriée

Contenus recommandés

- Les compétences à développer se construisent à l'aide de problèmes géométriques, numériques et de mesure, conformément aux domaines de compétences énumérés ci-dessus pour le cycle 2

Cycle 3

C3 : Espace et formes



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'orienter dans le plan et l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Exécuter une action à partir de consignes communiquées soit oralement, soit par un dessin ou un croquis, soit par écrit • S'orienter à partir d'un plan ou d'une description du parcours • Découvrir et utiliser les quatre points cardinaux (est, ouest, nord, sud) • Reconnaître, décrire et utiliser des repères dans l'espace (plans, cartes...)
Analyser et représenter des figures géométriques	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître, décrire, nommer et classifier des surfaces et des solides selon leurs côtés, sommets, faces ou arêtes • Reconnaître dans le monde environnant et construire, le cas échéant avec les instruments de géométrie appropriés (règle, équerre, compas, nivelle, fil à plomb...), des figures géométriques (carré, rectangle, triangle, cercle) • Fabriquer et examiner des modèles de solides (construire, décomposer, découper, plier...) • Dessiner un patron qui correspond à un solide (cube, parallélépipède) et construire un solide à partir d'un patron • Reconnaître les représentations de solides simples • Dessiner assez correctement des figures planes simples • Développer des croquis et des ébauches de perspective • Reconnaître et construire des droites parallèles et perpendiculaires
Reconnaître et créer des motifs et des structures géométriques	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et décrire les régularités d'une frise ou d'un pavage et en poursuivre la construction • Transformer des motifs et des structures géométriques par translation ou par rotation • Créer des frises ou des pavages avec des surfaces • Découvrir, décrire et examiner les propriétés de la symétrie axiale et de rotation • Repérer dans le monde environnant des droites parallèles et perpendiculaires
Combiner des connaissances géométriques et arithmétiques afin de résoudre des problèmes mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître et décrire les rapports entre des structures arithmétiques et géométriques • Représenter et démontrer des faits et des structures arithmétiques à l'aide de la géométrie (nombres carrés, nombres triangulaires...) • Reconnaître et décrire le rapport entre le périmètre et l'aire d'une surface • Comparer l'aire de surfaces planes en les décomposant en des surfaces élémentaires • Déterminer l'aire d'une surface en la recouvrant de surfaces unitaires • Comparer des droites, des surfaces et des solides selon la longueur, la longueur des côtés, l'aire, le périmètre...

Contenus recommandés

- Espace : repérage sur un axe, dans un plan - repérage dans le plan cartésien,
- Solides : connaissance de leurs propriétés (faces, sommets ou arêtes) - comparaison : cube, parallélépipède, boule, pyramide, prisme - développement
- Surfaces : connaissance de leurs propriétés (côtés, sommets) - comparaison et construction : quadrilatères, polygones - mesure à l'aide d'unités non conventionnelles

- Lignes (droites et segments)
- Parallélisme
- Perpendicularité
- Symétrie axiale
- Translation
- Rotation
- Frises et pavages de figures isométriques

C3 : Nombres et opérations



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'orienter dans l'espace numérique	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter, lire et écrire les nombres naturels dans l'espace numérique de 0 à 1.000.000 • Compter dans l'espace numérique de 0 à 1.000.000 à partir d'un nombre donné en des intervalles déterminés, de manière croissante et décroissante • Comparer, ordonner, encadrer et intercaler des nombres naturels • Extraire le nombre de dizaines, de centaines, de milliers... d'un nombre • Savoir utiliser un tableau de numération (millions, centaines de milliers, dizaines de milliers, milliers, centaines, dizaines, unités)
Savoir effectuer des opérations arithmétiques	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir effectuer les quatre opérations arithmétiques par des processus personnels et par écrit dans l'espace numérique de 0 à 1.000.000 • Comprendre que la multiplication est une opération d'addition itérative • Mémoriser le répertoire multiplicatif de 0x0 à 9x9 • Employer la division comme opération inverse de la multiplication • Maîtriser les opérations de calcul mental dans l'espace numérique de 0 à 100 • Estimer le résultat d'une opération par supputation • Évaluer la pertinence d'un résultat obtenu à l'aide de la calculatrice
Reconnaître et utiliser des structures et des règles arithmétiques	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et utiliser la représentation structurée des nombres dans un tableau de numération • Comprendre et utiliser le système de numération décimal (écriture de position, signification de la position des chiffres, signification et rôle du zéro) • Distinguer et discuter des algorithmes de calcul variés • Utiliser quelques stratégies pour effectuer des calculs de façon efficace • Reconnaître la structuration de la multiplication
Représenter et communiquer correctement les nombres et opérations	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter et analyser des données et les relations entre des séries de données dans un tableau • Vérifier un résultat en employant des démarches variées

Contenus recommandés

- Nombres : espace numérique de 0 à 1.000.000 - système décimal de numération, tableau de numération - nombres pairs, nombres impairs - aspect cardinal du nombre, aspect ordinal du nombre - notion chiffre/nombre - lecture, écriture, comparaison, classification, ordre, représentation, expressions équivalentes, composition, décomposition
- Opérations : sens de la relation d'égalité, sens de la relation d'équivalence - multiplication (addition itérative, produit cartésien), produit, facteur, multiples - division (soustraction itérative, partage, contenance), quotient, reste, dividende, diviseur - relations entre les opérations - commutativité, associativité - suite de nombres, calcul mental et écrit, approximation du résultat

C3 : Grandeurs et mesures



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Disposer d'une représentation mentale des grandeurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que les grandeurs sont exprimées à la fois par le nombre de mesure et l'unité de mesure • Connaître et savoir utiliser les unités conventionnelles typiques de longueurs, de montants d'argent, de temps, de capacité et de masse • Reconnaître des grandeurs dans des situations de la vie courante • Elargir et approfondir les représentations mentales liées aux unités de temps (année, mois, semaine, jour, heure, minute, seconde)
<p>Utiliser des grandeurs dans des situations de la vie courante</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir organiser un mesurage (choix d'une procédure, d'un instrument de mesure, de l'unité appropriée) dans des situations variées • Estimer et comparer des montants d'argent, des longueurs, des durées, des capacités et des masses • Rassembler, traiter et interpréter des données en rapport avec des grandeurs par différents moyens • Mesurer et comparer des longueurs et des espaces-temps • Ordonner des pièces de monnaie, quantifier des montants d'argent en comptant • Comparer des montants, changer et rendre de l'argent • Mesurer à l'aide d'instruments de mesure standardisés et d'instruments confectionnés en classe • Exprimer une même grandeur dans différentes unités, conversion (m \leftrightarrow cm, km \leftrightarrow m, t \leftrightarrow kg, kg \leftrightarrow g, h \leftrightarrow min, min \leftrightarrow sec, l \leftrightarrow dl) • Explorer des unités de mesure d'autres pays et époques

Contenus recommandés

- Estimation et mesurage : longueur (km, hm, m, dm, cm, mm), argent (EUR, cent), masse (g, kg, t), capacité (cl, dl, l), temps (seconde, minute, heure, jour, cycle quotidien, cycle hebdomadaire, cycle annuel)
- Diagramme à ligne brisée, diagramme à bandes
- Systèmes de mesure
- Origines des symboles

C3 : Résolution de problèmes d'arithmétique



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Analyser l'énoncé d'un problème d'arithmétique et planifier une démarche de résolution</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Restituer le problème avec ses propres mots • Faire le tri et l'organisation des informations essentielles pour la résolution du problème • Se représenter et noter le but à atteindre ou la tâche à réaliser • Définir dans un plan de travail une démarche de résolution en indiquant les différentes étapes
<p>Résoudre un problème d'arithmétique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire appel à ses connaissances et des stratégies connues pour la résolution du problème • Résoudre des problèmes comportant au moins 3 données numériques et 2 opérations arithmétiques dans le langage mathématique, grâce aux outils mathématiques appris • Reconnaître et utiliser les relations qui existent entre les informations connues, en déduire des informations nouvelles et les transférer dans des situations comparables • Développer et choisir des stratégies individuelles • Identifier et utiliser les opérations arithmétiques appropriées pour la résolution d'un problème • Représenter et communiquer oralement les résultats • Formuler des problèmes à partir d'illustrations et d'opérations arithmétiques
<p>Interpréter et évaluer les informations et les résultats</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Déduire les informations essentielles de l'énoncé du problème et en discuter avec les autres • Vérifier le résultat en le comparant avec la réalité • Vérifier des démarches de résolution comprenant plusieurs étapes et justifier les résultats • Explorer d'autres démarches de résolution, les comparer avec sa propre démarche et réfléchir ensemble afin de trouver une démarche appropriée

Contenus recommandés

- Les compétences à développer se construisent à l'aide de problèmes géométriques, numériques et de mesurage, conformément aux domaines de compétences énumérés ci-dessus pour le cycle 3

Cycle 4

C4 : Espace et formes



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'orienter dans le plan et l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer et communiquer sa position dans le plan cartésien à l'aide d'un système d'axes orthonormé et de coordonnées • Lire et dessiner des plans et des cartes simples • Reconnaître, décrire et utiliser des relations spatiales à l'aide de cartes, plans, vues, maquettes... • Dessiner des tracés
Analyser et représenter des figures géométriques dans le plan et l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Fabriquer des patrons à partir de solides réguliers • Faire correspondre des solides réguliers avec les patrons respectifs et inversement • Classifier des solides selon leurs propriétés • Reconnaître, décrire et classifier des triangles et des quadrilatères selon leurs propriétés • Représenter des surfaces et des solides • Faire correspondre les représentations à deux et à trois dimensions de formes géométriques • Découvrir et observer des solides (cube, parallélépipède, pyramide, cylindre, cône, boule) et les décrire • Construire et étudier des modèles de solides (composer, décomposer, assembler, découper, plier...) • Mesurer, tracer, nommer et comparer des angles • Faire des constructions géométriques avec une équerre et/ou un compas • Développer les habiletés du dessin à la main libre en utilisant des patrons, l'équerre et le compas • Utiliser l'équerre et le compas pour la construction de figures géométriques à partir d'indications de mesure et la mesure de segments
Reconnaître et créer des motifs et des structures géométriques	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier, décrire et représenter les régularités d'une frise ou d'un pavage • Identifier les lois et les relations qui existent dans des frises et des pavages • Poursuivre la construction d'une frise ou d'un pavage • Modifier, adapter et créer une frise ou un pavage • Créer des motifs et des structures géométriques avec des surfaces et des solides
Combiner des connaissances géométriques et arithmétiques afin de résoudre des problèmes mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les rapports entre aires et longueurs auprès de triangles et de quadrilatères • Calculer le périmètre et l'aire d'un carré et d'un rectangle • Calculer l'aire d'un triangle et d'un parallélogramme • Calculer le volume et la surface d'un cube et d'un parallélépipède • Visualiser les formules pour le calcul du périmètre, de l'aire et du volume

Contenus recommandés

- Espace : repérage sur un axe, repérage dans le plan cartésien
- Solides : connaissance de leurs propriétés (faces, sommets ou arêtes) - comparaison : cube, parallélépipède, boule, pyramide, prisme, cylindre, cône - développement
- Surfaces : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle scalène, triangle équilatéral
- Lignes (droites et segments)
- Parallélisme, perpendicularité

- Angles droits, plats, aigus, obtus
- Étude du cercle (rayon, diamètre)
- Symétrie axiale et centrale, translation
- Distance
- Périmètre
- Aire du carré, du rectangle et du parallélogramme, aire du triangle
- Volume du cube, du parallélépipède
- $\text{km} \leftrightarrow \text{m}$, $\text{m} \leftrightarrow \text{dm}$, $\text{dm} \leftrightarrow \text{cm}$, $\text{cm} \leftrightarrow \text{mm}$
- $\text{m}^2 \leftrightarrow \text{dm}^2$, $\text{dm}^2 \leftrightarrow \text{cm}^2$, $\text{cm}^2 \leftrightarrow \text{mm}^2$
- $\text{m}^3 \leftrightarrow \text{dm}^3$, $\text{dm}^3 \leftrightarrow \text{cm}^3$, $\text{cm}^3 \leftrightarrow \text{mm}^3$

C4 : Nombres et opérations



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'orienter dans l'espace numérique	<ul style="list-style-type: none"> • Construire la notion de nombre rationnel positif • Comparer, ordonner, encadrer, intercaler des fractions et des nombres décimaux • Établir des fractions équivalentes • Réduire des fractions • Passer du mot-nombre (oral ou écrit) d'une fraction ou d'un nombre ayant au plus 3 décimales à son écriture chiffrée et inversement • Représenter et lire des nombres sur une droite numérique • Extraire le nombre de dixièmes, centièmes et de millièmes d'un nombre • Reconnaître un nombre sous diverses écritures et établir quelques égalités ($1/2 = 0,5 = 5 \text{ dixièmes} = 5/10 \dots$) • Exploration de l'infiniment grand et de l'infiniment petit
Savoir effectuer des opérations arithmétiques	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les algorithmes du calcul écrit pour les nombres naturels • Effectuer et verbaliser des opérations arithmétiques dans le domaine des nombres fractionnés • Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat • Vérifier le résultat trouvé, soit par écrit, soit à l'aide de la calculatrice • Résoudre des équations comportant un nombre inconnu • Calculer des expressions mathématiques
Reconnaître des structures et des règles arithmétiques	<ul style="list-style-type: none"> • Étudier la divisibilité des nombres naturels • Utiliser des algorithmes pour effectuer des calculs de façon efficace avec des nombres écrits sous forme décimale • Utiliser des propriétés de l'addition et de la multiplication (commutativité, associativité, distributivité) et décomposer les nombres pour effectuer des calculs de manière efficace
Représenter et communiquer correctement les nombres et opérations	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et utiliser le tableau de numération élargi • Reconnaître et résoudre des situations de linéarité (suites proportionnelles) • Lire des représentations graphiques de situations de la vie courante • Lire et établir des tableaux de correspondance

Contenus recommandés

- Nombres décimaux jusqu'à l'ordre des millièmes
- Fractions : lecture, écriture - numérateur, dénominateur - pourcentage - addition, soustraction et multiplication
- Critères de divisibilité

- Division euclidienne : diviser un nombre à 4 chiffres par un nombre de 2 chiffres, exprimer le reste sous la forme d'un nombre en écriture décimale sans dépasser la position des centièmes
- Dividende, diviseur, quotient, reste
- Somme, différence, produit
- Algorithme
- Commutativité, associativité, distributivité
- Approximation du résultat d'une opération
- Tableaux de correspondance
- Graphiques

C4 : Grandeurs et mesures



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Disposer d'une représentation mentale des grandeurs	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des grandeurs fractionnées dans des situations de la vie courante et les mettre en relation avec les unités conventionnelles • Comprendre et savoir utiliser les unités conventionnelles typiques de longueurs, de montants d'argent, de temps, de capacités et de masse en relation avec des grandeurs fractionnées
Utiliser des grandeurs dans des situations de la vie courante	<ul style="list-style-type: none"> • Estimer, mesurer, comparer et calculer en utilisant des unités conventionnelles appropriées (argent, longueurs, durées, capacités et masses) • Convertir les mesures d'argent, de longueur et de temps • Choisir et utiliser les instruments de mesure appropriés • Spécifier les grandeurs fractionnées courantes • Communiquer oralement, lire et écrire des indications de grandeur • Rassembler, traiter, interpréter et représenter des données de façon appropriée • Identifier des grandeurs dans des textes, des images, des schémas, des graphiques et des tableaux • Enregistrer et décrire les correspondances entre grandeurs (corrélation, proportionnalité)

Contenus recommandés

- Estimation et mesurage : longueur (km, hm, m, dm, cm, mm) - argent (EUR, cent) - masse (g, kg, t) - capacité (ml, cl, dl, hl, l) - temps (seconde, minute, heure, jour, cycle quotidien, cycle hebdomadaire, cycle annuel) - angles (degré)
- Relations entre les unités de mesure
- Utilisation des instruments de mesure courants
- Traitement de données



C4 : Résolution de problèmes d'arithmétique

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Analyser l'énoncé d'un problème mathématique et planifier une démarche de résolution	<ul style="list-style-type: none"> • Selon le contexte, représenter et expliquer la situation-problème ou le problème mathématique par une démarche active et opératoire, par un schéma ou une carte sémantique ou oralement • Faire le tri et l'organisation des données et des nombres essentiels pour la résolution du problème • Noter le but à atteindre ou la tâche à réaliser • Définir dans un plan de travail une démarche de résolution en indiquant les différentes étapes
Résoudre un problème d'arithmétique	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre de manière autonome et par écrit des problèmes faisant appel à au moins deux grandeurs et quatre données numériques • Proposer des solutions pour des problèmes ouverts faisant appel à une ou plusieurs séries de données • Faire appel à ses connaissances et à des stratégies connues pour la résolution du problème • Reconnaître et utiliser les relations qui existent entre les informations connues, en déduire des informations nouvelles et les transférer dans des situations comparables • Développer et choisir des stratégies individuelles de résolution • Établir des liens de proportionnalité entre les données
Interpréter et évaluer les informations et les résultats	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer d'autres stratégies de résolution, les comparer avec ses propres stratégies et réfléchir ensemble afin de trouver une démarche de résolution appropriée • Déduire les informations essentielles à partir de textes, de graphiques et de tableaux et en discuter avec les autres • Formuler et vérifier des hypothèses • Vérifier et justifier le résultat d'un problème comportant plusieurs étapes de résolution

Contenus recommandés

- Les compétences à développer se construisent à l'aide de problèmes géométriques, numériques et de mesure, conformément aux domaines de compétences énumérés ci-dessus pour le cycle 4.

Cycle 1

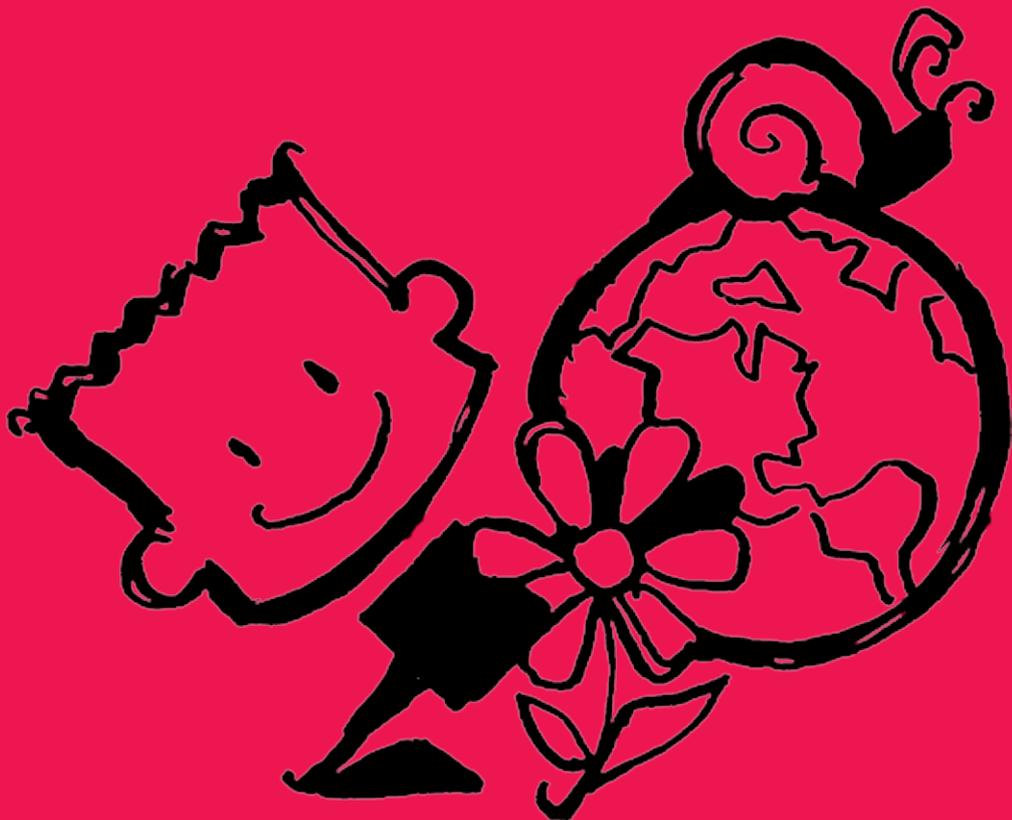
La découverte du monde par tous les sens

Cycle 2 et 3

L'éveil aux sciences

Cycle 4

Les sciences humaines et naturelles



La langue d'enseignement est le luxembourgeois au cycle 1 et l'allemand aux cycles 2, 3 et 4. Le cas échéant, les élèves peuvent utiliser d'autres langues pour la communication et l'interaction dans le cadre des situations d'apprentissage et d'évaluation.

Compétences scientifiques générales à développer dans les 4 cycles

Cycles 1 à 4



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'engager dans l'exploration de phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Procéder à des explorations et examens simples • Collectionner des objets, des informations • Poser des questions • Rechercher des réponses simples, pertinentes • Percevoir avec tous ses sens • Contempler, observer et décrire à l'aide de termes courants • Formuler des idées ou hypothèses et poser des questions y relatives
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher, recueillir et énumérer des informations • Consulter des livres, cartes, images, graphiques, diagrammes, tableaux • Mettre en évidence des idées/mots importants • Extraire les éléments pertinents des informations • Classer des informations selon les consignes données ou de propre initiative • Procéder à des comparaisons systématiques • Faire appel aux facultés de symbolisation (comparer, regrouper, classer, organiser)
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer des démarches et des résultats • Séparer l'essentiel de ce qui l'est moins et procéder à une pondération des informations • Exprimer une opinion et la justifier • Exposer ses préférences et les justifier • Distinguer entre descriptions et appréciations et les commenter
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Développer ses premières conceptions de modèles • Recourir à des concepts/modèles simples pour expliquer des phénomènes, évolutions ou liens • Établir des liens avec des expériences antérieures • Représenter et expliquer le déroulement d'actions et de situations • Reconnaître des similitudes, des différences et des changements • Établir des analogies
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en œuvre les différentes étapes d'un projet, d'après des consignes préétablies ou de façon autonome • Participer activement à la mise en pratique d'une action commune, simple et planifiée • Participer activement à la planification des grandes lignes d'un projet commun • Mener une réflexion critique au sujet de la démarche

<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter, illustrer, communiquer et documenter les résultats de son travail de manière appropriée • Parler d'un sujet donné • Exposer et présenter son point de vue • Participer à des conversations portant sur différents thèmes • Donner un feed-back simple à ses camarades de classe • Valoriser des suggestions en les intégrant de manière judicieuse à son propre travail
--	---

Cycle 1 : La découverte du monde par tous les sens

Compétences relatives aux domaines et aux contenus scientifiques

C1 : L'homme



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Explorer des phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer de manière ludique les parties de son corps et les fonctions de ses membres • Explorer de façon ludique les différents systèmes sensoriels et leur interaction
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir et verbaliser différents sentiments et états d'esprit • Interroger des experts tels que médecins, nutritionnistes ou autres à propos de questions de santé • Interroger des pairs ou des enfants plus âgés sur un sujet lié à la santé • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédias traitant des aspects du corps ou de la santé
<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les dangers et percevoir les possibilités de protéger son corps • Commencer à appliquer les règles de base d'une alimentation saine (à l'exemple du petit déjeuner et du casse-croûte) • Commencer à appliquer les règles de base de l'hygiène personnelle (se laver les mains, se moucher...) • Parler de ses propres perceptions et sentiments et les comparer à ceux d'autrui
<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer des parties de son corps et connaître des fonctions corporelles • Expérimenter et apprécier des tensions et des relâchements • Se faire une première idée de l'importance de l'hygiène, de l'alimentation, du mouvement et de la récupération, et l'exprimer (par la parole, des gestes, le dessin).
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser son propre projet/un projet commun dans le domaine des expériences sensorielles, de la santé, de l'alimentation saine...
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réinvestir et approfondir ses savoirs et compétences en participant à un jeu de rôle reprenant des sujets liés au corps • Communiquer des expériences corporelles et affectives élémentaires de différentes façons (par la parole, le dessin, des photographies...)

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à « l'être humain », les enfants doivent pouvoir :
 - se familiariser avec les faits fondamentaux de la vie (croissance, développement, comportement, adaptation...);
 - développer un sens des responsabilités pour leur propre bien-être et celui d'autrui grâce au développement de compétences importantes en matière de savoir-être (« life skills ») et d'un savoir fondamental.
- **Projet obligatoire : Mon corps – mes sens**

C1 : La nature



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer, vivre son environnement avec tous ses sens : la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat, le goût • Décrire ses premières observations de plantes et d'animaux (par le dessin, la parole...) • Percevoir les signes de la nature vivante (croissance, changements cycliques...)
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des informations acquises au cours d'excursions didactiques dans la nature, d'explorations de phénomènes naturels... • Interroger des pairs ou des enfants plus âgés à propos d'un sujet lié à la nature (tous les cycles) • Interroger des experts tels que garde-forestiers, fermiers... à propos de sujets liés à la nature • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédias traitant des sujets liés à la nature (animaux, plantes...)
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve d'un comportement responsable à l'égard de la nature – protéger et respecter les animaux et les plantes • Reconnaître les signes et liens élémentaires de la nature vivante : croissance, nutrition, espace vital
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Associer des animaux à des espaces vitaux déterminés • Rechercher différents critères pour des classifications simples d'animaux et de plantes • Classer les animaux et les plantes en fonction de différents critères (p.ex. le milieu de vie) • S'apercevoir de la dépendance des êtres vivants de conditions de vie élémentaires (alimentation, lumière, protection...)
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Assumer la responsabilité pour l'élevage d'un animal (escargot, poussins...) ou la culture d'une plante (plantes en pot...) pendant une période limitée
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un produit créatif par la combinaison de matériaux naturels (aux propriétés distinctes) • Consigner ses observations ou son examen d'un animal ou d'une plante sous forme de dessins ou de photographies, les décrire • Représenter visuellement les liens en rapport avec un processus observé ou examiné, les décrire • Réinvestir et approfondir ses savoirs et compétences en participant à un jeu de rôle traitant de sujets liés à la nature

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à la « nature », les enfants doivent pouvoir – à l'aide de tous leurs sens :
 - explorer des milieux de vie différents (forêt, pré, jardin, ferme...);
 - entrer en contact avec des animaux et des plantes de milieux de vie différents (animaux domestiques et de la ferme, animaux sauvages, fleurs et arbres indigènes...);
 - apprendre à connaître la diversité de la nature à l'aide d'exemples types;
 - apprendre à connaître des faits essentiels de la vie : croissance, développement, comportement, adaptation, reproduction;
 - apprendre à assumer de la responsabilité pour la vie;
 - développer grâce à leur savoir un sens des responsabilités pour leur propre bien-être et celui des générations futures.

- **Projet obligatoire : Prise de responsabilité pour les soins à apporter à un animal ou une plante**

C1 : La technologie



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des phénomènes physiques élémentaires (magnétisme, objets flottants...) à travers l'exploration et l'expérimentation • Construire et (ré-)inventer des objets et des constructions simples à l'aide d'outils et de matériaux divers (matériel recyclé, standardisé, de bricolage) • Monter et démonter des constructions • Réaffecter des matériaux, même dans le sens d'une utilisation détournée (fabrication d'un robot à partir de déchets...) • Explorer de façon ludique les propriétés physiques d'éléments naturels (eau, terre, air...) • Explorer et expliquer les modifications de matériaux (feuille de papier blanchie par le soleil...)
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des informations acquises lors de visites didactiques d'entreprises artisanales, d'ateliers • Interroger des pairs ou des enfants plus âgés à propos d'une thématique spécifique • Interroger des experts - des artisans p.ex. - sur des sujets techniques • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédias à propos de sujets techniques
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Se familiariser avec des outils et réfléchir à leur fonction • Respecter des aspects de sécurité lors du maniement d'appareils techniques (outils, instruments tranchants...) • Faire preuve d'un comportement responsable dans la circulation • Respecter son matériel et celui d'autrui (usage, soins)
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Indiquer différents critères pour des classifications simples d'objets • Classer des objets selon différents critères ou fonctions • Réfléchir à la fonction des outils
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser son propre projet créatif par l'expérimentation, la construction • Réaliser une construction créative par la combinaison de matériaux ayant des propriétés distinctes

Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Consigner son observation ou examen d'un objet, d'un appareil ou d'un dispositif sous forme de photographies ou de dessins, les décrire
---	---

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à la technologie, les enfants doivent pouvoir :
 - acquérir du savoir-faire et des capacités en matière de maniement de matériaux, outils et dispositifs techniques élémentaires ;
 - développer une pensée technique, apprendre à s'expliquer des dispositifs et processus techniques élémentaires ;
 - vivre les interactions entre l'homme et la technique à l'aide d'exemples appropriés et y réfléchir.
- **Thèmes obligatoires :**
 - **construction libre d'une « machine » simple à partir de matériel quotidien ou standardisé avec présentation de son utilité pratique ;**
 - **jeu libre/expérimentation avec des blocs de construction, matériaux quotidiens, eau, air... .**

C1 : L'enfant et son environnement, la citoyenneté



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Développer des capacités de coopération • Commencer à comprendre sa propre « biographie » et celle de ses pairs à l'aide de photographies ou d'objets • Faire la connaissance d'éléments typiques d'autres cultures (jeux d'enfants, chansons, histoires, plats...)
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer avec des pairs ou des enfants plus âgés • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédias sur des faits sociaux et culturels divers
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir ensemble avec d'autres enfants aux conflits et tâches dans la salle de classe et essayer de résoudre les conflits • Participer à la conception de rituels dans le cadre de la vie scolaire • Réfléchir au sens et aux objectifs des règles de la vie commune à l'école
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler ensemble avec ses camarades de classe des règles de vie commune à l'école et les respecter • Établir des comparaisons entre différentes habitudes de vie, langues, coutumes et fêtes, en se fondant sur son domaine d'expérience direct : logement, travail, loisirs, vacances... • Associer des jeux d'enfants, chansons, histoires et plats aux cultures correspondantes • Représenter visuellement des liens par rapport à la vie et l'action communes (groupe, classe, famille) et les expliquer verbalement
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à connaître des jeux d'enfants, chansons, histoires ou plats de cultures différentes • Travailler et coexister dans une communauté avec d'autres enfants • Participer à la conception de rituels dans la vie scolaire

Interagir en utilisant différents modes de communication

- Rassembler et présenter des photographies de famille, de fêtes et de coutumes
- Jouer des rôles dans le jeu scénique libre
- Représenter visuellement des liens en rapport avec la vie et l'action communes (groupe, classe, famille) et les expliquer verbalement

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences sociales, les enfants doivent pouvoir :
 - vivre le contexte social en tant qu'interdépendance et obligation réciproques ;
 - avoir la possibilité, à l'aide d'exemples appropriés, de se familiariser avec des sujets de la réalité quotidienne en rapport avec les fonctions existentielles de base (travail, logement, approvisionnement, informations, loisirs...) ;
 - apprendre à aborder ensemble les tâches et problèmes sociaux ;
 - entrer en contact avec des éléments de cultures différentes.
- **Thèmes obligatoires :**
 - vécu et expériences au fil du temps, devant faire l'objet d'un apprentissage continu (fêtes, rituels, entretiens) ;
 - coexistence de différentes cultures au sein de la classe.

C1 : L'espace

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer son environnement scolaire et extrascolaire proche et s'y orienter : la salle de classe, le bâtiment scolaire, le chemin de l'école, différents trajets empruntés régulièrement • Découvrir les affectations et fonctions des différents espaces environnants
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans son environnement scolaire et extrascolaire proche : la salle de classe, le bâtiment scolaire, les alentours, chemins, distances, circulation... • Utiliser des repères spatiaux • Se procurer sur place des informations concernant les espaces dans son environnement • Utiliser des informations acquises au cours d'excursions didactiques • Interroger des pairs ou des enfants plus âgés à propos d'un sujet lié à l'espace (tous les cycles) • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédias à propos de situations propres aux différents espaces
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer son opinion sur différents espaces et leur équipement (en réalité, ou alors sous forme de modèle) en vue de leur utilité respective • Exprimer des opinions et préférences concernant des expériences avec son environnement • Manifester un comportement responsable dans la circulation routière

<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier différentes possibilités d'aménagement d'un espace en rapport avec son utilisation (personnelle) • Comparer la représentation d'un espace à la réalité • Décrire des espaces, leur structuration et leur équipement et les comparer à d'autres espaces
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à l'aménagement d'un espace : cour, salle de classe, couloir...
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir des modèles tridimensionnels d'espaces • Représenter les espaces par le dessin ou des photographies, les décrire • Réinvestir et approfondir ses savoirs et connaissances en participant à un jeu de rôle traitant de thèmes liés à l'espace • Décrire la maison familiale, les trajets empruntés régulièrement : le chemin de l'école, l'école, les espaces de loisirs et la nature • Décrire son environnement scolaire et extrascolaire par la parole, des dessins, des photographies : maison familiale, chemin de l'école, école, espaces de loisirs, nature...

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à « l'espace », les enfants doivent pouvoir :
 - se familiariser avec les propriétés et le fonctionnement des espaces ;
 - s'orienter dans l'espace ;
 - apprendre comment les hommes peuvent utiliser et concevoir les espaces.
- **Thème obligatoire :**
 - **la maison familiale, les trajets empruntés régulièrement (le chemin de l'école, l'école, la cour de l'école : orientation, équipement, utilisation), les espaces de loisirs et la nature.**

C1 : Le temps



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Explorer des phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Développer des repères temporels élémentaires : commencer à se situer dans la journée, la semaine, l'année (quatre saisons) • Développer de l'intérêt pour le passé (images, photos), percevoir des différences
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des événements vécus de façon chronologique (les activités de la journée, les temps de la journée : matin, soir...) • Entrer en contact avec différents instruments de mesure du temps : sablier, montre, calendrier... • Reconnaître des changements saisonniers, les associer aux saisons correspondantes • Reconnaître des traces du passé : monuments, bâtiments anciens dans l'environnement personnel • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédias à propos d'aspects temporels • Interroger des pairs ou des enfants plus âgés voire des adultes au sujet des changements temporels

<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Établir des repères temporels élémentaires au moyen d'expériences continues, et les situer verbalement (avant, après, souvent, parfois, jamais...) • Analyser des développements spécifiques (de sa propre personne, dans la nature, au sein de la famille, de la classe)
<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à se situer dans la journée, la semaine, l'année (quatre saisons) • Identifier des traces du passé : monuments, bâtiments anciens dans l'environnement personnel • Reconnaître et associer des changements liés au temps/aux saisons correspondantes • Faire des comparaisons : aujourd'hui – autrefois – dans le futur
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un projet sur le déroulement de la journée, le plan de la semaine ou le cycle des saisons à l'aide d'objets réels, de photos, de dessins d'enfants, de travaux de bricolage, d'icônes
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rassembler, discuter et présenter des photos du passé • Documenter des déroulements temporels (année scolaire) • Représenter ses observations ou son examen d'un déroulement temporel sous forme de dessins, de photographies, les décrire • Représenter des déroulements temporels dans le jeu, p.ex. lors des jeux de rôle • Représenter visuellement des liens en rapport avec un processus observé ou examiné, les décrire • Employer des notions temporelles dans une situation donnée (avant, après, souvent, parfois, jamais...)

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences en matière de « temps », les enfants doivent pouvoir
 - élaborer des repères temporels et s'en servir ;
 - exploiter des sources historiques ;
 - apprendre que les hommes évoluent dans le temps, vivent dans le temps, organisent le temps et sont marqués par l'histoire.
- **Projet obligatoire s'organisant autour de l'un des sujets suivants :**
 - le déroulement de la journée ou ;
 - les quatre saisons.

Cycle 2 : Éveil aux sciences

C2 : L'homme



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> Continuer à développer la conscience de son corps ainsi qu'une attitude positive par rapport à son corps Poser des questions sur son corps ainsi que sur son développement Explorer de façon ludique les performances, limites et l'interaction de ses organes sensoriels et les expliquer
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> Distinguer et nommer les principales parties du corps humain Recueillir des informations relatives à la forme et à la fonction de certaines parties du corps dans des situations données (p.ex. dents, membres) Consulter des livres d'enfants et des publications multimédias traitant des aspects du corps ou de la santé Percevoir et interpréter différents sentiments et états d'esprit
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> Connaître, expliquer et mettre en œuvre des comportements responsables vis-à-vis de soi-même et des autres Faire preuve d'un comportement responsable en matière de santé et d'hygiène personnelle Mettre en œuvre les règles de base d'une alimentation saine (à l'exemple du petit déjeuner et du casse-croûte) Montrer de l'empathie pour les personnes souffrant d'un handicap physique
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre dans les grandes lignes la conception, la naissance et les besoins d'un enfant Reconnaître, représenter et expliquer la forme, la fonction et l'interaction de différentes parties du corps
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> Élaborer les règles pour l'hygiène dentaire et soigner ses dents correctement Réaliser, le cas échéant avec l'aide de l'enseignant, un carnet de bord avec des dessins, photos et petits textes
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> Composer sa propre « biographie » Retenir des informations graphiques et des petits textes sur le sujet Représenter les possibilités de mouvement et d'expression du corps ainsi que différents sentiments de manière ludique et créative (pantomime, jeux à deux)

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à « l'être humain », les enfants doivent pouvoir entre autres :
 - se familiariser avec les faits fondamentaux de la vie (croissance, développement, comportement, adaptation...);
 - développer un sens des responsabilités pour leur propre bien-être et celui d'autrui par l'acquisition de compétences importantes en matière de savoir-être (« life skills ») et d'un savoir fondamental.
- Thème obligatoire:**
 - nous découvrons notre corps – nos sens.**

C2 : La nature



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Faire l'expérience de la nature avec tous ses sens • Observer et décrire des manifestations vitales d'animaux • Poser des questions sur les êtres vivants et la diversité de la nature • Apprendre à connaître les premières techniques de travail en vue de l'exploration de la nature (ramasser, sécher des plantes...)
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir des informations sur les animaux (resp. les plantes) par des essais simples, l'alimentation animale (resp. la culture de plantes) et la recherche dans des livres d'images et de non-fiction • Décrire quelques caractéristiques essentielles d'animaux et de plantes, ainsi que leurs stratégies d'adaptation à leur milieu de vie • Nommer des plantes et des animaux en les situant dans leurs espaces vitaux respectifs • Suivre et décrire un exposé d'une certaine durée (élevage d'animaux, culture de plantes, arbre au cours de l'année)
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir sur le comportement des hommes vis-à-vis de la nature • Réfléchir aux liens existant entre animaux, plantes et hommes
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Établir le lien entre les caractéristiques physiques et le comportement des animaux et leur mode de vie (à l'exemple de l'écureuil ou des oiseaux en hiver) • Classer des espèces animales connues et nommer des catégories de classification (p.ex. dans le cadre de la collection d'images d'animaux)
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Assumer la responsabilité pour l'élevage d'un animal (p.ex. escargot) ou la culture d'une plante (p. ex. plantes en pot) pendant une certaine période • Prendre en charge une partie du travail concernant une fiche descriptive commune d'animaux
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une série de dessins ou de photos avec de petits textes relatifs à l'évolution d'une plante/l'élevage d'un animal • Réaliser une « fiche descriptive » sous la direction de l'enseignant • Raconter à un groupe ce qu'on a appris sur les animaux et les plantes

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à la « nature », les enfants doivent pouvoir :
 - apprendre à connaître la diversité de la nature à l'aide d'exemples types ;
 - apprendre à connaître des faits essentiels de la vie (croissance, développement, comportement, adaptation, reproduction) ;
 - apprendre à assumer de la responsabilité pour la vie ;
 - développer grâce à leur savoir un sens des responsabilités pour leur propre bien-être et celui des générations futures.
- **Thèmes obligatoires :**
 - découverte détaillée d'un animal domestique ou sauvage ;
 - observation à long terme de plantes ou d'animaux.



C2 : La technologie

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Explorer des phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des phénomènes (p.ex. magnétisme) par l'exploration et l'expérimentation • Poser des questions sur des appareils et dispositifs techniques, sur leur application ainsi que sur des phénomènes physiques ou chimiques • Exprimer des idées quant au montage d'appareils et de dispositifs techniques et les vérifier par des exemples concrets • Contempler et observer avec précision des objets, appareils et dispositifs, consigner ses observations par le dessin et les expliquer verbalement • Formuler des questions dans le cadre de l'exploration (libre ou dirigée) de phénomènes • Exprimer des hypothèses relatives à des phénomènes observés • Formuler des problèmes, développer des propositions de solutions
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier une hypothèse par des essais, tester des propositions de solution • Monter, démonter et analyser des objets et dispositifs • Manier concrètement, examiner et comparer des objets, instruments et outils • Travailler dans de petits « ateliers » avec différents matériaux (p.ex. bois, papier, textiles) et apprendre à les connaître plus en détail • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédias à propos de faits techniques
<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les résultats d'essais, essayer de les interpréter et tirer de premières conclusions • Évaluer l'allègement du travail grâce à l'utilisation d'appareils ou de dispositifs techniques • Cerner les aspects de sécurité lors du maniement d'appareils techniques (p.ex. outils, instruments tranchants) • Réfléchir à l'importance des appareils/dispositifs techniques dans différentes professions, la vie quotidienne • Évaluer les avantages et désavantages d'appareils techniques
<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier les conditions des essais effectués, vérifier les connaissances acquises, le cas échéant sous la direction de l'enseignant, par des essais supplémentaires • Reconnaître et expliquer de premiers principes • Indiquer différents critères pour des classifications simples (d'objets) • Classer des objets selon des critères • Établir les premiers liens entre la forme, le matériel et l'affectation d'un objet • S'expliquer le fonctionnement, les principes de construction et le développement d'un appareil/dispositif (p.ex. véhicule-jouet, instrument...) • Reconnaître la spécialisation d'appareils ou de dispositifs
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifier et réaliser de petites expériences en fonction d'une question ou d'un sujet spécifique • Rassembler des objets en fonction d'un sujet spécifique, les classer selon ses critères personnels et en faire un usage créatif • Faire une construction (véhicule avec ou sans direction) à l'aide de matériel de tous les jours ou standardisé • Inventer un appareil simple/un dispositif technique simple

<p>Représenter, communiquer et échanger</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consigner son observation ou examen d'un objet, d'un appareil, d'un dispositif ou d'un essai graphiquement sous forme d'esquisse ou de dessin (éventuellement avec annotation ou en tant que « fiche descriptive ») et l'expliquer verbalement • Réaliser une construction créative par la combinaison de matériaux ayant des propriétés distinctes • Comparer des appareils/instruments à l'aide de critères préétablis • Élaborer et expliquer une notice d'utilisation pour la construction d'un appareil/d'un dispositif
--	---

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à la technologie, les enfants doivent pouvoir :
 - acquérir un savoir-faire et des capacités en matière de maniement de matériaux, outils et dispositifs techniques ;
 - développer une pensée technique, apprendre à s'expliquer les dispositifs et processus techniques ;
 - vivre les interactions entre l'homme et la technologie à l'aide d'exemples appropriés et y réfléchir.
- **Thèmes obligatoires:**
 - examen et utilisation d'outils, d'appareils et de dispositifs techniques simples (p.ex. grue, véhicule, instruments) – construction de dispositifs ;
 - rassembler, classer et utiliser des matériaux ;
 - travail avec le fichier d'expérimentation (faire une sélection parmi les thèmes eau, air).

C2 : L'enfant et son environnement, la citoyenneté



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Explorer des phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler des questions concernant l'évolution, la naissance et les besoins d'un enfant • Coopérer et communiquer avec d'autres enfants • Poser des questions relatives à la vie d'autres enfants, voire d'enfants dans d'autres pays
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recevoir des réponses à des questions concernant l'évolution, la naissance et les besoins d'un enfant • Connaître les droits de l'enfant • S'informer sur la vie d'enfants sur d'autres continents • Documenter sa propre « biographie », respectivement l'histoire de sa classe, du groupe... à l'aide de photos ou d'objets
<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à la conception de rituels dans la vie scolaire • Participer à la résolution de conflits à l'intérieur de la classe (p.ex. par le biais d'un « parlement » de classe) • Réfléchir au sens et aux objectifs des règles de vie commune à l'école • Comparer les structures familiales dans différentes cultures • Méditer des clichés et préjugés (rôle garçon-fille, enfants dans d'autres cultures)
<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler et respecter des règles de vie commune en classe • Explorer les points communs et les différences par rapport au mode de vie d'enfants d'autres pays

Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser un « marché des hobbies » dans la classe • Apprendre à connaître des jeux d'enfants, chansons, histoires ou plats d'autres cultures • Réaliser un carnet de bord avec des données, documents, dessins, photos, images et petits textes personnels
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter ses hobbies à d'autres enfants • Rassembler et présenter des photos de famille, de fêtes et de coutumes • Appliquer le comportement social dans le cadre de jeux de groupe et en discuter • Réaliser un carnet de bord

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences sociales, les enfants doivent pouvoir :
 - vivre le contexte social en tant qu'interdépendance et obligation réciproque ;
 - obtenir, à l'aide d'exemples appropriés, la possibilité de se familiariser avec des extraits de la réalité quotidienne en rapport avec les fonctions existentielles de base (travail, logement, approvisionnement, informations, loisirs...) ;
 - apprendre à aborder ensemble les tâches et problèmes sociaux.
- **Thèmes obligatoires :**
 - **vivre la classe en tant que groupe ;**
 - **grossesse, naissance et première enfance.**

C2 : L'espace



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions sur son environnement proche • Saisir la structure et l'affectation des espaces dans le proche environnement personnel et s'y orienter
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire des espaces familiers, leur structuration et leur équipement et les comparer à d'autres • Se procurer sur place - par voie d'exploration et d'interrogation - des informations relatives aux espaces dans l'environnement personnel • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédias à propos des caractéristiques de différents espaces
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que les hommes utilisent les espaces de différentes manières • Exprimer son opinion quant à l'aménagement ou sur des propositions d'aménagement d'espaces (p.ex. salle de classe, couloir, cour de récréation, rue)
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier différentes possibilités d'aménagement d'un espace en rapport avec son utilisation • Représenter et expliquer la localisation, la taille et la relation des parties d'un bâtiment scolaire ou d'une rue à l'aide d'un modèle (p.ex. cartons de déménagement, cubes en bois) • Comparer des espaces ayant des fonctions communes ou différentes

Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à l'aménagement d'un espace (p.ex. salle de classe, couloir) • Soumettre des propositions pour un aménagement alternatif / l'embellissement d'un espace, en discuter et les mettre en pratique (salle de classe, cour de récréation, rue), fabriquer et expliquer des panneaux d'orientation
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter un espace (p.ex. la salle de classe, l'école et ses environs) par un modèle simple et expliquer le rapport avec la réalité • Dessiner ou photographier des objets dans l'espace à partir de différentes perspectives (p.ex. vue latérale du bâtiment scolaire, cour de récréation à partir de la salle de classe...) • Réaliser une esquisse topographique simple

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à « l'espace », les enfants doivent pouvoir :
 - se familiariser avec les propriétés et le fonctionnement des espaces ;
 - s'orienter dans l'espace ;
 - apprendre comment les hommes peuvent utiliser et concevoir les espaces.
- **Thème obligatoire :**
 - **vivre, explorer, représenter et aménager le cas échéant des espaces et chemins (p. ex : la salle de classe, l'école et ses environs, la rue).**

C2 : Le temps



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • S'interroger sur des événements, des phénomènes ayant eu lieu dans le passé • Structurer des périodes (p.ex. la journée) à l'aide d'objets • Observer et noter des changements dans la nature, respectivement dans les activités humaines au fil des saisons
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des événements de façon chronologique (déroulement de la journée) • Associer des changements saisonniers aux saisons respectives • Structurer des périodes en fonction des saisons, des fêtes... • Attribuer des événements récurrents et uniques de sa vie au passé, au présent ou au futur
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer différents déroulements temporels des hommes (p.ex. déroulement de la journée) • Réfléchir aux différences culturelles en rapport avec les ordonnancements du temps, des saisons (p.ex. fêtes)
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Classer des événements de façon chronologique (déroulement de la journée) • Structurer des périodes de temps (année) entre autres en fonction des saisons, des fêtes... • Expliquer les liens existant entre les activités humaines (professions) et le déroulement de la journée/de l'année

Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none">• Élaborer une frise annuelle commune avec indication des événements vécus, à l'aide d'objets réels, de photos, de dessins d'enfants, de travaux de bricolage, de petits textes• Vivre en commun les changements saisonniers dans la nature (p.ex. notre arbre au fil des saisons)• S'impliquer dans des activités spécifiques à un moment donné de l'année (jeux, activités dans la nature, rituels)
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none">• Documenter des déroulements temporels• Réaliser une ligne du temps• Documenter des étapes de la vie• Représenter de façon créative un déroulement temporel (p.ex. une journée), ou des impressions de moments

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences en matière de « temps », les enfants doivent pouvoir :
 - élaborer des ordonnancements du temps et s'en servir ;
 - exploiter des sources historiques ;
 - apprendre que les hommes évoluent dans le temps, vivent dans le temps, organisent le temps et sont marqués par l'histoire.
- **Projet obligatoire :**
 - **projet à long terme traitant la structuration de périodes, comme par exemple le déroulement de l'année.**

Cycle 3 : Éveil aux sciences

C3 : L'homme



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Poser des questions sur son corps et son développement en fonction de l'âge • Percevoir les fonctions vitales du corps • Formuler des hypothèses au sujet d'une problématique spécifique
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Examiner et documenter ses propres habitudes alimentaires et celles d'autres enfants • Consulter des livres d'enfants et des publications multimédias traitant des aspects du corps ou de la santé, en relation avec l'alimentation entre autres
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Documenter et remettre en question son propre comportement en matière de santé (p.ex. alimentation) • Mettre en œuvre les règles de base d'une alimentation saine (à l'exemple du petit déjeuner et du casse-croûte) • Réfléchir sur les droits et obligations des enfants en ce qui concerne un comportement responsable vis-à-vis de la propre santé et du propre bien-être
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve de responsabilité pour son propre bien-être • Identifier, décrire et mettre en pratique les conditions et l'importance d'une alimentation équilibrée pour la préservation de la santé
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Composer un petit déjeuner et un casse-croûte sains et appliquer les nouvelles connaissances sur une période prolongée
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Établir des tableaux simples

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à « l'être humain », les enfants doivent pouvoir entre autres :
 - se familiariser avec les faits fondamentaux de la vie (croissance, développement, comportement, adaptation...);
 - développer un sens des responsabilités pour leur propre bien-être et celui d'autrui par l'acquisition de compétences importantes en matière de savoir-être (« life skills ») et d'un savoir fondamental.
- **Thème obligatoire:**
 - **l'alimentation saine à l'exemple du petit déjeuner et du casse-croûte.**

C3 : La nature



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • S'interroger de manière ciblée sur les êtres vivants et la diversité de la nature • Poser des questions sur le mode de vie et l'évolution des animaux et des plantes • Formuler des hypothèses à propos de phénomènes naturels
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Énumérer les caractéristiques fondamentales de plantes et d'animaux • Utiliser différents médias en vue de l'acquisition d'informations et de la présentation des résultats de travail • Retracer concrètement l'évolution d'un animal ou d'une plante à l'aide d'un exemple-type (p.ex. grenouille, fleur de cerisier) • Recourir à une clé d'identification simple • Se documenter dans des livres d'information spécifiques et sur internet
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Juger l'influence de l'homme sur l'aménagement des espaces naturels • Reconnaître et expliquer dans les grandes lignes les signes de la nature vivante : métabolisme, croissance, évolution, mouvement, reproduction
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir aux liens existant entre animaux, plantes et hommes • Expliquer des mesures en vue de la protection d'un espace vital et de ses espèces • Citer les interactions entre les êtres vivants dans un espace naturel • Percevoir et expliquer les adaptations des animaux (à l'espace vital, à la saison, à la nourriture...) • Élaborer soi-même et appliquer une clé pour l'identification de plantes (p.ex. types d'arbres, plantes utiles) • Expliquer les multiples possibilités d'utilisation de plantes dans l'alimentation humaine à l'aide d'exemples concrets (fruits et légumes)
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Assumer la responsabilité pour l'élevage d'un animal (p.ex. têtard) pendant une certaine période ou réaliser une exposition de fruits et de légumes et l'expliquer à autrui • Établir en toute autonomie/en groupe une « fiche descriptive » ou un « livre d'animaux » ou un fichier avec des dessins, photos et petits textes • Tenir un journal concernant l'évolution d'animaux ou de plantes au fil du temps • Créer une collection d'empreintes animales
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer une série de dessins ou de photos avec de petits textes relatifs à l'évolution d'une plante/l'élevage d'un animal • Réaliser seul ou en groupe une « fiche descriptive », un « livre d'animaux » ou un fichier avec des dessins, photos et petits textes • Présenter les résultats d'un travail de groupe • Établir des tableaux et des représentations schématiques simples

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à la « nature », les enfants doivent pouvoir :
 - apprendre à connaître la diversité de la nature à l'aide d'exemples-types ;
 - apprendre à connaître des faits essentiels de la vie (croissance, développement, comportement, adaptation, reproduction) ;
 - apprendre à assumer de la responsabilité pour la vie ;
 - développer grâce à leur savoir un sens des responsabilités pour leur propre bien-être et celui des générations futures.

- **Thèmes obligatoires :**
 - **développement des animaux et adaptation à leur espace vital ;**
 - **découverte, identification et classification de plantes (espèces d'arbres, plantes utiles) ;**
 - **nature et paysage dans notre village/quartier – notre commune (à traiter dans le cadre du projet « Notre village/notre quartier – notre commune »).**

C3 : La technologie



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Explorer des phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser des phénomènes (p.ex. magnétisme) par expérimentation et exploration personnelle • S'interroger de façon spécifique et détaillée sur des appareils et dispositifs techniques, leur utilisation et application ainsi que sur des phénomènes physiques ou chimiques • Exprimer des idées quant au montage d'appareils et de dispositifs techniques et les vérifier par des exemples concrets • Contempler et observer avec précision des objets, appareils et dispositifs ainsi que des processus, consigner ses observations par le dessin et les expliquer verbalement • Utiliser des outils simples et reconnaître leurs spécificités techniques (p.ex. instruments d'écriture, marteaux) • Formuler des questions dans le cadre de l'exploration (libre ou dirigée) de phénomènes, exprimer des hypothèses sur des phénomènes observés • Formuler des problèmes, développer des propositions de solutions
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier une hypothèse par des essais, mettre des propositions de solution à l'épreuve • Recueillir et comparer des données • Appliquer les démarches suivantes : observer, décrire, mesurer, ériger, construire, réinventer, planifier, monter, démonter et analyser des objets et dispositifs • Recourir à différents médias en vue de l'acquisition d'informations et de la présentation de résultats de travail • Essayer et comprendre une construction technique complexe à l'exemple du vélo • Comprendre et expliquer des processus de production techniques simples • Représenter et décrire le cheminement d'un produit de la matière première au produit final, à l'exemple du lait ou du pain
<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les résultats d'essais, commencer à les interpréter et à tirer des conclusions • Comparer des appareils techniques en les manipulant et réfléchir à leur utilité, p.ex. dans différentes professions ou dans la vie quotidienne • Reconnaître et décrire des processus de production techniques simples et réfléchir à leur utilité et leur destination • Cerner les aspects de sécurité lors du maniement de dispositifs techniques (p.ex. un vélo) • Saisir la signification d'importantes inventions techniques pour l'humanité

<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier les conditions des essais effectués, vérifier les connaissances acquises par des essais supplémentaires • Expliquer le développement (ultérieur), le changement et les conséquences d'inventions techniques au fil du temps • S'expliquer le fonctionnement, les principes de construction et l'optimisation d'outils et appareils/de dispositifs simples • Établir des liens entre la forme, le matériel et l'affectation d'un objet
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifier et réaliser de manière autonome de petites expériences en fonction d'une question ou d'un sujet spécifique • Copier une construction technique (transmission) sous forme de modèle • Inventer un appareil/un dispositif technique (p.ex. dispositif d'entraînement)
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Documenter son observation ou examen d'un objet, d'un appareil, d'un dispositif ou d'un essai, p.ex. graphiquement sous forme d'esquisse ou de dessin avec annotation, ou en tant que « fiche descriptive » et l'expliquer verbalement • Représenter des processus de production • Élaborer un mode d'emploi pour la construction d'un modèle ou pour la réparation d'un dispositif (p.ex. un vélo), représenter la démarche à suivre pour un essai • Présenter un jeu de rôle (p.ex. concernant la réparation d'un vélo)

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à la technologie, les enfants doivent pouvoir ;
 - acquérir un savoir-faire et des capacités en matière de maniement de matériaux, outils et dispositifs techniques ;
 - développer une pensée technique, apprendre à s'expliquer les dispositifs et processus techniques ;
 - vivre les interactions entre l'homme et la technologie à l'aide d'exemples appropriés et y réfléchir.
- **Thèmes obligatoires:**
 - examen d'appareils techniques (p.ex. outils) ;
 - le vélo – la technique au quotidien ;
 - travail avec le fichier d'expérimentation (faire une sélection p.ex. parmi les thèmes : eau, air, électricité, magnétisme ...).

C3 : L'enfant et son environnement, la citoyenneté



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>S'engager dans l'exploration de phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler des questions relatives à son quotidien (p.ex. hobbies) • Exprimer des souhaits et besoins personnels
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les droits de l'enfant • Se documenter sur le mode de vie des enfants hier et aujourd'hui, respectivement sur celui des enfants vivant dans d'autres pays • S'informer sur les services des institutions publiques (poste, commune), les documenter et, le cas échéant, y recourir • Documenter son comportement de consommation/de loisirs, ou son intérêt pour de nouvelles formes d'occupation

Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des conflits au niveau de la classe • Se mettre à la place d'autres enfants • Connaître les organes de décision démocratiques de la commune • Formuler et respecter des règles de la vie commune à l'école • Comprendre le mode de vie d'enfants dans d'autres pays • Comprendre le quotidien de certains groupes de profession • Argumenter en faveur d'une utilisation judicieuse des médias modernes (télévision, ordinateur)
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser la genèse de conflits et identifier des possibilités de prévention • Examiner les raisons de conflits avec d'autres enfants et proposer des possibilités de solution concrètes • Reconnaître l'importance des services publics • Mettre à nu les mécanismes de la publicité et se rendre compte de leur importance pour notre comportement de consommation
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> • Examiner en commun, évaluer et présenter le comportement des enfants de la classe pendant leurs loisirs, élaborer des conseils de loisirs • Examiner la structure et le fonctionnement d'une entreprise de production de son environnement proche (p.ex. ferme, entreprise viticole) • Faire une exposition sur le thème de la publicité
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> • Appliquer le comportement social dans le cadre de jeux de groupe et en discuter

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences sociales, les enfants doivent pouvoir :
 - vivre le contexte social en tant qu'interdépendance et obligation réciproque ;
 - obtenir, à l'aide d'exemples appropriés, la possibilité de se familiariser avec des aspects de la réalité quotidienne en rapport avec les fonctions existentielles de base (travail, logement, approvisionnement, informations, loisirs...) ;
 - apprendre à aborder ensemble les tâches et problèmes sociaux.
- **Projet obligatoire :**
 - **au cycle 3, il faudra, dans le cadre d'un projet « Notre village/notre quartier – notre commune », apprendre à connaître un prestataire de services publics (p.ex. poste ou commune) ;**
 - **en plus, le thème suivant est à traiter : Notre comportement de consommateur (à l'exemple de la publicité ou de la télévision/médias modernes).**

C3 : L'espace



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Formuler des idées et des questions au sujet des spécificités de l'espace proche • Explorer sur place sa localité/son quartier, voire sa commune, et identifier des spécificités

<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saisir la structure et l'affectation des espaces, les représenter et s'y orienter • Appliquer différentes méthodes en vue de l'acquisition d'informations et de la saisie de données, p.ex. photo aérienne/plan de la localité ou du quartier, lecture et utilisation du matériel cartographique de la région • Se servir d'une boussole à des fins d'orientation • Extraire et traiter les informations de brochures ou du site internet de la commune • Exploiter les résultats d'un sondage • Établir et commenter une statistique simple (p.ex. évolution de la population au fil du temps)
<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer et évaluer les espaces et leur équipement • Comprendre les fonctions existentielles de base (loger, travailler, s'alimenter, se détendre, se déplacer...) dans une commune • Comprendre les développements et les changements en matière d'aménagement et d'affectation d'espaces • Identifier et comparer l'influence des actions de l'Homme lors de l'aménagement d'espaces à différentes époques • Expliquer et commenter l'utilisation d'un espace
<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître des liens simples : évolution de la commune, commune et région, utilisation de l'espace, de la situation naturelle • Apprendre à connaître la commune en tant qu'institution au service des citoyens • Reconnaître l'évolution d'un quartier/village, respectivement d'une commune au fil du temps, chercher à en comprendre les raisons
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifier, réaliser et exploiter un sondage • Présenter la commune et ses spécificités (p.ex. guide touristique pour enfants, circuit-aventure...) • Participer à la planification concrète en vue de l'aménagement du propre environnement, élaborer des propositions et solutions et participer à leur mise en œuvre
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saisir et représenter des espaces à l'aide d'esquisses ou de descriptions • Réaliser une esquisse topographique ou des esquisses de paysages et les expliquer • Représenter des chemins, marquer des sites sur la photo aérienne, la carte topographique • Faire et expliquer une légende • Réaliser et expliquer des diagrammes simples (p.ex. évolution de la population)

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à « l'espace », les enfants doivent pouvoir :
 - se familiariser avec les propriétés et le fonctionnement des espaces ;
 - pouvoir s'orienter dans l'espace ;
 - apprendre comment les hommes peuvent utiliser et concevoir les espaces.
- **Thème obligatoire :**
 - **(à traiter dans le cadre du projet « Notre village/notre quartier – notre commune ») ;**
 - **situation, structure spatiale et spécificités de notre village/quartier – notre commune.**



C3 : Le temps

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer une observation à long terme (changements météorologiques en fonction des saisons) Formuler, à l'aide de témoignages du passé (p.ex. du noyau familial, du quartier/village) des questions et hypothèses concernant les conditions de vie des générations antérieures
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> Élaborer des ordonnancements du temps et s'en servir Connaître et appliquer de simples méthodes d'exploration historique (interrogation de témoins de l'époque, exploitation de sources écrites...) Examiner son environnement en vue de la découverte de témoignages historiques
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> Juger les actions de l'Homme à l'aide d'exemples concrets, en tenant compte du contexte historique respectif Élaborer des points communs et des différences au niveau des conditions de vie des générations antérieures (parents, grands-parents, arrière-grands-parents) Se rendre compte du laps de temps « propre enfance – parents – grands-parents – arrière-grands-parents » au vu de l'évolution d'appareils et de dispositifs
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir des traces locales ou régionales du passé récent, explorer leur exploitation et tirer des conclusions quant à la vie quotidienne d'autrefois Comparer l'évolution de la technologie à l'aide d'appareils d'hier et d'aujourd'hui, Comparer les modes de vie d'hier et d'aujourd'hui
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser en commun un reportage (photographique) au sujet des traces du passé dans le village/quartier Réaliser en commun une observation météorologique pendant une certaine période
Interagir en utilisant différents modes de communication	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser en commun un reportage/une exposition et le/la présenter à d'autres Représenter et présenter dans un tableau/graphique les résultats d'une observation à long terme des changements météorologiques liés aux saisons Présenter les résultats des travaux de groupes

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences en matière de « temps », les enfants doivent pouvoir :
 - élaborer des ordonnancements du temps et s'en servir ;
 - exploiter des sources historiques ;
 - apprendre que les hommes évoluent dans le temps, vivent dans le temps, organisent le temps et sont marqués par l'histoire.
- Thème obligatoire (à traiter dans le cadre du projet « Notre village/notre quartier – notre commune ») :
 - le développement historique du village, du quartier, de la commune à partir de traces du passé récent.

Cycle 4 : Sciences humaines et naturelles

C4 : L'homme



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Explorer des phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve d'une attitude positive et responsable par rapport à son corps • Exprimer des vues, questions et hypothèses concernant des développements corporels (p.ex. mouvement, alimentation, respiration et circulation sanguine, sexualité) • Percevoir et exprimer des besoins, mais aussi poser des limites vis-à-vis de tiers • Documenter et remettre en question son propre comportement en matière de santé • Réaliser sciemment, observer et décrire les fonctions corporelles à travers l'observation de son propre corps et à l'aide de moyens auxiliaires (radiographie, modèle...) • Vivre son corps dans sa globalité lors d'exercices de relaxation et de voyages intérieurs
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se renseigner sur les faits élémentaires de fonctions corporelles essentielles et sur la puberté, et les expliquer • Imaginer de petits tests et des activités aux fins d'explorer la performance et les limites des fonctions corporelles
<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire les changements corporels et mentaux au moment de la puberté • Vivre et comprendre la genèse et le développement de la vie • Comprendre des sentiments, y réfléchir et les exprimer à l'aide de sujets tels que l'amitié, la tendresse, l'amour et le couple • Poursuivre son développement au niveau de l'estime de soi et de son autodétermination en tant que fille ou garçon • Reconnaître et apprendre à éviter les risques liés à la sexualité • Reconnaître et éviter les clichés fondés sur le sexe • Reconnaître et évoquer les bons et mauvais sentiments et les bons et mauvais secrets • Mettre en question des pressions de groupe, entre autres en matière d'accoutumance à l'alcool ou au tabac
<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Développer et faire preuve d'empathie, de faculté de communication et de tolérance par rapport aux autres • Apprendre à connaître et à expliquer des fonctions corporelles (respiration, circulation sanguine, alimentation, mouvement) et leur lien avec un mode de vie sain
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer les possibilités d'un mode de vie sain et, dans la mesure du possible, les mettre en pratique à l'école, en commun avec les autres enfants (petit déjeuner, casse-croûte...)
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser de plus en plus souvent des termes techniques dans l'expression orale ou écrite • Établir des schémas simples de liens fonctionnels, les annoter et les expliquer • Représenter des fonctions corporelles de manière ludique

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à « l'être humain », les enfants doivent pouvoir entre autres :
 - se familiariser avec les faits fondamentaux de la vie (croissance, développement, comportement, adaptation...);
 - développer un sens des responsabilités pour leur propre bien-être et celui d'autrui par l'appropriation de compétences importantes en matière de savoir-être (« life skills ») et d'un savoir fondamental.
- **Thèmes obligatoires:**
 - **devenir adultes (la puberté) ;**
 - **un projet « notre corps » : Alimentation (ou mouvement) et mode de vie sain.**

C4 : La nature



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Explorer des phénomènes	<ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve d'intérêt pour les êtres vivants et la diversité de la nature • Formuler des idées et des questions sur les relations existant entre les différents êtres dans un espace vital, notamment l'ordre dans le règne animal • Observer et décrire les changements saisonniers (p.ex. dans le cadre d'une observation à long terme) • Appliquer les modes de travail élémentaires en sciences naturelles : contempler/observer avec précision, comparer, ramasser, identifier, documenter, arranger et classer
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir les phénomènes naturels de façon différenciée • Rechercher et énumérer les caractéristiques fondamentales de matériaux, de plantes et d'animaux • Se servir de médias mis à disposition ou choisis personnellement en fonction de la tâche à accomplir • Identifier et reconnaître des espèces d'animaux et de plantes généralement répandues
Exercer un jugement critique	<ul style="list-style-type: none"> • Élaborer des schémas d'interprétation : cycles, chaîne alimentaire, adaptation, espace vital et communauté de vie • Réfléchir sur les relations existant entre l'homme, l'affectation économique et les espaces naturels • Évaluer grosso modo l'état d'un espace vital à l'aide d'indicateurs typiques • Développer des réflexions en matière d'utilisation durable des ressources naturelles et les mettre en œuvre dans le cadre de l'école • Considérer les possibilités d'un comportement respectueux de la nature et de l'environnement sur le plan individuel (consommateur) et sur le plan collectif (école, commune)
Établir des interrelations	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les points communs d'espèces et en déduire un premier aperçu du règne animal et de sa subdivision • Retracer concrètement les liens dans la nature (adaptation d'animaux à leur espace vital et aux saisons, chaînes alimentaires simples, cycle des matières...) • Saisir un espace vital dans son intégralité et le décrire à partir de différentes perspectives (économiques, historiques, géographiques, scientifiques, esthétiques/sensuelles...) • Explorer concrètement et mettre en œuvre les possibilités d'un comportement respectueux de la nature et de l'environnement sur le plan individuel (consommateur) et sur le plan collectif (école, commune)

<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifier une exposition/un livre commun/reportage internet... au sujet d'un espace vital (p. ex. forêt, ruisseau), d'une saison (printemps)... • Planifier et mettre en œuvre une action de sensibilisation d'autrui (classes, école, parents...) sur les possibilités d'une utilisation durable d'un espace vital par l'homme • Rechercher, traiter et présenter à ces fins les informations nécessaires moyennant exploration concrète sur place et acquisition d'informations dans des sources multimédia
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une affiche sur un sujet spécifique • Présenter les résultats d'apprentissage et de travail • Utiliser de plus en plus souvent des termes scientifiques dans l'expression orale ou écrite • Illustrer des termes techniques par des exemples • Faire un usage créatif de matériaux naturels • Représenter de manière créative la classification de la diversité des animaux

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à la « nature », les enfants doivent pouvoir :
 - apprendre à connaître la diversité de la nature à l'aide d'exemples-types ;
 - apprendre à connaître des faits essentiels de la vie (croissance, développement, comportement, adaptation, reproduction) ;
 - apprendre à assumer de la responsabilité pour la vie ;
 - développer grâce à leur savoir un sens des responsabilités pour leur propre bien-être et celui des générations futures.
- **Thèmes obligatoires:**
 - **exploration d'un espace vital (forêt ou eau) ;**
 - **observations saisonnières dans la nature - classification de la diversité des animaux.**

C4 : L'espace



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Explorer des phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve d'intérêt pour son environnement spatial • Formuler des idées et des questions au sujet des spécificités de sa région, du pays, de l'Europe
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser et classer des espaces en fonction de leur présentation physique ainsi que de leurs missions et fonctions sociales et économiques • Se servir d'un atlas, de matériel cartographique digital... • Exploiter des images, graphiques, tableaux ou textes sous le point de vue d'un thème spécifique • Dépouiller les résultats d'un sondage relatif à l'utilisation et l'évolution de l'espace • Établir et commenter une statistique simple (p.ex. évolution de la population au fil du temps)

<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Défendre des positions personnelles et celles de tiers lors d'une discussion au sujet des développements spatiaux • Identifier les facteurs et processus naturels et leurs interactions dans des phénomènes liés à l'espace • Saisir et juger les développements et les changements en matière d'aménagement et d'affectation d'espaces • Identifier les performances de l'homme lors de l'aménagement d'espaces à différentes époques et comprendre leur signification pour notre époque • Réfléchir à la qualité des conditions de vie dans un espace, aux risques qui les menacent et aux possibilités d'influence des citoyens
<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se rendre compte de l'effet de mesures susceptibles de changer l'espace, mener une réflexion critique à cet égard et les juger • Identifier et énumérer différents équipements des espaces • Comprendre l'impact de facteurs de localisation spécifiques sur certaines branches économiques (topographie, climat, matières premières, infrastructures de transport...) • Comprendre le changement structurel dans certaines régions (création de parcs naturels, reconversion de sites industriels en quartiers résidentiels...) • Identifier les conséquences d'une utilisation inadéquate de ressources pour l'environnement et sa propre qualité de vie (eau...)
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer un tour de reconnaissance concernant une thématique ciblée, l'évaluer et présenter le résultat, p.ex. l'attrait de notre ville en tant que ville commerciale • Participer à la planification concrète en vue de l'aménagement du propre environnement, élaborer des propositions et solutions et participer à leur mise en œuvre
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saisir et représenter des espaces à l'aide de cartes • Traduire des faits géographiques en langage courant et les représenter de manière appropriée (p.ex. poster) • Comprendre, réaliser et expliquer des diagrammes simples (évolution du nombre des visiteurs, augmentation de la production, volume du trafic...) • Réaliser, comprendre et expliquer des modélisations (diagrammes structuraux, croquis approximatifs, dessins de profil, construction d'une rose des vents)

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à « l'espace », les enfants doivent pouvoir :
 - se familiariser avec les propriétés et le fonctionnement des espaces ;
 - s'orienter dans l'espace ;
 - apprendre comment les hommes peuvent utiliser et concevoir les espaces.
- **Thèmes obligatoires :**
 - **vivre, explorer, comprendre et représenter la localisation, la structure spatiale et les spécificités de sa propre région, du Luxembourg, de la Grande Région ;**
 - **projet EUROPE (ou autre continent au choix).**

C4 : Le temps



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Explorer des phénomènes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve d'intérêt pour les faits historiques • Recourir à différentes méthodes ou démarches pour reconstruire, évaluer et présenter le passé
<p>S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classifier des événements et développements historiques dans le temps et élaborer une ligne du temps, une frise historique ou une chronologie • Formuler des questions imposées ou personnelles à des sources et analyser les réponses obtenues • Utiliser et exploiter des sources d'information (sources sous forme de témoignages, de textes, d'images ou d'objets) • Interroger des témoins de l'époque et des experts • Extraire, sous la direction de l'enseignant, des informations de différents types de texte (texte factuel historique, internet, programmes multimédias, texte littéraire, ouvrages de référence...)
<p>Exercer un jugement critique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser que notre savoir historique dépend de sources transmises • Reconnaître que notre savoir historique est une approche provisoire, limitée et perspectiviste de la réalité de l'époque • Comprendre que le présent est le résultat de développements et de décisions antérieurs • Savoir que la pensée et l'action de l'homme dans le passé ne peuvent se comprendre qu'au vu des circonstances de l'époque • Discuter des résultats d'apprentissage et de travail dans le groupe et porter des jugements de fait et de valeur par l'échange de points de vue avec autrui
<p>Établir des interrelations</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Établir un ordre temporel et spatial et de simples relations causales entre des faits historiques • Explorer les effets à long terme de processus historiques • Consulter l'histoire en rapport avec des aspects de la réalité quotidienne • Comparer les expériences humaines élémentaires dans l'histoire et aujourd'hui • Se rendre compte de l'impact de l'action humaine sur les faits dans le passé et dans l'histoire • Se rendre compte de la diversité des peuples et des sociétés sur notre planète et apprécier la richesse culturelle de l'humanité
<p>Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se pencher, dans le cadre d'une division du travail, sur une thématique historique et présenter des solutions dans un groupe • Planifier, réaliser et évaluer l'exploration de lieux d'apprentissage extrascolaires • Planifier et réaliser en commun une exposition/un film au sujet d'un fait historique
<p>Interagir en utilisant différents modes de communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter les résultats d'apprentissage et de travail relatifs à un fait historique de manière claire et structurée (bref exposé, texte d'exposition, affiche...) • Utiliser de plus en plus souvent des termes techniques historiques dans l'expression orale ou écrite • Illustrer les termes techniques par des exemples • Reproduire l'action historique (jeux de rôle, modèles) • Reconstruire et raconter une histoire à partir d'événements historiques d'époques différentes

Contenus recommandés

- Dans le cadre du domaine d'expériences en matière de temps, les enfants doivent pouvoir :
 - élaborer des ordonnancements du temps et s'en servir ;
 - exploiter des sources historiques ;
 - apprendre que les hommes évoluent dans le temps, vivent dans le temps, organisent le temps et sont marqués par l'histoire.

- **Thèmes obligatoires :**
Au cycle 4, la structuration de l'enseignement de l'histoire se fera autour de six grands thèmes avec référence à l'histoire régionale :
 - l'âge de la pierre ;
 - les Trévires et les Romains ;
 - le Moyen Âge ;
 - la Ville de Luxembourg ;
 - l'industrialisation ;
 - la Deuxième Guerre mondiale.

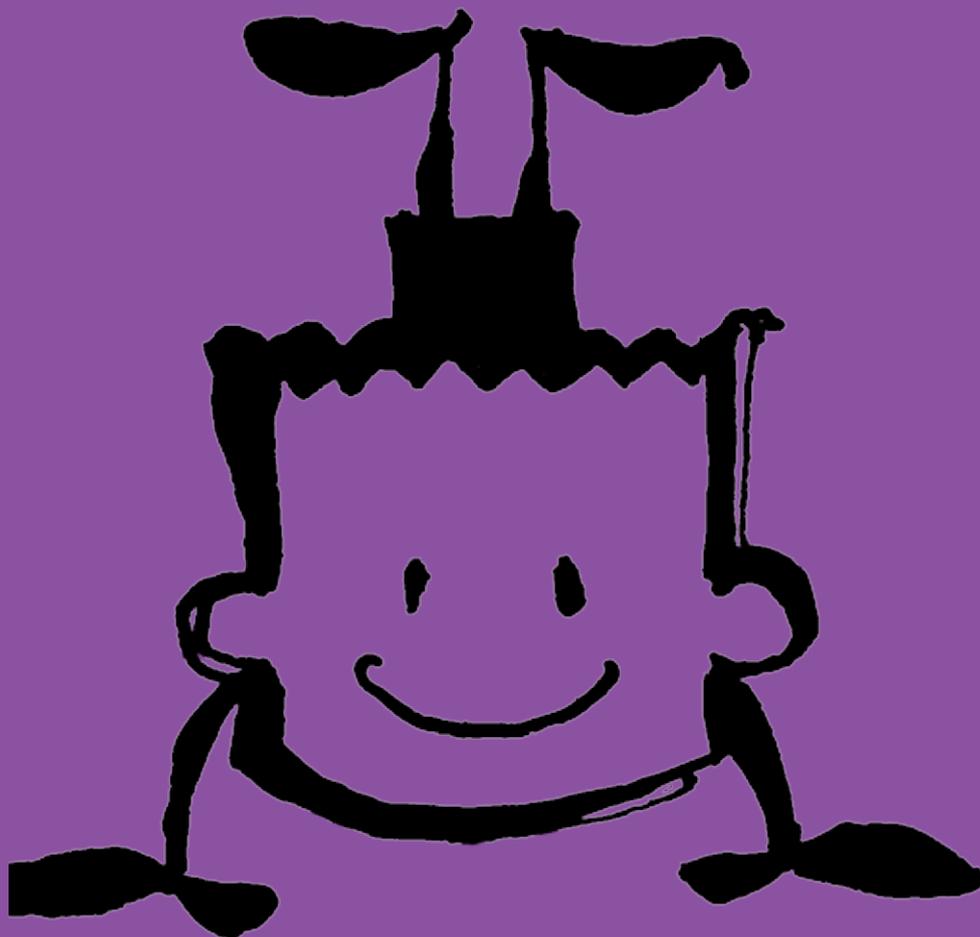
L'enseignant a la possibilité de sélectionner et d'accentuer en fonction de la planification interne à l'école et des intérêts des élèves.

Cycle 1

La psychomotricité, l'expression corporelle et la santé

Cycles 2 à 4

L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé



La psychomotricité, l'expression corporelle et la santé

Cycle 1

C1 : Activités motrices de base



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Affiner sa motricité fine (dextérité manuelle)	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des constructions à l'aide de matériel divers • Mettre un vêtement, mettre des chaussures, nouer une écharpe... • Adapter le tonus musculaire à l'activité (support, outil utilisé) • Tenir les outils de façon adaptée (ciseaux, crayons, pinceau) • Contrôler ses gestes lors de l'utilisation des outils : colorier et découper en respectant les contours, suivre une ligne de contour sans la dépasser • Expérimenter différentes façons d'utilisation des outils (dessiner, gribouiller...) • Reproduire des traits et des formes librement ou avec consignes • Travailler à l'aide d'une main dominante et d'une main auxiliaire • Réaliser différentes sortes de lignes avec des outils différents : lignes droites, courbes, points, spirales...
Mobiliser ses capacités psychomotrices de base	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer les différentes parties de son corps, les nommer, les représenter • Vivre son corps dans des situations diverses : percevoir ses membres, ses réactions corporelles lors du mouvement et de l'effort... • Utiliser ses sens lors des activités motrices : percevoir avec ses mains, ses pieds, réagir à des perceptions auditives, visuelles...
Mobiliser ses capacités motrices de base	<ul style="list-style-type: none"> • Motricité globale • Pratiquer des mouvements de base (cf. contenus) • Coordonner ses mouvements : tirer, pousser, lancer, manier, faire le saut du pantin • S'orienter dans l'espace : commencer à ajuster ses mouvements en fonction de l'espace • Garder l'équilibre et un tonus musculaire adapté aux activités motrices • Adopter une position stable lors de ses mouvements : adapter son équilibre lors des mouvements d'accélération, de changement de direction ou de giratoires • Se mouvoir, interrompre ou changer son mouvement sur un signal donné (sonore, tactile ou visuel) • Exprimer ses sentiments au moyen de son corps • Explorer des parcours aux agrès, des parcours d'obstacles et des chantiers de motricité

Contenus recommandés (motricité fine)

- Dimensions :
 - tonus musculaire ;
 - coordination oculo-manuelle ;
 - coordination motrice bilatérale des deux mains ;
 - habileté et agilité des mains et des doigts.
- Mouvements de base :
 - saisir, lâcher, tenir, pousser, enfoncer, tourner, tirer, secouer ;
 - enfiler (des perles, des petits objets divers) ;

- construire à l'aide de matériaux différents (matériel de récupération, matériel de construction, matériel naturel, etc.) ;
- empiler, assembler, encastrer ;
- colorier, tracer, dessiner, écrire, reproduire des graphismes (traits, ronds, points, boucles) ;
- découper, déchirer, plier, modeler, coller ;
- enfiler, boutonner, nouer, lacer les souliers, fermer, tirer, ouvrir la fermeture à glissière ;
- tisser, broder ;
- visser et dévisser ;
- tailler un crayon, dresser la table, arroser les plantes ;
- frapper des deux mains ;
- frotter et laver les mains, se moucher le nez ;
- faire pivoter un dé.

Contenus recommandés (capacités motrices et psychomotrices de base)

- Mouvements de base :
 - marcher : en avant, en arrière, sur les talons, sur la pointe des pieds ;
 - courir : à différentes vitesses, en groupe... ;
 - sauter : en hauteur, en longueur, sur une jambe... ;
 - lancer : le plus loin possible, en hauteur, à quelqu'un... ;
 - grimper à différents engins, monter les escaliers, glisser, se suspendre, utiliser une balançoire ;
 - tourner, culbuter, se balancer ;
 - tirer, pousser ;
 - se tenir debout sur une jambe ;
 - se déplacer avec ou sur des engins (cf. petit matériel de sport et agrès) ;
- Situations variées/espaces variés :
 - jardins d'agrès, circuits, parcours d'obstacles ;
 - histoires mimées, jeux de rôles, danses, rondes ;
 - jeux de course, jeux de recherche, jeux de lancement ;
 - jeux de perception corporelle (toucher, ouïe, odorat) : massages ;
 - intérieur/extérieur ;
 - surfaces stables/instables.
- Notions/règles :
 - schéma corporel ;
 - tonus musculaire (contraction, décontraction, régulation : en situation assise, en position debout, lors des changements de position) ;
 - réactions corporelles : transpiration, respiration, battements du cœur, bien-être ;
 - relations spatiales : à l'extérieur, à l'intérieur, espace ouvert, espace fermé, en haut, en bas, sur, sous, au-dessus, au-dessous, devant, derrière, à côté, entre ;
 - notions de vitesse, de rythme et de durée ;
 - règles de sécurité élémentaires : échauffement, vêtements adaptés à l'activité.

C1 : Jeux sportifs



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Participer à des jeux sportifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les différents rôles d'un jeu • Expérimenter différents rôles d'un jeu • Assumer un rôle dans des jeux de mouvement • Accepter et respecter les règles de jeu convenues dans l'intérêt du groupe • Apporter sa contribution en vue d'atteindre un but commun dans des situations de jeu : jouer en collaborant avec un ou plusieurs partenaires, partager le matériel de jeu avec un ou plusieurs partenaires, s'opposer en groupe à un ou plusieurs partenaires... • Permettre le contact physique • Respecter les limites de son adversaire • Adopter une approche constructive face au matériel utilisé • Expérimenter différentes façons d'utilisation du matériel • Vivre des situations de réussite et de succès

Contenus recommandés

- Petit matériel de sport et agrès :
 - objets de nature, forme, poids, taille, fragilité différents ;
 - ballons, cordes, cerceaux, échasses, bâtons... ;
 - tricycles, vélos, trottinettes.
 - matériel psychomoteur : objets Pedalo®, planches à roulettes, foulards à jongler, parachutes, ballons-sièges.
- Techniques :
 - lancer, lancer et réceptionner, rouler, glisser, tourner, balancer, conduire, guider, transporter, tirer, pousser, manier... .
- Formes de jeux :
 - jeux individuels, par deux, en groupe, jeux de règles, jeux coopératifs, jeux de poursuite, jeux d'adresse, jeux de lutte ;
 - rôles dans les jeux : poursuivant et poursuivi, délivreur et délivré... .
- Règles de jeu :
 - ne pas faire mal à son adversaire, respecter les limites de son adversaire et ses réactions, respecter le signal qui annonce la fin.

C1 : Bien-être mental et physique



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Adopter une conscience de bien-être mental et physique	<ul style="list-style-type: none"> • Développer la confiance en soi : découvrir ses forces, savoir estimer ses performances • Mobiliser différentes parties du corps lors de l'échauffement • Respecter des règles de sécurité élémentaires liées aux activités motrices, à l'utilisation du matériel et des locaux • Exercer différentes postures et s'habituer à prendre de bonnes postures • Différencier les périodes de détente et les périodes d'effort

C1 : Nager



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Entraîner et enchaîner des mouvements complexes dans l'eau	<ul style="list-style-type: none"> • Se mouvoir librement et sans peur dans l'eau à hauteur de poitrine • Flotter sur l'eau avec assistance • Sauter dans l'eau avec assistance • Immerger la tête sous l'eau • Connaître les règles de la baignade et d'hygiène

Contenus recommandés

- Mouvements de base dans l'eau : flotter, sauter, glisser, plonger, s'immerger
- Règles d'hygiène : prendre une douche avant et après le bain, mettre un bonnet...
- Règles de la baignade : ne pas courir sur des surfaces glissantes, faire attention aux autres en sautant dans l'eau...

L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé

Cycle 2

C2 : Activités motrices de base



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Affiner sa motricité fine (dextérité manuelle)	<ul style="list-style-type: none"> • Guider les différents outils scripteurs (crayon, stylo) de façon contrôlée et adaptée au support en utilisant sa main dominante • Écrire des chiffres et des lettres de manière fluide et lisible • Découper de manière précise le long d'une ligne ou d'une forme simple (cercle, rectangle) • S'habiller et se déshabiller sans aide
Mobiliser ses capacités motrices de base	<ul style="list-style-type: none"> • Mener à bien des exercices de motricité concernant les mouvements de base • Développer le sens de la durée, du rythme, de la distance et de l'espace • Coordonner et affiner ses mouvements : lancer et attraper, pousser et tirer • Équilibrer son corps lors de différentes activités motrices et dans des espaces variés • Construire des parcours simples, les utiliser et les représenter
Mobiliser ses capacités psychomotrices de base	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser son schéma corporel • Enchaîner et coordonner ses mouvements dans des situations quotidiennes • Connaître les différentes parties du corps, les différents mouvements possibles de ses membres • Prendre de bonnes postures dans différentes positions (position assise...) • Développer une attitude saine et équilibrée face à son corps

Contenus recommandés

- Mouvements de base:
 - courir : rapidement sur une courte distance, en salle ou à l'extérieur, seul ou ensemble avec d'autres enfants, par-dessus des obstacles et en accomplissant des exercices supplémentaires ;
 - sauter : en longueur, en hauteur, par-dessus des obstacles, en contournant des obstacles, d'une jambe en avant en prenant son élan ;
 - lancer différents objets : en longueur, en hauteur, sur et dans des cibles.
- Situations variées/espaces variés:
 - jardins d'agrès, circuits, parcours d'obstacles ;
 - histoires mimées, jeux de rôles, danses, rondes ;
 - jeux de course, jeux de recherche, jeux de lancement ;
 - intérieur/extérieur ;
 - surfaces stables/instables.
- Notions, règles:
 - échauffement ;
 - schéma corporel ;
 - tonus musculaire (contraction, décontraction, équilibre, régulation : en situation assise, en position debout, lors des changements de position) ;
 - règles de sécurité élémentaires : échauffement, vêtements adaptés, hygiène corporelle ;

- réactions corporelles : transpiration, respiration, battements de cœur, bien-être ;
- les sens.

C2 : Jeux sportifs



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Participer à des jeux sportifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire un usage créatif du matériel : trouver différentes possibilités d'utilisation • Optimiser les mouvements en les adaptant aux différents objets : avancer de manière contrôlée avec un objet roulant ou glissant, changer délibérément de direction et freiner • Garder l'équilibre dynamique : avancer de manière contrôlée avec un objet roulant ou glissant, changer délibérément de direction et freiner • Manipuler le matériel ensemble avec un partenaire ou en groupe • Comprendre, expliquer, mettre en pratique une idée de jeu • Créer son idée de jeu • S'orienter dans l'espace de jeu • Adapter ses mouvements à la manipulation d'objets • Percevoir le comportement moteur d'autrui de même que l'environnement spatial et y adapter ses propres actions • S'adapter à des coéquipiers et les traiter avec égard • Contrôler l'intensité de l'effort et de l'engagement physique • Comprendre la formation et le fonctionnement d'une équipe • Comprendre les règles de jeu en tant que préalables pour la réussite du jeu • Trouver, nommer et mettre en œuvre les caractéristiques d'un comportement fair-play • Réaliser que la victoire et la défaite suscitent des émotions • Vivre des situations de réussite et de succès

Contenus recommandés

- Petit matériel de sport et agrès : objets de nature, forme, poids, taille différents, ballons, cordes, cerceaux, échasses, bâtons, raquettes, crosses, matériel mobile (cf. p. 126), matériel psychomoteur (cf. p. 126)
- Techniques : lancer et réceptionner, dribbler, rouler, glisser, tourner, balancer, tirer, pousser, changer de direction et freiner
- Formes de jeux : jeux individuels, par deux, en groupe, jeux coopératifs, jeux de poursuite, jeux d'adresse...
- Rôles dans les jeux : poursuivant et poursuivi, délivreur et délivré, attaquant et défenseur
- Notions tactiques élémentaires : observation des coéquipiers et des adversaires ; marquage, démarquage
- Règles élémentaires du fair-play : respect d'autrui, respect des règles du jeu, ne pas faire mal à son adversaire, respecter le signal qui annonce la fin

C2 : Bien-être mental et physique



Compétence à développer	Exemples de performance
Adopter une conscience de bien-être mental et physique	<ul style="list-style-type: none"> • Exemples de performance • Pratiquer l'échauffement avant l'effort • Appliquer les règles élémentaires d'hygiène (tenue vestimentaire, douche...) • Connaître et respecter des règles de sécurité élémentaires liées aux activités motrices, à l'utilisation du matériel et des locaux • Distinguer les moments de détente et d'effort • Se comporter avec assurance et de façon responsable par rapport à sa propre personne et à autrui • Identifier et mettre en évidence ses forces et accepter ses faiblesses

C2 : Nager



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Entraîner et enchaîner des mouvements complexes dans l'eau	<ul style="list-style-type: none"> • Bouger librement et sans peur dans l'eau à hauteur de poitrine • Expirer dans et sous l'eau • Ouvrir les yeux sous l'eau • Reproduire des formes de mouvement données • Glisser sur l'eau à l'aide de matériel auxiliaire • Sauter dans l'eau • Avancer sous l'eau • Connaître les règles de la baignade et d'hygiène • Assumer la responsabilité pour sa propre personne et pour autrui lors du jeu libre

Contenus recommandés

- Mouvements de base dans l'eau : flotter, sauter, glisser, plonger, s'immerger
- Règles d'hygiène : prendre une douche avant et après le bain, mettre un bonnet, ôter ses souliers...
- Règles de la baignade : ne pas courir sur des surfaces glissantes, faire attention aux autres en sautant dans l'eau...

Cycle 3

C3 : Activités motrices de base



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Mobiliser ses capacités motrices de base</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mener à bien des exercices de motricité concernant les mouvements de base • Discerner le tonus corporel, le renforcer délibérément et le relâcher • Surmonter des obstacles avec habileté et rythme • Développer des idées pour les parcours d'obstacles : construire et représenter des parcours divers • Lancer différents objets : en position arrêtée ou en mouvement, en longueur, en hauteur, sur et dans des cibles • Se comporter avec assurance par rapport à sa propre personne et à autrui • S'orienter et bouger de manière contrôlée dans l'espace de jeu • Se maintenir et se déplacer en équilibre sur des supports divers • Construire et représenter des parcours divers et complexes

Contenus recommandés

- Mouvements de base (motricité globale) :
 - courir : rapidement sur de courtes distances, avec endurance sur des distances plus longues, accomplir simultanément des exercices d'orientation, se mouvoir sur différentes surfaces ;
 - sauter : en longueur et en hauteur à l'aide de moyens auxiliaires, sauter en milieu naturel ;
 - rotations : en avant, en arrière, selon l'axe longitudinal, sur différentes surfaces... ;
 - objets de lancement divers : balles de taille et de poids différents, disques, pierres... ;
 - capacités de coordination : réaction, différenciation, rythme, équilibre.
- Situations motrices variées :
 - jardins d'agrès, circuits, parcours d'obstacles ;
 - histoires mimées, jeux de rôles, danses, rondes ;
 - jeux de course, jeux de recherche, jeux de lancement ;
 - intérieur/extérieur ;
 - surfaces stables/instables.
- Notions :
 - tonus musculaire (contraction, décontraction, équilibre, régulation : en situation assise, en position debout, lors des changements de position) ;
 - réactions corporelles : transpiration, respiration, battements de cœur, bien-être ;
 - exercices spécifiques d'échauffement.

C3 : Jeux sportifs



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Participer à des jeux sportifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des relais avec du matériel de sport • Comprendre et développer une idée de jeu et l'expliquer à des tiers • Identifier les rôles à assumer dans une action collective en fonction du but à atteindre • Satisfaire avec assurance aux exigences d'un parcours aux agrès différencié • S'orienter et bouger de manière contrôlée dans l'espace de jeu • Développer un bon tonus corporel pour réussir l'exercice • Exécuter des éléments de mouvement sélectionnés • Pratiquer des formes simplifiées de jeux de tirs au but et de jeux de renvoi et utiliser adéquatement le matériel afférent (ballons, raquettes...) • S'adapter à ses coéquipiers (les intégrer dans le jeu...) et les traiter avec égard • Admettre des situations de risques mesurables et prendre des risques mesurables • Montrer son habileté tactique dans des situations de jeu • Marquer et se démarquer • Émettre des messages trompeurs (feintes) • Défendre et conquérir des objets malgré l'action adverse • Commenter les expériences faites lors de jeux et réfléchir à des stratégies de jeu alternatives • Respecter les règles du jeu convenues et y adapter son comportement • Jouer avec fair-play en équipe et contre un adversaire • Gérer les émotions suscitées par une victoire ou une défaite • Vivre des situations de réussite et de succès

Contenus recommandés

- Formes de jeux :
 - jeux individuels, par deux, en groupe, jeux coopératifs, jeux codifiés (football, basket-ball), jeux de poursuite, jeux d'adresse... .
- Petit matériel de sport et agrès :
 - objets de nature, forme, poids, taille, fragilité différents pour lancer, tirer, pousser..., ballons, cordes, cerceaux, échasses, bâtons, raquettes, crosses, matériel mobile et matériel psychomoteur.
- Techniques :
 - passer, lancer et réceptionner, dribbler, rouler, glisser, balancer, tirer, pousser, manier, changer de direction et freiner.
- Rôles dans les jeux :
 - poursuivant et poursuivi, délivreur et délivré, défenseur et attaquant.
- Notions tactiques élémentaires :
 - observation des coéquipiers et des adversaires, marquage et démarquage.
- Règles élémentaires du fair-play :
 - respect d'autrui, respect des règles du jeu.

C3 : Bien-être mental et physique



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Adopter une conscience de bien-être mental et physique	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des exercices spécifiques d'échauffement • Savoir contrôler sa tenue corporelle dans différentes positions : position assise, soulèvement et déplacement d'une charge, réception en saut... • Connaître et appliquer les règles élémentaires d'hygiène • Connaître et appliquer des mesures de sécurité lors des activités sportives • Ressentir les besoins de son corps • Agir avec fair-play

Contenus recommandés

- Habitudes de vie :
 - alternance entre détente et effort, tenue corporelle adéquate dans différentes situations, respect des règles d'hygiène élémentaires.
- Mesures de sécurité lors des activités sportives :
 - tapis, casque, comportement adapté dans différentes situations motrices.
- Règles du jeu : ne pas faire mal à son adversaire, respecter le signal qui annonce la fin
- Règles élémentaires du fair-play : respecter autrui, respecter les règles du jeu, saluer l'adversaire avant et après le jeu

C3 : Nager



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Entraîner et enchaîner des mouvements complexes dans l'eau	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer sur le ventre ou sur le dos sans aide de natation • Nager avec assurance dans un style de natation : brasse, nage sur le dos, crawl • Nager sur une courte distance sans interruption • Avancer et s'orienter sous l'eau; • Connaître les risques et les dangers associés à l'espace aquatique • Inventer et effectuer des sauts dans l'eau à partir de hauteurs et de positions différentes.

Contenus recommandés

- Techniques de nage/styles de natation : brasse, nage sur le dos, crawl

Cycle 4

C4 : Activités motrices de base



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Mobiliser ses capacités motrices de base</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motricité globale • Combiner et coordonner différents mouvements de base : courir et sauter, courir et dribbler • Utiliser des techniques spécifiques de course : se concentrer sur le départ, accélérer rapidement et sprinter • Courir avec endurance pendant un certain laps de temps ou sur une certaine distance à son propre rythme et fixer ses propres objectifs • Adapter ses mouvements efficacement à son environnement et les contrôler • Se déplacer sur des parcours en utilisant une carte • Acquérir des techniques d'équilibre dans des situations plus élaborées : se maintenir et se déplacer en équilibre en avant, en arrière

Contenus recommandés

- Mouvements de base :
 - courir : rapidement sur de courtes distances, avec endurance sur des distances plus longues, accomplir simultanément des exercices d'orientation, se mouvoir sur différentes surfaces ;
 - sauter : en longueur et en hauteur à l'aide de moyens auxiliaires, sauter en milieu naturel ;
 - rotations : en avant, en arrière, selon l'axe longitudinal, sur différentes surfaces... ;
 - objets de lancement divers : balles de taille et de poids différents, javelots, disques ;
 - capacités de coordination : réaction, différenciation, rythme, équilibre.
- Situations motrices variées :
 - jardins d'agrès, circuits, parcours d'obstacles ;
 - histoires mimées, jeux de rôles, danses, rondes ;
 - jeux de course, jeux de recherche, jeux de lancement ;
 - intérieur/extérieur ;
 - surfaces stables/instables.
- Techniques spécifiques :
 - sprinter, courir avec endurance ;
 - saut en hauteur en « ciseau » ou en « rouleau central » ;
 - saut en longueur après un appel sur un pied ;
 - dribbler, lancer le ballon au-dessus de la tête.
- Notions :
 - découverte et respect de différents milieux de vie ;
 - espace ;
 - tonus musculaire ;
 - les sens.

C4 : Jeux sportifs



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Participer à des jeux sportifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exécuter différents mouvements à l'aide de matériel divers • Utiliser le matériel psychomoteur lors de compétitions : objets Pedalo®, planches à roulettes • Imiter, inventer et présenter des exercices acrobatiques • Préparer et exécuter des prestations simples aux agrès • Identifier les divers rôles principaux dans les grands jeux de sport et les assumer dans un esprit d'équipe • Maîtriser des combinaisons tactiques simplifiées des grands jeux de sport • Défendre ou conquérir l'espace en dépit de l'action adverse • Accepter les décisions d'un arbitre et assumer des tâches d'arbitrage simples • Comprendre l'interaction au sein d'une équipe et agir en conséquence de manière ciblée • Développer ses propres idées de jeu et les expliquer à des tiers • Respecter les règles du jeu convenues • Jouer avec fair-play en équipe et contre un adversaire • Gérer les émotions suscitées par une victoire ou une défaite • Vivre des situations de réussite et de succès

Contenus recommandés

- Formes de jeux : jeux individuels, en groupe, jeux codifiés (football, basket-ball, handball, volley-ball), jeux de poursuite, jeux d'adresse
- Petit matériel de sport et agrès : objets de nature, forme, poids, taille, fragilité différents, ballons, cordes, cerceaux, échasses, bâtons, raquettes, crosses, matériel mobile et matériel psychomoteur, agrès
- Techniques : passer, lancer et réceptionner, dribbler, rouler, glisser, aux agrès : se déplacer, se suspendre
- Rôles dans les jeux : poursuivant et poursuivi, délivreur et délivré, défenseur et attaquant
- Notions tactiques élémentaires : observation des coéquipiers et des adversaires, marquage et démarquage, feinte
- Règles élémentaires du fair-play : respect d'autrui, respect des règles du jeu, respect des partenaires et des adversaires

C4 : Bien-être mental et physique



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Adopter une conscience de bien-être mental et physique	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des exercices spécifiques d'échauffement • Savoir contrôler sa tenue corporelle dans différentes positions : position assise, soulèvement et déplacement d'une charge, réception en saut... • Connaître et appliquer les règles élémentaires d'hygiène (tenue vestimentaire, douche...) • Ressentir les besoins de son corps • Veiller aux risques et exigences de sécurité et les identifier • Évaluer ses forces et faiblesses • Évaluer sous sa propre responsabilité les risques lors du franchissement d'obstacles • Agir avec fair-play

Contenus recommandés

- Réactions corporelles : transpiration, respiration, battements de cœur, bien-être
- Habitudes de vie : alternance entre détente et effort, tenue corporelle adéquate dans différentes situations, respect des règles d'hygiène élémentaires
- Mesures de sécurité lors des activités sportives : tapis, casque, comportement adapté à la situation
- Exercices spécifiques d'échauffement
- Règles de jeu : ne pas faire mal à son adversaire, respecter le signal qui annonce la fin
- Règles élémentaires du fair-play : respecter autrui, respecter les règles du jeu, saluer l'adversaire avant et après le jeu de lutte

C4 : Nager



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Entraîner et enchaîner des mouvements complexes dans l'eau	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer sa sensation aquatique, sa capacité d'orientation et sa coordination globale dans un style de natation • Nager à toute vitesse sur une courte distance • Nager sans interruption sur une distance plus longue (100 m) • Plonger en tenant compte des aspects économiques (utilisation d'oxygène, déroulement du mouvement peu fatigant...) • Réaliser le saut de départ à partir du bloc de départ • Comprendre les caractéristiques physiques de base concernant l'avancée dans l'eau, p.ex. tester et expliquer la résistance de l'eau • Se familiariser avec les fondements de la natation de sauvetage

Contenus recommandés

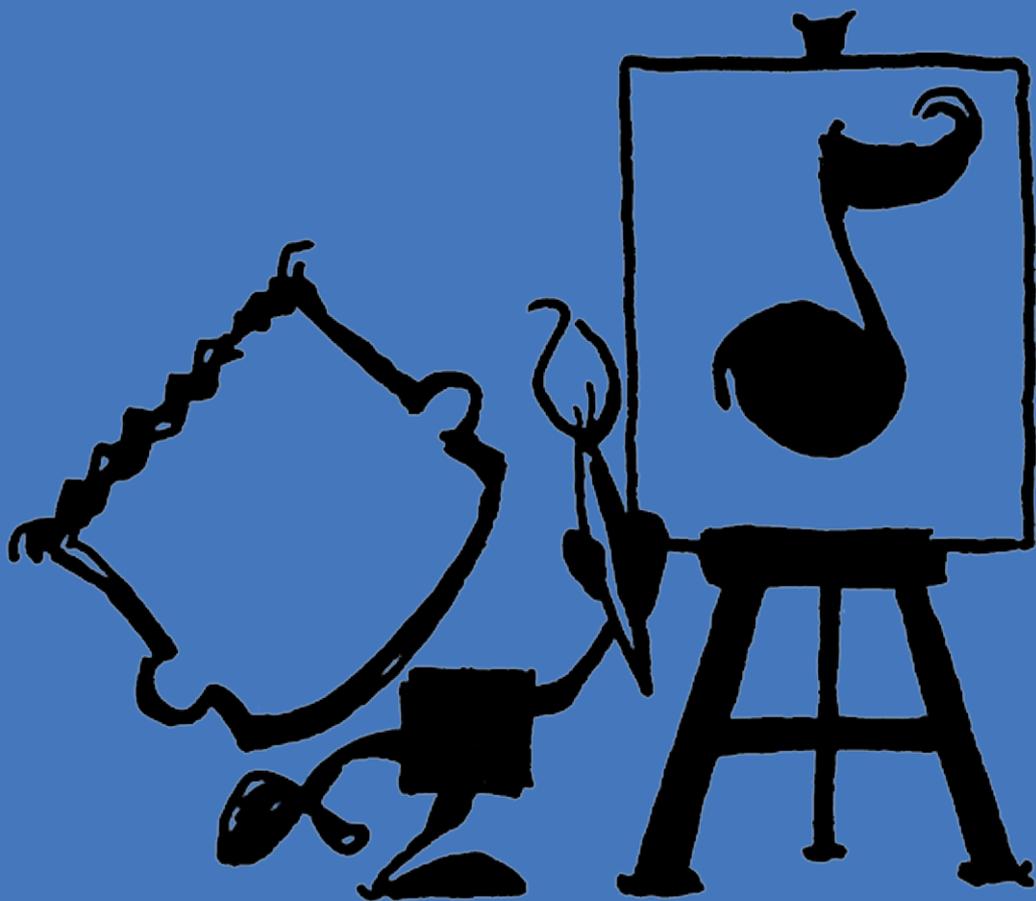
- Mouvements/styles de natation : crawl, brasse, nage sur le dos
- Plonger
- Sauter

Cycle 1

L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique et à la culture

Cycles 2 à 4

L'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture



L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique et à la culture dans le domaine des arts plastiques

Cycle 1



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Imaginer et créer des œuvres bi- et tridimensionnelles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter des éléments observés dans son environnement (peinture, modelage, constructions) • Réaliser ses propres idées artistiques • Réaliser des productions (bi- et tridimensionnelles) inspirées d'œuvres d'art connues

Contenus recommandés

- Actions :
 - utilisation des mains, pratique de différentes techniques et outils... ;
 - création de volumes, structures, rythmes et couleurs ;
 - exploration de matières, de volumes, d'outils ;
 - réalisations figuratives/non figuratives, décoratives/artistiques, reproduites/inventées, miniatures/géantes, bi-/tridimensionnelles ;
 - expression et création à partir de son environnement, de sons, d'images, d'une matière et à partir d'une consigne.
- Points de départ/sujets :
 - l'environnement (animaux, personnes, objets, éléments d'architecture, phénomènes naturels) ;
 - des images, des œuvres d'art (tableaux et sculptures de différentes époques) ;
 - des sons, des matières, des événements, des consignes.
- Réalisation d'expériences :
 - défis, résolution de problèmes ;
 - exploration des matières, des matériaux, des outils ;
 - réaffectation de matériel, même au sens d'une utilisation détournée ;
 - travaux libres, travaux selon des consignes, travaux individuels, travaux collectifs.
- Familles de matériaux :
 - peintures (crayons de couleur, feutres, gouaches, encres colorées, aquarelle...) ;
 - papier (papier de soie, carton, journal...) ;
 - bois (croisé rotin, copeaux, sciure...) ;
 - textiles (tissus, laine, fils...) ;
 - matériaux de la nature (sable, écorces, coquillages, paille, cailloux...) ;
 - matériaux de récupération (PET, conserves, boîtes...) ;
 - masse à modeler (argile, pâte à sel, pâte à modeler...) ;
 - métal (fil de fer, treillis, aluminium...) ;
 - plastique (tuyau, toile, mousse...).

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Utiliser des techniques de base	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer différentes techniques de dessin et de peinture avec différents outils sur des supports divers • Explorer différentes techniques d'impression sur des supports divers • Explorer différentes techniques de découpage et de collage sur des supports divers • Créer des assemblages de différentes formes, tailles, couleurs et matières • Explorer des techniques de modelage • Mélanger et superposer des couleurs • Percevoir les matières utilisées par la vue, le toucher, l'odorat

Contenus recommandés

- Actions :
 - peindre : tacher, brosser, essayer différentes peintures (gouaches, peinture à l'eau, aquarelle, encre colorée) ;
 - dessiner : gribouiller, esquisser, écrire, dessiner des lignes, structurer, superposer, mélanger, combiner... ;
 - imprimer à l'aide de tampons de matériaux différents ;
 - utiliser des pochoirs ;
 - découper : utiliser des ciseaux avec différentes matières en suivant différentes consignes (découper tout droit, en rond, en spirale, en zigzag, en vagues) ;
 - assembler : coller, scotcher, agraffer, coudre, mélanger, clouer ;
 - transformer : plier, modeler, chiffonner, froisser, plisser, gratter, gaufrer, frotter, mouiller, aplatir, percer, trouser, mordre, taper, pincer, lisser, tirer, nouer, crocheter, ligaturer, tisser, entremêler, tendre, brûler, tordre, repasser, solidifier, superposer, rétrécir, agrandir ;
 - finaliser : poncer, teindre, peindre, vernir, décorer ;
 - décrire les gestes, les outils et les matériaux utilisés.
- Réalisation d'expériences:
 - exploitation de la main comme outil (déchirer, peindre, modeler...) ;
 - expérimentation du volume afin de construire sa représentation de l'espace ;
 - exploration des notions d'équilibre, de mouvement, de solidité et de poids à travers divers exercices et expériences ;
 - travaux libres, travaux selon des consignes, travaux individuels, travaux collectifs ;
 - percevoir avec tous ses sens : effectuer des mélanges de couleurs, toucher, caresser, pétrir les matières utilisées, sentir les odeurs émanant des couleurs mélangées... .
- Situations de travail variées : table, sol, plan vertical, murs, plein air...
- Familles de matériaux :
 - cf. « Imaginer et créer des œuvres bi- et tridimensionnelles ».

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Percevoir l'art au quotidien	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir différentes formes et couleurs, les décrire • Comparer des représentations avec la réalité • Rechercher des éléments décoratifs, architecturaux dans son environnement proche • Entrer en contact avec des œuvres d'art connues • Distinguer différents styles de représentations figuratives (p.ex. représentations d'animaux chez Pablo Picasso et Franz Marc) • Expérimenter différentes formes d'expression artistique

Contenus recommandés

- Arts plastiques :
 - dessin, peinture, photographie ;
 - sculpture, collage, architecture.
- Œuvres :
 - figuratives/abstraites ;
 - décoratives/artistiques ;
 - inventées/copiées ;
 - miniatures/gigantesques... .
- Exploration :
 - matières, structures, couleurs ;
 - rythmes, volumes, compositions ;
 - perceptions sensorielles.
- Actions :
 - rechercher, explorer, rassembler, collectionner ;
 - comparer, observer, décrire les formes et les couleurs, les gestes, les outils et les matériaux utilisés.

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Interpréter et apprécier des œuvres d'art et ses propres travaux	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire des tableaux, des sculptures de manière globale et de différentes façons (par le dessin, la parole, des gestes) • Décrire un dessin ou un bricolage de différentes façons • Comparer ses observations à celles de ses pairs

Contenus recommandés

- Œuvres abordées en classe :
 - œuvres illustrant la diversité des périodes et des provenances ;
 - œuvres en relation avec les thèmes ou les notions abordés en classe ;
 - œuvres d'origines différentes : architecture, sculpture, photographie, peinture... .
- Description :
 - observations et sensations, goûts et émotions ;
 - matériaux utilisés ;
 - différentes façons : à l'aide de la parole (expressions simples et phrases courtes), du dessin, de gestes, de la mimique... .
- Actions :
 - présentation par les élèves d'éléments culturels de leurs pays d'origine ;
 - réalisations inspirées d'œuvres connues (Miro, Klee, Hundertwasser, Pollock, Saint Phalle...).

Plan d'Étude

L'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine des arts plastiques

Cycle 2



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Imaginer et créer des œuvres bi- et tridimensionnelles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter des éléments observés dans son environnement avec leurs caractéristiques typiques (peinture, modelage, constructions...) • Réaliser un travail selon ses propres idées artistiques • Contempler des œuvres d'art bi- et tridimensionnelles et concevoir des œuvres similaires

Contenus recommandés

- Actions :
 - utilisation des mains, pratique de différentes techniques et outils...;
 - utilisation de la couleur subjective (je préfère le bleu parce que ...) et objective (arbre = vert et brun) ;
 - création de volumes, structures, rythmes et couleurs ;
 - réalisations figuratives/non figuratives, décoratives/artistiques, reproduites/inventées, miniatures/géantes, bi- et tridimensionnelles ;
 - expression et création de sons, d'images, d'une matière à partir de l'environnement et à partir d'une consigne.
- Points de départ/sujets :
 - l'environnement (animaux, personnes, objets, éléments d'architecture, phénomènes naturels) ;
 - des images, des œuvres d'art (tableaux et sculptures) de différentes époques ;
 - des sons, des matières, des événements, des consignes.
- Réalisation d'expériences :
 - défis, résolution de problèmes ;
 - exploration de nouveaux matériaux et outils ;
 - exploration des matières, des matériaux, des outils ;
 - travaux libres, travaux selon des consignes, travaux individuels, travaux collectifs ;
 - nouvelles affectations de matériel, même au sens d'une utilisation détournée.
- Familles de matériaux :
 - peintures (crayons de couleur, feutres, gouaches, encres colorées, aquarelle...)
 - papier (papier de soie, carton, journal...)
 - bois (croisé rotin, copeaux, sciure...)
 - textiles (tissus, laine, fils...)
 - matériaux de la nature (sable, écorces, coquillages, paille, cailloux...)
 - matériaux de récupération (PET, conserves, boîtes...)
 - masse à modeler (argile, pâte à sel, pâte à modeler...)
 - métal (fil de fer, treillis, aluminium...)
 - plastique (tuyau, toile, mousse...).

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Utiliser des techniques de base	<ul style="list-style-type: none"> • Appliquer différents gestes artisanaux (couper, coller...) • Mélanger, superposer et combiner différentes couleurs de manière personnelle • Utiliser les outils conformément aux instructions données • Dénommer les gestes et les outils utilisés • Reproduire des formes, des couleurs et des motifs • Utiliser des techniques simples d'impression • Planifier et réaliser des assemblages de différentes formes, tailles, couleurs et matières • Couper et coller proprement et avec précision • Identifier les matériaux et outils utilisés dans une œuvre d'art

Contenus recommandés

- Actions :
 - peindre : tacher, brosser, utiliser différentes peintures (gouaches, peinture à l'eau, aquarelle, encre colorée) ;
 - dessiner : gribouiller, esquisser, écrire, faire des lignes, structurer ;
 - séparer (couper, déchirer, mixer, scier...) ;
 - imprimer : tamponner (mains, doigts, pieds, objets divers, légumes en bâtonnets...) ;
 - assembler : coller, scotcher, agraffer, coudre, mélanger, clouer... ;
 - transformer : plier, modeler, chiffonner, froisser, plisser, gratter, frotter, mouiller, aplatir, percer, trouser, mordre, taper, pincer, lisser, brosser... ;
 - finaliser : poncer, teindre, peindre, vernir, décorer ;
 - utiliser des ciseaux avec différentes matières en suivant diverses consignes (découper tout droit, en rond, en spirale, en zigzag...) ;
 - utiliser des logiciels de dessin simples ;
 - photographier – première utilisation de techniques digitales.
- Outils :
 - mains, brosses, pinceaux, éponges, crayons, règle, ciseaux, colle, souris électronique.
- Réalisation d'expériences :
 - exploitation de la main en tant qu'outil (déchirer, peindre, modeler...) ;
 - expérimentation du volume afin de construire sa représentation de l'espace ;
 - exploration des notions d'équilibre, de mouvement, de solidité et de poids à travers divers exercices et expériences.
- Familles de matériaux :
 - cf. « Imaginer et créer des œuvres bi- et tridimensionnelles » ;
- Exploration :
 - matières, structures, couleurs ;
 - rythmes, volumes, compositions ;
 - perceptions sensorielles.
- Actions :
 - rechercher, explorer, rassembler, collectionner ;
 - comparer, observer, décrire les formes et les couleurs, les gestes, les outils et les matériaux utilisés.

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Percevoir l'art au quotidien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître différentes structures, luminosités et ambiances • Explorer des phénomènes esthétiques (Est-ce que cette œuvre vous plaît ? Pourquoi ? ...) • Expérimenter différentes formes d'expression artistique • Identifier les propriétés des matières en utilisant ses cinq sens • Utiliser des propriétés sensorielles des matières pour communiquer une émotion • Découvrir des similitudes et des différences en comparant des œuvres d'art

Contenus recommandés

- Arts plastiques :
 - architecture, sculpture... ;
 - photographie, peinture... .
- Œuvres :
 - figuratives/abstraites ;
 - décoratives/artistiques ;
 - inventées/copiées ;
 - miniatures/gigantesques ;
 - analogues/différentes.

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Interpréter et apprécier des travaux d'autrui et ses propres travaux</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Commencer à utiliser quelques termes techniques (peinture, dessin, croquis, sculpture...) • Décrire le contenu d'un tableau • Décrire un dessin ou un bricolage • Interpréter les travaux d'autres enfants • Expliquer ses propres démarches • Émettre une opinion relative à une œuvre d'art

Contenus recommandés

- Œuvres abordées en classe :
 - œuvres illustrant la diversité des périodes et des provenances ;
 - œuvres en relation avec les thèmes ou les notions abordés en classe ;
 - œuvres d'origines différentes : architecture, sculpture, photographie, peinture... .
- Description :
 - description de ce qui est regardé, touché ;
 - énumération des matériaux ;
 - verbalisation des impressions, des émotions et des goûts ;
- Actions :
 - présentation par les élèves d'éléments culturels de leurs pays d'origine ;
 - réalisations inspirées d'éléments des présentations.

Cycle 3



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Imaginer et créer des œuvres bi- et tridimensionnelles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter de façon bi- ou tridimensionnelle des éléments observés dans l'environnement avec leurs caractéristiques typiques • Imaginer et matérialiser librement par un dessin ou un objet d'art des idées ou des émotions • Contempler des œuvres d'art bi- et tridimensionnelles et concevoir des œuvres similaires • Expérimenter avec des procédés aléatoires • Illustrer des textes ou des chansons

Contenus recommandés

- Actions :
 - utilisation des mains, pratique de différentes techniques, essais d'outils... ;
 - utilisation des acquis théoriques de la couleur pour s'exprimer (chaude/froide, tonalités, nuances...) ;
 - création de volumes, structures, rythmes et couleurs ;
 - réalisations figuratives/non figuratives, décoratives/artistiques, reproduites/inventées, miniatures/géantes ;
 - expression et création de sons, d'images, d'une matière à partir de l'environnement et à partir d'une consigne.
- Réalisation d'expériences :
 - défis, résolution de problèmes, exploration de nouveaux matériaux et outils ;
 - exploration des matières, des matériaux, des outils.
- Familles de matériaux :
 - papier (papier de soie, carton, journal...) ;
 - bois (croisé rotin, copeaux, sciure...) ;
 - textiles (tissus, laine, fils...) ;
 - matériaux de la nature (sable, écorces, coquillages, paille, cailloux...) ;
 - matériaux de récupération (PET, conserves, boîtes...) ;
 - masse à modeler (argile, pâte à sel, pâte à modeler...) ;
 - métal (fil de fer, treillis, aluminium...) ;
 - plastique (tuyau, toile, mousse...).

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Utiliser des techniques de base</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produire et utiliser des mélanges de couleur • Reconnaître et distinguer en tant que telles les couleurs claires/foncées et chaudes/froides • Travailler sur des suites de motifs, créer ses propres motifs • Choisir les matériaux, les techniques et les outils appropriés et connaître les effets produits par l'utilisation

Contenus recommandés

- Actions :
 - séparer : couper, déstructurer, scier ;
 - associer : nouer (crochet, macramé...), construire, assembler (coller, coudre, visser, clouer, agraffer...), composer, entrelacer (tissage...);
 - transformer : modeler, plier, déformer, former, froisser, trouser, modifier la matière (feutrer...), cuire (masse à modeler)... ;
 - finaliser : décorer (application, broderie, gravure...), colorer (teindre, peindre...).
- Outils :
 - ciseaux, épingles, aiguilles, machine à coudre, scie à découper, pistolet à colle, pince, pinceau... .
- Matériaux :
 - fils de fer, coton, rotin, tissu, bois, papier, carton, plâtre, pâte à modeler... ;
 - colles, peintures, vis... .
- Techniques d'impression :
 - impression au doigt, frottage, impression sur textile.
- Réalisation :
 - de manière conventionnelle (coudre du tissu, scier du bois...);
 - de manière détournée (tricoter du fil de fer, encoller des fibres textiles, tisser des éléments végétaux...).
- Exécution, formats et supports variés :
 - très petit - oblong ;
 - carré - rond ;
 - plan - volume ;
 - textiles - non-textiles ;
 - monochrome - polychrome.
- Réalisation d'expériences :
 - expérimentation de nouveaux gestes, outils et matériaux ;
 - expérimentation du volume afin de parfaire et interroger sa représentation de l'espace ;
 - utilisation des notions d'équilibre, de mouvement, de solidité et de poids pour ses réalisations ;
 - maîtrise de différents matériaux, outils, supports afin d'acquérir de l'autonomie.

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Percevoir l'art au quotidien	<ul style="list-style-type: none">• Analyser une œuvre d'art en tant que moyen d'expression construit par l'artiste• Associer des œuvres d'art à différentes formes d'expression artistique• Reconnaître les œuvres d'art en tant que moyen d'expression individuelle d'une époque donnée• Identifier dans l'œuvre des éléments qui véhiculent la sensation ou l'émotion• Classer des œuvres d'art selon des critères donnés• Analyser des publicités

Contenus recommandés

- Arts plastiques :
 - architecture, sculpture... ;
 - photographie, peinture... .
- Œuvres :
 - figuratives/abstraites ;
 - décoratives/artistiques ;
 - inventées/copiées ;
 - miniatures/gigantesques ;
 - analogues/différentes.
- Éléments constitutifs :
 - matière, structure volume, composition, couleur, rythme... .
- Émotions :
 - joyeux, triste, mystérieux, effrayant... .

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Interpréter et apprécier des travaux d'autrui et ses propres travaux</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et utiliser des termes techniques • Distinguer la forme et le contenu • Faire des suppositions concernant la démarche d'autrui • Décrire des éléments caractéristiques des œuvres abordées, en fonction de la période et de l'origine • Découvrir et approcher des artistes et artisans du pays/de sa région • Comparer des œuvres d'art du pays à celles des régions de provenance des autres élèves de la classe

Contenus recommandés

- Termes techniques :
 - avant-plan, arrière-plan, brillant-terne, multicolore, monochrome.
- Œuvres abordées en classe :
 - œuvres garantissant la diversité des périodes et des provenances ;
 - œuvres en relation avec les thèmes ou les notions abordés en classe ;
 - œuvres d'origines différentes : architecture, sculpture, photographie, peinture... .
- Description :
 - description de ce qui est regardé, touché ;
 - énumération des matériaux ;
 - verbalisation des impressions, des émotions et des goûts.
- Actions :
 - Présentation par les élèves d'éléments culturels de leurs pays d'origine ;
 - Réalisations inspirées d'éléments des présentations.

Cycle 4



COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Imaginer et créer des œuvres bi- et tridimensionnelles	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter de manière bi- et tridimensionnelle des observations faites dans son environnement par des choix personnels de mise en scène, de formes et de couleurs • Inventer et développer une idée initiale en imaginant différentes démarches possibles, afin de réaliser un travail qui plaît à son créateur • Exprimer ses émotions, ses pensées et visualiser les émotions de personnages représentés • Justifier son choix du matériel et sa démarche • Réaliser des représentations bi- et tridimensionnelles d'histoires, de poèmes, de chansons...

Contenus recommandés - cf. cycle 3

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Utiliser des techniques de base	<ul style="list-style-type: none"> • Planifier les différentes étapes de la réalisation d'un projet personnel • Connaître, mélanger et appliquer les couleurs primaires et secondaires • Appliquer la technique de la gouache de la manière suivante : en aplat et effet transparent • Manier les crayons de différents degrés de dureté • Photographier et travailler avec des médias optiques digitaux • Reconnaître le collage en tant que procédé permettant une reproduction artistique aliénée de la réalité • Réaliser des travaux plastiques et sculpturaux

Contenus recommandés - cf. cycle 3

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Percevoir l'art au quotidien	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que l'art a évolué au cours du temps en fonction des changements technologiques et sociaux • Examiner et comparer des œuvres d'art sous le point de vue des techniques et des matériaux • Mettre en scène des œuvres d'art en tant que moyen d'expression individuel • Constater des parallèles avec ses propres travaux • Faire la connaissance d'œuvres d'art en provenance d'autres cultures

Contenus recommandés - cf. cycle 3

COMPÉTENCE À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Interpréter et apprécier des travaux d'autrui et ses propres travaux</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier le genre, le sujet et la technique de l'œuvre • Comprendre que des œuvres d'art peuvent être interprétées de manière différente, en fonction du contexte dans lequel elles sont utilisées • Réaliser qu'il existe différents styles artistiques • Découvrir et approcher des artistes et artisans du pays/de sa région • Comparer des œuvres d'art du pays à celles des régions de provenance des autres élèves de la classe • Justifier des opinions ou évaluations relatives à des œuvres d'art • Formuler un jugement personnel

Contenus recommandés

- Termes techniques :
 - vertical - horizontal, abstrait - figuratif, motif - esquisse, surfaces, contours, lignes et formes.
- Œuvres abordées en classe :
 - œuvres illustrant la diversité des périodes et des provenances ;
 - œuvres en relation avec les thèmes ou les notions abordés en classe ;
 - œuvres d'origines différentes : architecture, sculpture, photographie, peinture... .
- Description :
 - description de ce qui est regardé, touché ;
 - énumération des matériaux ;
 - verbalisation des impressions, des émotions et des goûts.
- Actions :
 - présentation par les élèves d'éléments culturels de leurs pays d'origine ;
 - réalisations inspirées d'éléments des présentations.

L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique et à la culture dans le domaine de la musique

Cycle 1



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'exprimer par la musique	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter les différentes possibilités de production vocale (p.ex. parler, chanter, chuchoter, crier, chantonner) • Produire et/ou imiter des sons et des bruits • Interpréter un répertoire de chansons enfantines et de comptines adaptées à l'âge de l'enfant • Interpréter une chanson avec des variantes expressives (p.ex. fort, doux) • Créer des chansons (p.ex. sur base d'un texte connu, des mots sans signification) • Explorer l'utilisation d'instruments (instruments de percussion, Orff) • Créer des improvisations simples à l'aide de son corps, d'instruments Orff ou d'objets quotidiens • Battre un rythme donné simple et reproduire un rythme par battement • Fabriquer et utiliser des instruments de percussion • Sonoriser une histoire, une chanson, une comptine
Percevoir la musique	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir des sons, des bruits et le silence • Identifier des sons et des bruits • Associer des sons et des bruits à leur source sonore • Repérer des bruits et des sons (direction) • Distinguer la voix parlée de la voix chantée • Percevoir et identifier des paysages sonores (p.ex. l'école, la ferme) • Écouter des pièces musicales • Percevoir différents instruments de musique dans des pièces musicales simples • Reconnaître des silences dans une pièce musicale • Identifier les personnages principaux dans des pièces musicales • Dessiner sur la musique
Bouger sur de la musique	<ul style="list-style-type: none"> • Se mouvoir au rythme de la musique • Exprimer un rythme simple par son corps, avec ou sans matériel • Reconnaître des caractéristiques telles que fort - doux, rapide - lent et les exprimer au moyen de son corps • Se mouvoir ensemble avec ses camarades de classe dans différentes formations • Danser la ronde • Préparer et présenter ensemble de petits thèmes à l'aide de gestes, de la mimique, du langage
Parler de musique	<ul style="list-style-type: none"> • Après la visite d'une présentation musicale, exprimer ses perceptions et ses sensations de différentes façons (par la parole, le dessin, des gestes) • Commenter une production de l'autre (chant, jeu d'un instrument de musique)

Contenus recommandés

- Le rythme :
 - tempo, motifs rythmiques simples (lent - rapide).
- La voix :
 - apprendre, exploiter, inventer des comptines.
- Techniques musicales :
 - intonation (mouvement sonore, timbre, hauteur, intensité, durée), rythme (tempo, motifs rythmiques simples ;
 - parler, chanter, chuchoter, crier, chantonner.
- La pratique instrumentale :
 - instruments de percussion : claves, triangle, xylophone... ;
 - instruments de musique fabriqués par les enfants ;
 - instruments corporels : mains, pieds, genoux... ;
 - instruments appartenant à l'univers sonore enfantin : gobelets remplis de grains de riz, tambourins... .
- Le monde sonore :
 - bruits (animaux, véhicules, vent...), sons (forts et faibles, graves et aigus, proches et éloignés), rythmes, voix prises sur le vif ou enregistrées, voix naturelles, objets, instruments de musique ;
 - paysages et ambiances sonores : l'école, le magasin, la circulation, la gare, la ferme... ;
 - mimes d'animaux, sauts, balancements... ;
 - histoires sonores, jeux de rôle, jeux de perception, pantomime ;
 - sons et bruits de différentes sources : animaux, instruments de musique, objets quotidiens ;
 - œuvres musicales variées, provenant de différentes cultures, adaptées à l'âge des élèves.
- Le corps :
 - expression corporelle par le mime, les gestes, des saynètes, des jeux de rôle, la danse... ;
 - rondes, danses folkloriques, danses inventées ;
 - différentes formations : cercles, rangées, couples.
- Description :
 - par la parole, le dessin, la mimique, des gestes.

L'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine de la musique

Cycle 2



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>S'exprimer par la musique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpréter avec expression et mémoriser un répertoire de chansons enfantines adapté à l'âge de l'enfant • Exploiter les ressources sonores de la voix parlée et chantée • Improviser librement avec la voix et le corps • Créer un jeu libre et rythmique à l'aide de son corps, d'objets sonores et d'instruments de musique (instruments Orff) • Battre un rythme donné simple et reproduire un rythme par battement • Générer, imiter, modifier et attribuer des bruits • Sonoriser une histoire, une chanson, une comptine
<p>Percevoir la musique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des œuvres musicales de styles différents • Percevoir le silence, des bruits et des sons du monde environnant • Associer des sons et des bruits à leur source sonore • Reconnaître par l'ouïe et la vision des instruments simples
<p>Bouger sur de la musique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir différents rythmes, vitesses, dynamiques et les transposer en mouvement • Garder l'équilibre à l'arrêt et en mouvement • Trouver différentes directions de mouvement et tracés spatiaux • Réaliser des changements de position et de formation • Exécuter des mouvements et des pas de danse • Danser selon des chorégraphies simples • Représenter des sentiments et des émotions par la mimique, les gestes et la verbalisation
<p>Parler de musique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer son propre goût musical et accepter le goût d'autrui • Après la visite d'une représentation musicale, exprimer ses sensations par la parole, le dessin, des gestes • Décrire une représentation musicale en ses propres mots ou par un dessin • Exprimer des associations en rapport avec la musique (je pense à...) • Connaître les règles de vie adaptées à l'événement

Contenus recommandés

- Répertoire musical :
 - apprentissage d'au moins dix chansons enfantines de styles et d'époques différents (d'expression luxembourgeoise de préférence).
- Le rythme :
 - lent, rapide, combinaison de mouvements rythmés (frapper et sauter, balancer et galoper, sautiller) ;
 - mesures à deux temps et à trois temps ;
 - valeurs simples : noire, blanche, croche.
- La mélodie :
 - haut - bas, ascendante - descendante.
- La voix :
 - ressources sonores : articulation, respiration, timbre, justesse, intensité, durée.
- Le monde sonore :
 - d'où vient le signal sonore ? ... de l'extérieur ?de l'intérieur de la salle de classe ? ;
 - source sonore mobile : tourner la tête en suivant le déplacement de la source sonore, indiquer du bras le nouvel emplacement ;
- La pratique et la connaissance d'instruments :
 - instruments appartenant à l'univers sonore enfantin : gobelets remplis de grains de riz, bouteilles et verres, pots, bongos, tambourins... ;
 - instruments à percussion élémentaires : claves, wood-block, triangle, cymbales, tambourins, timbales... ;
 - instruments corporels : mains, pieds, genoux, doigts... ;
 - instruments de musique : piano, guitare, flûte, violon.
- Les mouvements sur musique :
 - différentes formations : cercles, rangées, couples ;
 - différents pas de danse : marche, trot, sautillés, sauts ;
 - différentes formes de danse : rondes, danses folkloriques ;
 - expression corporelle par le mime et le geste.

Cycle 3



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
S'exprimer par la musique	<ul style="list-style-type: none"> • Interpréter et mémoriser un répertoire de chansons adapté à l'âge de l'enfant • Chanter en contrôlant les ressources sonores de sa voix • Accompagner des chansons avec son corps et des instruments variés disponibles en classe/à l'école • Exploiter les ressources sonores de quelques instruments à percussion • Accompagner des textes et histoires avec des instruments à percussion • Inventer des motifs rythmiques et mélodiques • Faire preuve de discipline et de persévérance lors des répétitions
Percevoir la musique	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter des œuvres musicales d'époques et de styles différents • Associer des sentiments (joyeux, triste, mystérieux...) à différentes musiques • Distinguer les silences, les bruits et les timbres • Distinguer entre voix parlée et voix chantée • Faire la distinction entre instruments à vent, à cordes, à percussion et à clavier • Reconnaître des caractéristiques telles que fort - doux, haut - bas, rapide - lent • Reconnaître des différences de son (identique, non identique)
Bouger sur de la musique	<ul style="list-style-type: none"> • Exécuter de façon coordonnée des mouvements simples sur musique • Percevoir l'ambiance et la structure d'œuvres musicales et les communiquer par le mouvement • Imiter des séquences rythmiques avec son corps (par le geste p.ex.) • Identifier son besoin spatial, respecter celui d'autrui et se concerter à cet égard • Exécuter des danses folkloriques et populaires • Exprimer des sensations liées à la musique par des improvisations de mouvements
Parler de musique	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliser ses impressions, ses émotions et ses goûts • Parler des instruments de musique et des timbres qu'ils produisent • Exprimer des associations en rapport avec la musique (cela ressemble à...) lors de la visite d'une représentation musicale • Connaître les règles de vie adaptées à l'événement (p. ex. le moment d'applaudir)

Contenus recommandés

- Répertoire musical :
 - apprentissage d'au moins dix chansons (d'expression luxembourgeoise, française, allemande...);
 - la chanson folklorique d'autres pays, notamment de la Communauté européenne ;
 - chanter et mémoriser l'hymne national luxembourgeois, écouter les hymnes nationaux d'autres pays européens ;
 - diverses catégories de chansons : chansons de marche, chansons à refrain, chants mimés, berceuses, canons à deux et à trois voix... .

- Le rythme :
 - lent, rapide, combinaison de mouvements rythmés (frapper et sauter, balancer et galoper, sautiller) ;
 - mesures à deux temps et à trois temps ;
 - valeurs simples : noire, blanche, croche.

- La mélodie :
 - haut - bas, ascendante-descendante.

- La voix :
 - ressources sonores : tenue corporelle, articulation, respiration, timbre, justesse, intensité, durée.

- La pratique et la connaissance d'instruments :
 - instruments de musique (instruments Orff) ;
 - instruments à lames : carillon (Glockenspiel), métallophone, xylophone... ;
 - instruments corporels : mains, pieds, genoux, doigts... ;
 - les familles instrumentales : bois, cuivres, percussions, cordes (cordes frottées) ;

- Mouvements sur musique :
 - combinaison de mouvements rythmés (frapper et sauter, balancer et galoper, sautiller) ;
 - différentes formations : cercles, rangées, couples ;
 - différents pas de danse : marche, trot, sautillés, sauts ;
 - différentes formes de danse : rondes, danses folkloriques et populaires, rock, hip-hop... ;
 - expression corporelle par le mime et le geste... .

Cycle 4



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>S'exprimer par la musique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chanter avec assurance et expression des chansons de différents genres et langues • Accompagner des chansons avec des instruments Orff • Improviser avec la voix, le corps et des instruments variés, disponibles en classe/à l'école • Réaliser des sonorisations reflétant les émotions véhiculées par un texte, une image, un scénario... • Faire preuve des compétences sociales requises lors de présentations en groupe • Faire preuve de discipline et de persévérance lors des répétitions
<p>Percevoir la musique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saisir en toute autonomie des déroulements, structures ou formes musicales simples par l'ouïe • Reconnaître des styles de musique différents (classique, jazz, pop...) • Faire visuellement et auditivement la distinction entre instruments à vent, à cordes, à percussion et à clavier • Distinguer les sons (plus hauts, plus bas) • Reconnaître des caractéristiques telles que fort - doux, haut - bas, rapide - lent et des ambiances (p.ex. captivante, gaie ou triste)
<p>Bouger sur de la musique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer des sensations liées à la musique par des improvisations de mouvements • Exécuter de façon coordonnée des mouvements simples sur musique • Comprendre des tracés spatiaux et adopter des formations plus sophistiquées • Transposer des séquences rythmiques à l'aide de son corps : exprimer par le geste ou le mouvement des structures rythmiques de plus en plus complexes • Exécuter des mouvements de gymnastique et de danse avec différents objets • Respecter le besoin spatial d'autrui et se concerter à cet égard • Inventer, répéter et présenter des suites de mouvements dans le groupe • Se familiariser avec les caractéristiques de danses en provenance d'autres cultures et apprendre les formes de danse afférentes
<p>Parler de musique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer des opinions et jugements sur la musique écoutée ou produite personnellement, dans un langage adapté à son âge • Connaître et décrire la musique dans des contextes différents • Utiliser un vocabulaire technique en relation avec la dynamique, le tempo et la forme • Commenter des morceaux et chansons simples en utilisant ses propres mots • Évaluer des opinions de tiers sur des morceaux et des chansons

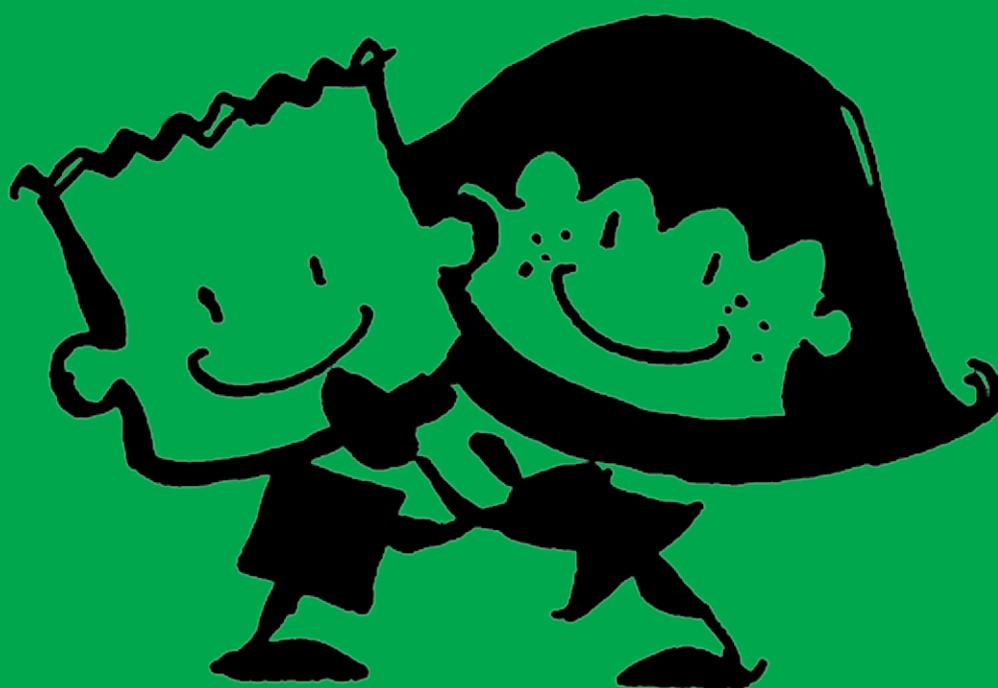
Contenus recommandés

- Répertoire musical :
 - apprentissage d'au moins vingt chansons (d'expression luxembourgeoise, française, allemande, anglaise...);
 - le folklore luxembourgeois, européen et international.
- Les paramètres musicaux :
 - caractéristiques du son : timbre, hauteur, intensité, durée... ;
 - rythme, tempo, pulsations (temps), mesure, majeur - mineur, nuances forte - piano ;
 - les formes simples : canon, ostinato, bourdon, AB, ABA, rondo.
- La pratique et la connaissance d'instruments :
 - instruments de musique (instruments Orff) ;
 - instruments corporels : mains, pieds, genoux, doigts... ;
 - les familles instrumentales : bois, cuivres, percussions, cordes (cordes frottées) ;
 - instruments à amplification et sons électroniques.
- Mouvements sur musique :
 - combinaison de mouvements rythmés (frapper et sauter, balancer et galoper, sautiller) ;
 - différentes formations : cercles, rangées, couples ;
 - différents pas de danse : marche, trot, sautillés, sauts ;
 - différentes formes de danse : rondes, danses folkloriques et populaires, rock, hip-hop... ;
 - expression corporelle par le mime et le geste.

La vie en commun et les valeurs

Éducation morale et sociale

Instruction religieuse et morale



La vie en commun et les valeurs

Cycle 1

Le domaine de développement et d'apprentissage « Vie en commun et valeurs » revêt un caractère particulièrement transversal : beaucoup d'éléments sont repris dans d'autres domaines, notamment le domaine « Langage, langue luxembourgeoise et éveil aux langues » et le domaine « Découverte du monde par tous les sens. » Lier les compétences à des contenus précis reviendrait à réduire considérablement leur transversalité : par conséquent, il n'y a pas de descripteurs et de contenus propres à ce domaine de développement et d'apprentissage.

À partir du cycle 2, le domaine de développement et d'apprentissage « Vie en commun et valeurs » est enseigné, sur demande des parents, soit à travers le cours d'éducation morale et sociale, soit à travers le cours d'instruction religieuse et morale.

Cycle 2

C2 : Percevoir le monde

Décrire le physique et certains comportements d'êtres humains



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Décrire l'apparence d'une personne ou d'un autre être vivant	<ul style="list-style-type: none"> • Enumérer des détails concernant l'apparence physique, la taille, l'âge...
Décrire les caractéristiques d'une personne	<ul style="list-style-type: none"> • Dire si quelqu'un est rapide ou lent, courageux ou lâche, fort ou faible...
Décrire ses atouts et ses faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer ce dont on se sent capable et ce qu'on ne sait pas encore très bien faire, ce que d'autres maîtrisent déjà mieux • Reconnaître que chacun a une certaine maîtrise dans un domaine ou un autre, et que la société a besoin de tous
Décrire des sentiments	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire la différence entre être joyeux, triste, gentil, furieux, déçu...
Décrire des pensées	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire ce qui passe dans l'esprit : bonnes pensées, p.ex. faire plaisir à quelqu'un, mauvaises pensées, p.ex. frapper quelqu'un • Différencier entre les pensées (joyeuses, tristes...)
Décrire des désirs et des rêves	<ul style="list-style-type: none"> • Dire ce que j'aime faire et ce que je n'aime pas faire • Différencier entre désirs matériels et immatériels, p.ex. désirer une bicyclette ou désirer passer plus de temps avec les parents
Faire son autoportrait	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer la différence entre l'autoperception et l'image que les autres se font de moi

Contenus recommandés

- Thèmes : autrui et moi, préférences personnelles (loisirs, amis...), capacités personnelles, sentiments, bonheur
- Genre d'images : illustrations de scènes de la vie quotidienne, photographies à discuter en groupe, séries d'images à compléter, illustrations de contes, images « Memory » pour évaluation formative.
- Genres de textes : textes très courts abondamment illustrés, extraits de contes et de récits pour enfants, chansons, parties « ... et si... ? » (Gedankenexperimente)

Le vocabulaire est adapté à l'âge des enfants et leur fournit des mots utiles dans les discussions à visée philosophique. Les activités sont axées sur la discussion en groupe, l'écoute, l'échange d'idées en vue du développement d'un jugement personnel fondé et respectueux des jugements divergents.

C2 : Comprendre le monde

Interpréter des symboles en tant que traductions d'idées et de comportements spécifiques

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Distinguer différents symboles	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier des symboles linguistiques (lettres, mots) utilisés dans différentes langues et indéchiffrables sans maîtrise de la langue en question • Identifier des symboles de base tels que le cercle, le carré, des panneaux de circulation, des drapeaux, la croix, la demi-lune en tant que symboles religieux, des symboles de contes (fée, nain, vent, ombre...)
Distinguer entre symboles linguistiques et non linguistiques	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier différents modes de communication : parole, signe, dessin, mimique, gesticulation, musique
Concevoir des symboles personnels	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguer le nom et le petit nom d'une personne • Réaliser que certains groupes de personnes communiquent par « langages secrets »

Contenus recommandés

- Thèmes : symboles dans le quotidien, diversité culturelle et linguistique, usage des mots, origine des noms, le monde à travers les contes et les chansons, langage et magie, besoin de communiquer, expression corporelle, s'entendre sans parler, langage des animaux, bruits.
- Genre d'images et de textes : cf. le domaine de compétences « Percevoir le monde »

Le vocabulaire est adapté à l'âge des enfants et leur fournit des mots utiles dans les discussions à visée philosophique. Les activités sont axées sur la discussion en groupe, l'écoute, l'échange d'idées en vue du développement d'un jugement personnel fondé et respectueux des jugements divergents.

C2 : Agir dans le monde

Connaître des fêtes traditionnelles et participer à leur célébration

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Connaître les principales fêtes de l'année	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que certaines fêtes sont célébrées en rapport avec les saisons • Présenter des traditions • Distinguer fêtes religieuses et non religieuses, p.ex. Octave au Luxembourg et Fête du Travail • Distinguer fêtes personnelles et sociétales, p ex. anniversaire et Fête Nationale • Prendre conscience que d'autres fêtes sont célébrées dans d'autres cultures
Aider à préparer une fête	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience qu'une fête demande à être préparée (décorations, invitations, achats de mets...) • Respecter les règles pour le bon déroulement d'une fête (bougies, cadeaux secrets...)

Explorer des traditions et coopérer à leur maintien	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître l'origine et le déroulement de certaines traditions luxembourgeoises, p.ex. Traullicht, procession dansante d'Echternach, et étrangères, p.ex. Aïd el Fitre (Zuckerfest) à la fin du ramadan
--	--

Contenus recommandés

- Thèmes : fêtes au Luxembourg et ailleurs, solidarité, masques, diversité et analogies de traditions.
- Genre d'images et de textes : cf. le domaine de compétences « Percevoir le monde »

Le vocabulaire est adapté à l'âge des enfants et leur fournit des mots utiles dans les discussions à visée philosophique. Les activités sont axées sur la discussion en groupe, l'écoute, l'échange d'idées en vue du développement d'un jugement personnel fondé et respectueux des jugements divergents.

C2 : Réfléchir sur le monde

Découvrir du nouveau dans la nature et dans la société

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Imaginer être une autre personne	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer sur ce qui serait si j'étais un garçon/une fille, comment je me comporterais, ce qui serait différent, ce qui ne changerait pas • S'exprimer sur ce qui serait si j'avais l'âge de ma grand-mère, comment je me comporterais, ce qui serait différent
Imaginer vivre en un autre lieu	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer sur ce qui serait si j'étais né(e) dans une autre ville ou dans un autre pays ; est-ce que je serais quelqu'un d'autre, est-ce que je vivrais autrement ? • S'exprimer sur ce qui serait le cas si je devais partir pour une autre ville ou un autre pays ; qu'est-ce qui changerait, qu'est-ce qui ne changerait pas ?
Imaginer agir autrement	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à la discussion sur des questions éthiques, p.ex. partager, aider quelqu'un, respecter une règle, se quereller, faire plaisir aux autres, aimer les animaux... comment agir autrement dans une situation donnée ?
Réfléchir sur des phénomènes impressionnants	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser l'existence de phénomènes extraordinaires, p.ex. cascade, tremblement de terre, et de personnages historiques éminents

Contenus recommandés

- Thèmes : étonnement devant la nature, rêveries et questionnements, découvertes, écologie, rencontres avec des étrangers, accueil et exclusion, enfants à besoins spécifiques, vie en Europe

Le vocabulaire est adapté à l'âge des enfants et leur fournit des mots utiles dans les discussions à visée philosophique. Les activités sont axées sur la discussion en groupe, l'écoute, l'échange d'idées en vue du développement d'un jugement personnel fondé respectueux des jugements divergents.

Cycle 3

C3 : Percevoir le monde

Percevoir les êtres humains comme membres d'une communauté



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Connaître différents types de communautés	<ul style="list-style-type: none"> • Définir des communautés telles que la famille, l'école, le club des sports, les scouts, la communauté religieuse... • Réaliser qu'on appartient à différentes communautés • Décrire ces communautés
Percevoir les règles à la base de ces communautés	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et expliquer les règles dans différents domaines : jeux, trafic, famille, école (p.ex. charte scolaire) • Expliquer la fonction des règles à l'aide d'exemples concrets : elles permettent d'agir en groupe et en garantissent la cohésion • Élaborer une règle, p.ex. pour mieux vivre ensemble en classe • Montrer, à l'aide d'exemples, que des lois peuvent changer : avec l'âge, les enfants peuvent se coucher plus tard • Développer des idées sur un monde dépourvu de règles
Établir des rapports de vie en commun	<ul style="list-style-type: none"> • Développer des stratégies de coopération : résoudre des problèmes en commun, s'entraider, porter secours dans des situations difficiles, p.ex. exclusion, harcèlement • Prendre conscience de sa place et du rôle à jouer dans différentes communautés • Expliquer ses devoirs au sein de la famille, à l'école... • Développer la compassion, l'empathie
Problématiser	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître l'origine des conflits au sein d'un groupe, p.ex. comportement égoïste, exclusion des étrangers, refus de partager... • Distinguer différentes formes de conflits, p.ex. conflits au sein du même groupe, conflits entre différents groupes, conflits entre filles et garçons • Estimer quand et comment des conflits pourraient être désamorçés ou s'aggraver • Développer des stratégies pour résoudre des conflits, p.ex. mieux écouter, discuter ensemble, se faire médiateur ou médiatrice

C3 : Comprendre le monde

Adopter un point de vue personnel, interpréter les opinions d'autrui, analyser des concepts

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Formuler une opinion	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer oralement son opinion par rapport à des sujets d'éthique tels que l'amitié, le bonheur, la dispute... en commençant par : je pense, je sens, je suis d'avis... • Brainstorming sur des réflexions personnelles • Présenter brièvement et clairement son opinion personnelle: à mon avis...

Argumenter	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer son opinion, formuler son avis avec les arguments qui y ont conduit : j'ai besoin d'amis parce que je n'aime pas être seul, parce que j'ai besoin d'aide en cas d'urgence • Réfléchir si les arguments avancés sont de bons arguments : pourquoi, en fait, les amis devraient-ils fournir leur aide en cas d'urgence ?
Participer à une discussion « socratique »	<ul style="list-style-type: none"> • Préparer ensemble une discussion : trouver un sujet se prêtant à une discussion philosophique • Recourir à des textes ou à des observations soulevant des questions • Fixer et noter les règles de la discussion : à quoi faire attention, quand prendre la parole... • Présenter un avis fondé sur un sujet d'éthique • Écouter autrui pour bien comprendre ce qu'il/elle veut dire • Trouver une solution (consensus) ou accepter la diversité d'opinions (Dissens aushalten)
Conceptualiser	<ul style="list-style-type: none"> • Clarifier des concepts ou termes difficiles avant, pendant ou après une discussion socratique • Construire des champs sémantiques • Construire des pyramides conceptuelles • Écrire des « Elfchen » - petit texte concentré de 11 mots répartis sur 5 lignes (1+2+3+4+1) • Écrire un acrostiche

C3 : Agir dans le monde

Agir en fonction de valeurs et de normes ; respecter les droits de l'enfant

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Comprendre les concepts de « valeur, norme, droit »	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir sur la signification des termes • Travailler sur les termes par champs sémantiques, pyramides conceptuelles, « Elfchen », acrostiches, seul et en groupe
Connaître différents types de normes	<ul style="list-style-type: none"> • Énumérer et expliquer les normes qui dominent dans le milieu (p.ex. familial, scolaire...) • Connaître des normes de communautés religieuses, p.ex. les dix commandements de la Bible, les sept piliers de l'islam, les règles de vie du bouddhisme • Connaître et comprendre la règle d'or (Goldene Regel) comme norme universelle dans différentes cultures • Appliquer la règle d'or dans des activités et exercices pratiques
Connaître, comprendre et appliquer les droits de l'enfant	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier seul ou en groupe les principaux droits de l'enfant (p.ex. recherche internet auprès du Conseil de l'Europe ou UNICEF) • Comprendre l'importance des droits de l'enfant pour sa propre vie (p.ex. droit à une opinion personnelle, droit à un nom, interdiction du travail des enfants) • Participer à des projets (p.ex. examiner si les droits de l'enfant sont respectés dans l'établissement scolaire, interroger des politiciens, concevoir des parlements d'enfants, des conseils communaux d'enfants...)

C3 : Réfléchir sur le monde

Se mettre à la place d'autrui

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Se mettre à la place d'autrui	<ul style="list-style-type: none">• Participer à des jeux de rôle :• Si j'étais une grand-mère, je...• Si j'étais un garçon/une fille, je...• Si j'étais un enfant à besoins spécifiques, je pourrais... je ne pourrais pas...
Se mettre à la place de quelqu'un d'origine culturelle différente	<ul style="list-style-type: none">• Participer à des jeux de rôle :• Si je vivais dans un pays étranger, je...• Si j'étais un extraterrestre, je...
Se mettre à la place d'autres êtres vivants	<ul style="list-style-type: none">• Participer à des jeux de rôle :• Si j'étais un animal, je...• Si j'étais une plante, je...

Cycle 4

C4 : Percevoir le monde

Percevoir les êtres humains comme appartenant à des cultures différentes



COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Percevoir le Luxembourg comme société multilingue	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître différentes communautés culturelles et religieuses présentes dans le pays, leurs traditions, coutumes et croyances • Connaître certaines langues parlées dans le pays • Réfléchir sur les moyens de s'entendre sans parler une langue spécifique
Percevoir le Luxembourg comme pays d'immigration	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le passé de personnes venues vivre au Luxembourg • Connaître les raisons de leur arrivée au pays • Connaître les souvenirs qu'ils ramènent de leur patrie
Percevoir la valeur des traditions culturelles dans les familles immigrées	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître certains grands moments dans le calendrier des familles appartenant à des minorités culturelles
Concevoir la situation des minorités au sein de la société	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser pourquoi certaines personnes se sentent « étrangères » au Luxembourg • Réfléchir sur le concept « étranger » (venu du dehors) • Réfléchir sur le concept « étranger chez soi » (dans son propre pays) • Réfléchir sur le phénomène de l'exclusion

C4 : Comprendre le monde

Analyser la position de l'être humain par rapport à la nature

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
Discuter et évaluer les relations entre l'homme et la nature	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre plaisir à explorer les spéculations sur l'origine de la nature et de l'homme à travers quelques philosophes de l'Antiquité grecque, pères de la philosophie européenne (Thalès, Héraclite, Empédocle) • Connaître la conception scientifique de l'Univers • Analyser les concepts de « nature » et de « culture » • Réfléchir sur différentes formes de relation entre l'homme et la nature : • Est-ce que l'homme est au centre de la nature (position anthropocentrique) ? • Est-ce que la nature peut réclamer des droits (positions biocentrique et holistique) ? • Comment protéger la nature ? • Réfléchir sur les rapports entre l'homme et l'animal : • Est-ce que les animaux peuvent exprimer des sentiments et des intérêts ou servent-ils seulement aux besoins de l'homme ? • Comment protéger les animaux ?

<p>Participer au débat sur le « bien » et le « mal »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer sur des expériences au niveau du bien et du mal • Réaliser la diversité des formes du bien et du mal • Distinguer entre le bien/le mal commis ou subi • Veiller aux expressions auxquelles nous avons recours et aux limites du langage • Explorer les multiples facettes du bien et du mal
<p>Participer au débat sur les médias</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser les concepts « média », « réalité », « réalité virtuelle » • Examiner <ul style="list-style-type: none"> • différentes sortes d'images (belles, laides) • les images publicitaires et télévisées • les jeux électroniques, les jeux vidéo, les jeux électroniques éducatifs • l'usage des technologies de l'information

C4 : Agir dans le monde

Découvrir le monde des grandes religions et idéologies

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Participer à la discussion sur les concepts de « foi », « religion » et « humanisme »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir sur les différences entre « croire » et « savoir », « religion » et « raison », « foi » et « confession », « croire » et « ne pas croire » • Comprendre que pour certaines personnes la foi liée à une conviction religieuse peut fournir une orientation dans la vie • Faire la connaissance de quelques fondateurs de religions (Moïse, Jésus, Mahomet)
<p>Faire la connaissance avec différentes conceptions divines</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer en ses propres mots qui sont Yahvé, Allah, Jésus dans les trois religions • Décrire différents lieux de culte
<p>Connaître les principales fêtes religieuses</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discuter l'importance de ces fêtes pour les fidèles : • Judaïsme : Bar-Mitsva, Bat-Mitsva, Yom Kippour, Pâque, Souccot, Hanoucca • Christianisme : Noël, Pâques, Pentecôte • Islam : Idu el Adha, Idu el Fitre

C4 : Réfléchir sur le monde

Concevoir l'avenir

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	EXEMPLES DE PERFORMANCE
<p>Réfléchir sur ses propres désirs et rêves</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Développer des idées sur sa propre vie : p.ex. quelle sera ma vie dans 20 ans, qu'est-ce que je souhaite pour ma propre vie, qu'est-ce que j'aimerais faire comme profession, avoir comme famille, comme amis... ? • Présenter des valeurs jugées personnellement importantes pour la vie, p.ex. amitié, loisirs...

Concevoir la vie de demain

- Développer des idées sur une coexistence pacifique entre les êtres humains, p.ex. comment imaginer l'école de demain ?
- Développer des idées personnelles sur les relations entre l'homme et la nature, p.ex. pourquoi est-il important de conserver la nature pour les générations futures ?
- Analyser le concept de « responsabilité », p.ex. pour qui et pour quoi est-ce que je m'engagerais, je prendrais des responsabilités ?
- Imaginer le développement futur de la technologie, p.ex. quels seront les ordinateurs dans 50 ans, est-ce que je pourrais m'imaginer vivre sur la Lune un jour ?

Cycle 2

C2 : Développer sa propre personnalité



THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Voir plus loin – voir en profondeur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à des exercices de perception et s'exprimer à ce sujet • Devenir silencieux et respecter les moments de silence • Décrire sa propre unicité • Reconnaître que des images ou histoires rendent l'invisible « visible », et exprimer cette expérience verbalement, graphiquement ou créativement • Comprendre à l'aide d'exemples que les hommes « voient aussi avec le cœur » et représenter ce fait de manière créative 	<ul style="list-style-type: none"> • Exercices de perception • Méthodes et médias invitant au silence et encourageant à la prière • Comment perçois-je ma propre personne ? Mon « reflet ». J'ai conscience de ma personne • L'histoire « Der Korb mit den wunderbaren Sachen » • Goldmarie et Pechmarie (Marie-en-Or et Marie-la-Poisie) • Le conte japonais de Oschoo • Des yeux qui voient plus – des yeux qui ne voient point • Le conte des talents d'étoile • L'aveugle Bartimée (Marc 10,46-52) • Le symbole du cœur • Voir le Christ dans le nécessaireux : Martin • Voir avec le cœur : Nicolas
<p>Gérer mes sentiments</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître ses sentiments (peur, deuil, colère, joie, courage...), les articuler et les transposer créativement. • Affronter ses propres sentiments et ceux d'autrui, les reconnaître et les nommer • Reconnaître, en fonction de l'âge respectif, les paroles de psaumes en tant que forme d'expression de sentiments • Reconnaître les paroles de psaumes en tant que forme de communication de sentiments à l'égard de Dieu et tenter d'interpréter et d'utiliser leur langage imagé • S'exprimer dans ses propres « psaumes » à travers le dessin, le jeu et l'écriture créative 	<ul style="list-style-type: none"> • J'ai des sentiments, mon « horloge des sentiments » • Possibilités d'expression reflétant des sentiments p.ex. langage corporel, travail de craie de cire, matériaux sonores, jeux de rôle, voyages intérieurs • Psaumes • Fichier de paroles des psaumes

C2 : Vivre ensemble

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Du « je » au « nous »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer et reconnaître que les règles facilitent la vie commune au sein de la classe • Respecter des rituels • Reconnaître la diversité de ses prochains et faire preuve de respect à l'égard de cette différence • Découvrir cette diversité en tant que richesse à travers des exemples (histoires et jeux) • Reconnaître à l'exemple d'une narration biblique comment Jésus accepte les hommes et l'exprimer créativement 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à connaître et appliquer des règles et rituels • Nous devenons une classe • Nos différences constituent une source de richesse • L'histoire de « Swimmy » – L'histoire « Irgendwie anders » • Je te vois désormais avec d'autres yeux – je te comprends mieux • Jésus bénit les enfants
<p>Être attentif – vivre « dans le respect »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter attentivement et sciemment • Vivre le silence et le découvrir en tant que prémisses à l'écoute • Procéder à une écoute « interne » et l'exprimer • Découvrir l'écoute en tant que moyen d'accès à autrui et l'exprimer • Comprendre que les hommes entendent aussi avec le cœur – écoutent l'un l'autre comme Élisabeth et sont à l'écoute de Dieu comme Samuel • Connaître la règle d'or et réaliser qu'elle conduit à un comportement respectueux à l'égard d'autrui • Traduire cet enseignement de manière créative et développer ainsi de la compréhension pour autrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Exercices d'écoute (bol chantant; instruments Orff; jeu du téléphone...;) ainsi que méthodes et médias invitant au silence • Les Trois Plumes, la Reine des Abeilles (voir également Lb I.1) • Élisabeth de Hongrie • Samuel • Salomon prie le Seigneur de le munir d'un cœur qui sache écouter (1er livre des Rois 3,9-14) • La guérison d'un sourd-muet (Marc 7,32-37) • La règle d'or (Matthieu 7,12)

C2 : Familiarisation avec les traditions et les formes de vie de la foi

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Rencontre avec Jésus et les images de Dieu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rencontre avec Jésus et des images de Dieu • Reconnaître dans les histoires de Jésus que les rencontres avec Jésus changent la vie et l'exprimer par la parole, l'image ou la représentation • Réaliser dans des histoires et images que l'on parle de Dieu de manière « métaphorique » et exprimer cette connaissance de manière créative • Connaissances de base • connaître le pays et les habitants d'Israël à l'époque de Jésus • L'année liturgique • Connaître les fêtes et les associer à leurs : <ul style="list-style-type: none"> • histoires d'origine, • symboles, • images, • coutumes, • chansons, • danses... 	<ul style="list-style-type: none"> • Rencontre avec Jésus et des représentations de Dieu • Jésus et ses amis • Zachée • Jésus et l'histoire du bon berger • Différentes images de Dieu : Dieu est comme... • Connaissances de base • La vie en Israël : habitants, paysages, localités, maisons... • L'année liturgique • Avent : Dans l'attente de la lumière, Couronne de l'Avent • Noël : La naissance de Jésus s'accompagne de joie et de lumière (Luc 2, 1- 20) • La fête des Rois Mages : L'étoile indique le chemin (Matthieu 2,1-12) • La Chandeleur : Apporter la lumière de Jésus aux hommes (Luc 2, 21-40) • Pâques - Le chemin de l'obscurité à la lumière : Dimanche des Rameaux, Vendredi saint, Pâques, signe de la croix et cierge pascal

<p>Vivre l'amour de Dieu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vivre l'amour de Dieu • Reconnaître dans les histoires de guérison que l'amour de Dieu est visible en Jésus ; les mettre en rapport avec des situations de sa propre vie • Réaliser que Jésus guérit l'homme dans son intégralité (corps et âme) et exprimer cette connaissance • Savoir réciter le « Notre Père » comme étant la prière de Jésus et comprendre dans les grandes lignes le sens des différentes phrases de la prière • Découvrir les formes de prière de croyants d'autres religions • Connaissances de base • Percevoir la Bible en tant qu'ouvrage précieux de la foi et attribuer les narrations bibliques connues à ce jour à l'Ancien ou au Nouveau Testament • Année liturgique • Connaître les fêtes et les associer à leurs histoires d'origine, symboles, images, coutumes, chansons, danses.... • Identifier la parabole du grain de blé en tant que métaphore de la mort et de la résurrection • Chercher d'autres exemples et les interpréter en tant que métaphores de la résurrection • Reconnaître le rapport entre Jean 19,25-27 et la vénération de Marie en tant que consolatrice des affligés lors de l'octave 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivre l'amour de Dieu • Guérison d'un sourd-muet • Guérison d'un homme infirme • Prière du Notre Père • Prières dans d'autres religions • Connaissances de base • La Bible, un ouvrage précieux • Année liturgique • le Jour des Morts : espérance et réconfort au-delà de la mort • Avent : Marie ouvre son coeur à Dieu (Luc 1, 26-38); Marie et Élisabeth (Luc 1,39-56) • « Je vous salue Marie » • Noël : Les bergers voient avec leur coeur le divin dans le petit enfant; d'autres ferment leur coeur (recherche d'une auberge) • Pâques : La peur de la mort (Marc 14,32-42) • La parabole du grain de blé (Jean 12,24) • Marie et Jean sous la croix (Jean 19,25-27) • Marie consolatrice des affligés – hier comme aujourd'hui
-------------------------------------	--	--

C2 : Familiarisation avec la culture et la civilisation

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Où l'homme se sent « chez lui »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer resp. imaginer des lieux où je me trouve protégé, à l'aise et en sécurité • Concevoir de manière créative mes propres idées du « chez-moi » • Connaître les rêves de vie/espaces vitaux d'autres enfants dans le monde et les comparer • Nommer les caractéristiques essentielles d'une église • Concevoir des espaces de culte et les respecter en tant que lieux de confiance, de silence, de chant et de prière 	<ul style="list-style-type: none"> • Mes lieux de rêve : espaces réels et imaginaires (cabane perchée, tente, coin de jeu, salle de classe...) • Les enfants dessinent, construisent, conçoivent des maisons, ils jouent à la « maison » • Les rêves de vie/espaces vitaux dans d'autres cultures • Voyage de découverte à travers notre église (chapelle) • Percevoir les lieux de culte par le silence, le chant et la prière • Aménager des lieux de culte p.ex. à l'école et y organiser des célébrations

<p>Ce qui sépare les hommes – ce qui les rapproche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que la vie est en permanence tributaire de la communauté • Reconnaître ce qui rapproche les hommes • Réfléchir de manière critique à l'aspiration de certaines personnes à la « grandeur » • Repérer dans le récit de la Tour de Babel, tiré de l'Ancien Testament, les motifs expliquant une séparation entre les hommes • Percevoir l'équivocité métaphorique de l'expression « ne plus comprendre », et la transposer sur sa propre communauté de vie. • Découvrir le récit de l'Événement de la Pentecôte en tant que pendant au récit de la Tour de Babel, et le représenter • Interpréter la puissance du Saint-Esprit en tant qu'instrument permettant de surmonter les barrières linguistiques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exercices créatifs en matière de vie communautaire • Diverses activités communes stimulant l'expérience collective • Récits, dans lesquels l'un des acteurs aspire à la « grandeur », tels que : Théodore et le Champignon parlant, Bolla-Bolla, la Terre des Enfants • La Tour de Babel, Gen11,1-9 • L'Événement de la Pentecôte, Actes des Apôtres 2,1-13
---	--	---

C2 : La vie dans la Nature et dans le Monde

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Découvrir le Monde du Seigneur – la vie communautaire dans un Monde Unique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir les choses de la nature au travers de sens différents et les distinguer de par leurs particularités • Découvrir les aspects surprenants de la nature et les exprimer • Réaliser une image avec des matériaux naturels • Formuler et exprimer avec ses propres paroles des éloges et de la gratitude pour les merveilles de la nature • Interpréter et représenter le récit de la Création en tant que louange à Dieu • Respecter soigneusement l'environnement, la flore et la faune • Reconnaître à un exemple précis la précarité de la vie dans la nature et en faire une représentation créative • Connaître la diversité ethnique, culturelle et écologique du Monde et élaborer différents éléments à ce sujet • Développer de la solidarité avec autrui et la manifester 	<ul style="list-style-type: none"> • Je perçois un coquillage, un caillou, une plume, une fleur, un animal... avec tous mes sens • Phénomènes surprenants dans la nature (renaissance au printemps...) • Mandalas relatifs à la nature • Remercier – louer le Seigneur pour le « miracle » de la nature • Louange à la Création (Cantique de la Création, Gen 1) • Exercices d'initiation susceptibles d'encourager le propre respect de l'environnement • «La Reine des Abeilles» • Naissance et précarité de toute vie dans la nature (Jour des Morts) • Documentation de Missio, Brot für die Welt, Bridderlech deelen.... (en fonction des thèmes de l'année) ou matériel personnel

Notre soeur Nature, notre frère Animal – Partenariat dans le Monde	<ul style="list-style-type: none">• Associer la foi chrétienne à un comportement responsable envers toutes les créatures – en particulier envers les animaux• Etablir des parallèles entre la Légende de saint Hubert et les récits de Martin et Élisabeth• S'exprimer à l'instar de saint François dans le dialogue avec les créatures et les éléments de notre monde• Connaître la diversité ethnique, culturelle et écologique du Monde et élaborer différents éléments à ce sujet• Développer sa solidarité avec autrui et la manifester	<ul style="list-style-type: none">• Le sermon aux oiseaux de saint François d'Assise• Hubert et le Cerf• Cantique de Frère Soleil de saint François d'Assise• Documentation de Missio, Brot für die Welt, Bridderech deelen.... (en fonction des thèmes de l'année) ou matériel personnel
---	--	--

Cycle 3

C3 : Développer sa propre personnalité



THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Gérer son temps</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir et appliquer la notion de temps* dans sa diversité • *Moments de la journée, temps de vie, passé, présent, avenir, l'année, le sens du temps, l'heure préférée • Interpréter des métaphores se rapportant au temps • Décrire et analyser ses propres expériences avec le temps • Tenir compte de ses sentiments dans le contexte : avoir du temps l'un pour l'autre – ne pas avoir de temps l'un pour l'autre • Vivre et décrire le temps comme un élément précieux de l'état d'esprit et de la spiritualité personnels • Saisir la signification du texte biblique Qo 3,1-8 et formuler des déclarations personnelles à ce sujet • Reconnaître, en comparant l'histoire de Marie et de Marthe à la parabole du Bon Samaritain, que différentes situations de la vie présentent des défis : le temps d'entendre et d'écouter, le temps d'agir 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux impliquant le temps • Différentes horloges, sablier... • Ma vie : passé, présent, avenir • Expressions et métaphores : le temps s'envole, n'en finit pas, s'arrête, court... • Comment est-ce que je passe mon temps ? Comment « mon horloge » marche-t-elle ? ... • Se bricoler une montre et la régler sur son heure préférée • Histoires : « Frederick, Leo Lionni » • L'histoire du temps perdu (Mühlberger) • Offrir du temps à quelqu'un (remplir un bon-cadeau de temps) • Exercices mettant l'accent sur le silence, le calme, la méditation, les exercices respiratoires, le chemin vers le milieu intérieur, le ressourcement • Les enfants dessinent leur lieu de quiétude • Jésus recherche le calme pour prier • Psaume 31,16 Mes destinées sont dans ta main • Qo 3,1-8 • Marie et Marthe (Luc 10,38-42) • La parabole du Bon Samaritain (Luc 10, 25-37)
<p>Qui suis-je ? Mes capacités – mes limites</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience de ses propres possibilités de développement • Apprendre que le silence, le recueillement et la méditation contribuent à se retrouver soi-même • Dans le contexte du double commandement de l'amour : s'accepter avec ses forces et faiblesses et se reconnaître en tant que personne qui mérite d'être aimée • Reconnaître et refléter ses propres capacités • Prendre conscience de ses propres objectifs et limites • Interpréter le labyrinthe comme un cheminement vers soi-même 	<ul style="list-style-type: none"> • Qui suis-je ? • Histoire 'Réponse en provenance du silence' • Exercices de silence, exercices de méditation • « Tu aimeras le Seigneur, ton Dieu, de tout ton cœur, et ton prochain comme toi-même » Luc 10,27 • Quelles sont les capacités dont je suis doté(e) ? • Voilà ce que je peux faire ! Devrais-je pouvoir tout faire ? • Des jeux pour la prise de conscience de soi-même • La légende de Christophe • Le labyrinthe

<p>Qui suis-je ? Mes capacités – mes limites</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître que certaines limites sont modifiables alors que d'autres ne le sont pas • Évoquer ses propres expériences dans ce contexte et s'échanger sur la façon de les intégrer dans sa vie • Reconnaître que les propres limites peuvent être dépassées grâce à la confiance en Dieu • Découvrir mon prochain en tant que chemin vers moi-même • Découvrir et reconnaître les capacités des autres 	<ul style="list-style-type: none"> • Des hommes avec leurs limites (Helen Keller, Don Bosco) • « Je ne sais point parler, car je suis trop jeune » (Jér 1,6) ; « Avec mon Dieu je franchis la muraille » Psaume 18, 30 • Comment m'y prendre avec mes propres limites ? • Du « je » au « toi » • Un seul et même esprit et les nombreux dons (1 Cor 12)
---	--	--

C3 : Vivre ensemble

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Voir son prochain dans l'autre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ressentir sciemment la proximité de l'autre et l'accepter • Expliquer la notion du « prochain » • Étudier les différents personnages de la parabole du Bon Samaritain et se référer à ses propres expériences • Reconnaître que la foi invite à témoigner de l'affection à son prochain et connaître le commandement sur l'amour de Dieu et du prochain • Transférer la réponse de la parabole à la question « Qui est mon prochain ? » à des situations vécues (personnellement) • Reconnaître, en comparant l'histoire de Marie et de Marthe à la parabole du Bon Samaritain, que différentes situations de la vie présentent des défis : le temps d'entendre et d'écouter, le temps d'agir • Établir un lien entre le terme de « Royaume de Dieu » et la parabole du Bon Samaritain, ainsi qu'avec d'autres récits bibliques connus 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son prochain à travers des jeux de sensibilisation et d'exemples typiques • Jeux de mots : prochain, proche, être proches, se sentir proches... • La parabole du Bon Samaritain (Luc 10, 25-37) • Des jeux de rôle, p.ex. se mettre à la place des différents personnages, procéder également à un changement de perspectives • Différentes représentations artistiques consacrées à la parabole • « Tu aimeras le Seigneur, ton Dieu, de tout ton cœur, et ton prochain comme toi-même » • Voir les hommes en situation de détresse avec son cœur et leur témoigner de la charité • Marie et Marthe (Luc 10,38-42) • La parabole du Bon Samaritain (Luc 10, 25-37) • Le royaume de Dieu dans les récits bibliques : « les aveugles voient, les boiteux marchent..., » (Luc 7,22) Zachée, Jésus et les enfants...

<p>Notre vie – un exercice d'équilibrisme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des expériences : faire trouver son équilibre/déséquilibre à un 'mobile' • Reconnaître, sur la base de passages de la Bible, les moments où je me retrouve en équilibre/déséquilibre (avec moi-même, mon prochain, la nature, Dieu) • Exemples illustrant mon état d'équilibre/ de déséquilibre • Reconnaître que le déséquilibre (péché, faute) peut faire basculer beaucoup de choses dans la vie d'un homme et que les relations humaines et avec Dieu en souffrent • Reconnaître comment Jésus gère la question de la faute d'autrui • Connaître la parabole du bon père – du fils perdu • Relever les différentes formes de déséquilibre dans la parabole et dans la vie personnelle • Reconnaître qu'il faut changer de cap pour retrouver l'équilibre • Reconnaître que dans la parabole, l'acceptation sans condition préalable permet une nouvelle vie • Exprimer l'expérience d'être accepté (à travers des gestes, des images, des symboles, des chansons...) • Connaître la prière de pénitence et savoir la réciter • Connaître le sacrement de la réconciliation • Comprendre combien il est difficile de faire trouver un équilibre à un « mobile du monde » : sur le chemin vers le royaume de Dieu • Comprendre que chacun doit y apporter sa contribution et en est responsable 	<ul style="list-style-type: none"> • Le 'mobile' – être en équilibre/en déséquilibre • Tu aimeras le Seigneur, ton Dieu, de tout ton cœur, et ton prochain comme toi-même • Dieu prit l'homme et le plaça dans le jardin d'Eden pour le cultiver et le garder Gen 2,15 • Équilibre : confiance, honnêteté, tolérance, serviabilité, respect mutuel, gratitude, courage civique, compréhension, amour... • Déséquilibre : envie, rivalité, blessures, stress, violence • Histoire : « La boule » • Jésus et la femme adultère • La brebis égarée, Zachée... • La parabole du bon père – du fils perdu Luc 15,11-32 • Dieu donne toujours une nouvelle chance • Histoires : « Le pont », « le géant égoïste » • « Les deux frères sur le mont Morija » • La prière de pénitence • Le sacrement de la réconciliation • Le 'mobile' mondial de la justice : tout en équilibre (moi-même, le prochain, la Création, Dieu) • Des jeux pour acquérir des compétences sociales
--	--	--

C3 : Familiarisation avec les traditions et les formes de vie de la foi

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Le pain de la vie - L'histoire de Joseph - Connaissances spécifiques et année religieuse</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le pain de la vie • Réfléchir sur l'importance du pain en tant qu'aliment de base et en tant que symbole de l'indispensable • Reconnaître et interpréter l'importance du langage imagé de Jésus, exprimer cette importance à travers des exemples personnels • Connaître une histoire du Nouveau Testament concernant la distribution d'aliments et la comparer à d'autres récits traditionnels • Mettre le récit sur la Cène en relation avec la métaphore « Je suis le pain de la vie » • Reconnaître dans l'histoire d'Emmaüs que la rencontre avec le Ressuscité à travers la parole et le pain peut changer la vie, et illustrer cette évolution de façon créative • Mettre le récit sur la Cène et l'histoire d'Emmaüs en relation avec la célébration de l'eucharistie et de la communion en tant que célébration commune avec Jésus • Comprendre le pain comme un symbole central de la communauté réunie autour d'une table dans la foi chrétienne • Connaître la structure de la messe avec la liturgie de la parole et la célébration de l'eucharistie • Connaître le rite du baptême et l'importance du baptême pour la vie chrétienne • Comprendre le cierge du baptême comme un souvenir du baptême et comme un lien avec la célébration de la première communion • Connaître l'histoire de Joseph dans ses grandes lignes • Prendre Joseph comme exemple pour voir que Dieu est proche de l'homme en détresse et qu'il le fera sortir de sa souffrance • Connaissances spécifiques • Connaître le sabbat et le mettre en relation avec le dimanche • Connaître le sabbat en tant que journée qui lie l'amour de Dieu à l'amour du prochain • Connaître la synagogue et l'office à la synagogue et les comparer à l'église et à la célébration de la messe • L'année religieuse • Connaître les fêtes et faire un lien avec l'histoire de leur origine, leurs symboles, images, traditions, chansons, danses... 	<ul style="list-style-type: none"> • Le pain de la vie • Manger ensemble du pain crée un lien entre les hommes • « Donne-nous le pain dont nous avons besoin pour chaque jour... » • Le pain pour vivre • Langage religieux/métaphore : Je suis le pain de la vie • Je suis du pain pour toi, si... • Du pain à partager : La multiplication des pains (Marc 6,30-44) • Le pain de la foi : La Cène (Marc 14,22-25) • Le pain commun : Les disciples d'Emmaüs (Luc 24,13-35) • La célébration de la messe • Le baptême • Les fils de Jacob – Joseph et ses frères • Connaissances spécifiques • Le sabbat – le dimanche • Un exemple : La guérison de la main desséchée • La synagogue • L'office à la synagogue et la célébration de la messe • L'année religieuse • La Toussaint – la fête de tous les saints • Les origines de l'Octave • Le pèlerinage à Fatima/Wiltz

Notre attitude face aux questions fondamentales qui se posent sur nos origines et notre devenir, et les réponses des grandes religions : christianisme, judaïsme, islam – connaissances spécifiques et année religieuse

- Notre attitude face aux questions fondamentales qui se posent sur nos origines et notre devenir, et les réponses des grandes religions : christianisme, judaïsme, islam
- Formuler ses propres questions sur la vie
- Réfléter le sens de la vie
- Verbaliser ses propres expériences religieuses
- Thématiser et représenter ses propres images et idées sur Dieu
- Se pencher sur les idées que les autres se font de Dieu
- Réfléchir sur la question « Dieu existe-t-il vraiment ? » et comprendre qu'il y a aussi des gens qui ne croient pas en Dieu
- Reconnaître qu'on ne peut parler de Dieu que de manière imagée
-
- Connaître et interpréter différentes images de Dieu du Premier Testament
- Connaître la traduction du nom de Dieu Yahvé (je suis Celui qui est) et du nom de Jésus (Yahvé sauve) et l'utiliser pour l'interprétation de textes bibliques
- Comprendre que les 99 noms de Dieu de l'islam sont issus d'idées sur Dieu
- Analyser l'interdit de représentation dans le judaïsme et l'islam
- Comprendre que l'action divine devient visible à travers notre attitude à l'égard de nos semblables
- Connaissances spécifiques
- Connaître un prophète
- Déterminer les caractéristiques d'un prophète en se basant sur Jonas, et interpréter les images de Dieu évoquées dans l'histoire de Jonas
- Année religieuse
- Connaître les fêtes et établir un lien avec les histoires de leurs origines, leurs symboles, images, coutumes, chansons, danses...
- Reconnaître que les histoires sur l'enfance de Jésus utilisent des images différentes qui expriment un message central commun
- Etudier et comparer les comportements des différents personnages bibliques lorsqu'ils sont mis à l'épreuve
- Connaître le récit biblique postpascal (Marc 4,35-41) et l'interpréter en partant de l'expérience de la peur et de la façon de se surpasser lors d'une mise à l'épreuve
- Interpréter la vie de Don Bosco, vue sous l'angle du récit sur la Pentecôte

- Notre attitude face aux questions fondamentales qui se posent sur nos origines et notre devenir, et les réponses des grandes religions : christianisme, judaïsme, islam
- Le fichier : « La nuit d'orage »
- Histoires : « Les aveugles et l'éléphant », « Le roi et le berger », « Le poisson, c'est du poisson »
- Le langage imagé des psaumes, Moïse devant le Buisson ardent (Ex 3,1-8.10-15), Le rêve de Jacob (Gen 28,11-19), Elie rencontre Dieu sur la montagne Horeb (1 Rois 19,1-13)
- Le nom de Jésus est son programme, v. récits sur Jésus
- Les 99 plus beaux noms de Dieu, la corde de perles de prière des musulmans (Misbaha)
- Ex 20,4 : Tu ne te feras point d'image...
- Histoires : « Beppo écrit une lettre à Dieu », « Une pomme pour le Bon Dieu », « Le Bon Dieu habite dans notre pommier », « Le cordonnier Martin », « Le pont », « Le petit oignon »
- Connaissances spécifiques
- Prophètes
- Jonas
- Année religieuse
- Le Jour des Morts : apprendre à vivre avec la souffrance et la mort
- Histoire : « L'adieu à Rune »
- Noël : Histoires sur l'enfance de Jésus par Luc et Matthieu
- Du jeudi saint à Pâques : Jésus - Pierre - Judas à l'épreuve
- Le lavement des pieds (Jean 13,1-15), Judas trahit Jésus (Marc 14,10-11,18-21), abandonné (Marc 14,32-42), Pierre renie Jésus (Marc 14,66-72), le Ressuscité parle à Pierre (Jean 21,15-23)
- La tempête sur la mer (Marc 4,35-41)
- La Pentecôte : l'esprit de Dieu change les hommes, témoins du Christ (Don Bosco)

C3 : Familiarisation avec la culture et la civilisation

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
Découvrir des espaces religieux	<ul style="list-style-type: none"> • Être capable de saisir le caractère particulier des lieux sacrés • Comprendre comment de tels bâtiments aident les hommes à trouver des chemins vers Dieu • Découvrir des récits bibliques à l'intérieur de l'église • • Comparer les éléments qui caractérisent l'église, la synagogue ou la mosquée au niveau de la construction 	<ul style="list-style-type: none"> • La sortie pédagogique : site et alentours de l'église • Découverte de l'église : des aspects généraux aux détails, de l'extérieur à l'intérieur, de la perception à la compréhension • S'approcher de l'église en petits groupes qui viennent de différentes directions, comparer les impressions • Le plan de l'église : dessiner le plan de l'église • L'édifice nous raconte son histoire • Trouver sa place préférée et s'adonner à un moment de quiétude • Reconnaître au toucher • Expérience de la méditation • Dessiner un détail de la construction ou un symbole • Entretien sur place avec un responsable • Récits bibliques à l'intérieur de l'église • L'église, la synagogue et la mosquée en tant qu'édifices
Orientation dans un/mon monde des médias	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le terme de « médias » dans sa diversité • Percevoir l'utilisation des médias comme un élément de notre quotidien et l'analyser à travers l'établissement d'un protocole journalier des médias • Se pencher sur l'un des deux exemples ci-dessous : • Reconnaître et remettre en question des modèles identificatoires à la télé et dans d'autres médias. • Comparer les modèles identificatoires médiatiques et bibliques et analyser leur « présence » dans la vie quotidienne • Analyser les messages publicitaires • Comparer les messages publicitaires avec des éléments du message biblique 	<ul style="list-style-type: none"> • Explication des termes télévision, Internet, ordinateur, console de jeux, lecteur MP3, Wii, Facebook, téléphone mobile, livres, journal, magazines, images, photos, radio... • Établissement d'un protocole des médias • Où et quand suis-je en contact avec les médias, sciemment ou inconsciemment ? • Mes héros • Les héros dans la Bible • Être ou paraître : slogans publicitaires, spots publicitaires • Des messages bibliques comme : la règle d'or, le double commandement de l'amour...

C3 : La vie dans la nature et dans le Monde

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Le soleil comme symbole de Dieu dans les religions – Pour un partenariat solidaire dans le monde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le soleil comme symbole de Dieu dans les religions • Connaître des faits scientifiques choisis sur le soleil • Concevoir des images du soleil et l'exprimer de façon créative • Se pencher sur différentes significations du culte solaire dans les différentes religions • Comparer des textes (de prière) d'autres religions à ceux de la chrétienté et exprimer les différentes idées sur Dieu qui s'en dégagent • Appliquer les « qualités » du soleil au Christ et à des symboles chrétiens correspondants, les interpréter et les reconnaître • Partenariat solidaire dans le monde • Connaître la diversité ethnique, culturelle, écologique du monde et élaborer différents éléments à ce sujet • Développer sa solidarité avec autrui et la manifester 	<ul style="list-style-type: none"> • Le soleil comme symbole de Dieu dans les religions • Des connaissances « étonnantes » sur le système solaire • Différentes « expériences solaires » dans des images, des voyages imaginaires et la réalité • Le sanctuaire solaire de Stonehenge, le chariot solaire de Trundholm, la religion solaire égyptienne d'Akhenaton, le dieu grec Hélios, • L'hymne au soleil d'Akhenaton et le cantique du soleil de François d'Assise • Des réalisations du mystère solaire chrétien : le soleil du Christ, l'ostensoir en forme de soleil (Fête-Dieu), des chansons sur le soleil, l'auréole, le dimanche, l'orientation des églises vers l'est, les vitraux de forme circulaire des églises et cathédrales gothiques... Partenariat solidaire dans le monde • Documentation de Missio, Brot für die Welt, Bridderlech deelen ... (en fonction des thèmes de l'année) ou matériel personnel
<p>Jardin et paradis -- Pour un partenariat solidaire dans le monde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jardin et paradis • Savoir décrire des éléments essentiels de jardins • Percevoir ses propres aspirations et rêves, et réaliser des images de rêve • Interpréter le jardin du paradis comme une image de l'amour de Dieu envers les hommes • Faire une comparaison entre l'importance de l'arbre au milieu du paradis et la « corbeille aux choses merveilleuses », et l'interpréter • Déterminer les causes de la perte du jardin dans les deux récits (Gen 2, le géant égoïste) • Partenariat solidaire dans le monde • Connaître la diversité ethnique, culturelle, écologique du monde et élaborer différents éléments à ce sujet • Développer sa solidarité avec autrui et la manifester 	<ul style="list-style-type: none"> • Jardin et paradis • Visiter des jardins, se promener dans des jardins • Un voyage imaginaire guidé, des images d'espoir, exprimer « mon jardin intérieur » de façon créative • Mon jardin de rêve, aménagement d'un jardin miniature • Gen 2,8-10,15-17 • L'histoire de la corbeille aux choses merveilleuses • Histoire: « Le géant égoïste » • Partenariat solidaire dans le monde • Documentation de Missio, Brot für die Welt, Bridderlech deelen ... (en fonction des thèmes de l'année) ou matériel personnel

Cycle 4

C4 : Développer sa propre personnalité



THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Lâcher prise – Partir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mener une réflexion sur les notions de « lâcher prise » et « partir » • Analyser les expériences liées au lâcher prise et au départ • Établir un lien entre le terme de « chemin » et des métaphores de la vie quotidienne • Comprendre le symbole du « chemin » dans son ambiguïté (le fait et le mystère) • Réfléchir sur son propre chemin de la vie et l'exprimer de façon créative • Points communs et différences dans les histoires de vocation (confiance en Dieu, lâcher et départ) • Connaître et interpréter la métaphore de Jésus « Je suis le chemin » (Jean 14,6) • Interpréter la guérison du paralysé comme une histoire de guérison, de foi et de départ 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions : lâcher, partir • Jeux de sensibilisation et cas de figure se rapportant au départ et au lâcher prise • Métaphores : être en route, en chemin, le droit chemin, l'indicateur du chemin, le croisement de chemins, le mauvais chemin, le faux chemin, le détour, la voie sans issue, le chemin de croix, le chemin de la vie, le compagnon de route, ... • Le symbole du chemin • Sur mon chemin de la vie (énumérer des compagnons de route, des événements importants dans la vie...) • Vocation et départ d'Abraham • Vocation de Moïse • Langage religieux/métaphore : « Je suis le chemin » • La guérison du paralysé
<p>Gérer des conflits et des crises</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir sur les notions de « conflit » et de « crise », les différencier • Prendre conscience des conflits et crises des hommes, exprimer les sentiments et les exigences qui les accompagnent • Analyser les différentes situations de conflits et de crises des personnages bibliques • Réfléchir et analyser des stratégies pour surmonter des conflits 	<ul style="list-style-type: none"> • Conflit, crise • Les conflits et les crises ont beaucoup de visages • Abraham et Sarah en Egypte (Hagar) • Abraham et Lot • Sodome et Gomorrhe • Hagar et Ismaël • Le sacrifice d'Abraham • Moïse tue un Égyptien • David et Batseba • David et Nathan • Et mes conflits... • Jeux de rôle consacrés aux stratégies pour surmonter des crises/conflits

C4 : Vivre ensemble

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Être égaux, être différents, être ensemble</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percevoir la société multiculturelle et multireligieuse au Luxembourg (classe, école...) et y réfléchir • Se rendre compte de son environnement social • Élargir son horizon à travers le contact avec la diversité religieuse, idéologique, ethnique et culturelle • Poursuivre son évolution pour dépasser son point de vue actuel • Développer des compétences interreligieuses pour contribuer à une vie commune pacifique et marquée d'estime • Reconnaître que les préjugés à l'égard des personnes de confession différente nuisent à la vie commune • Cultiver le respect d'autrui, le dialogue, la tolérance et l'ouverture d'esprit • Voir dans l'exemple du Bon Samaritain que je peux devenir le prochain d'autrui • Connaître la toile de fond culturelle et religieuse de l'hospitalité • Reconnaître dans le récit sur l'exemplaire hospitalité d'Abraham que nous pouvons croiser Dieu dans la personne d'un étranger • Reconnaître que l'expérience de Dieu peut avoir lieu dans la rencontre avec des hommes 	<ul style="list-style-type: none"> • Diversité : vivre ensemble au Luxembourg, statistiques et graphiques • Différentes religions – un problème ou non ? (voir également LB III) • Qui est mon prochain ? • Le Bon Samaritain • L'hospitalité • Dieu, l'invité d'Abraham • Dieu en visite (Tolstoï)

<p>Pour la vie commune : Règles et commandements</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que notre vie est marquée par des règles et des commandements • Connaître l'évolution historique des règles • Interpréter les 10 commandements comme règles de la vie, comme guides d'une vie réussie également à notre époque • Interpréter le double commandement de l'amour comme synthèse des 10 commandements (amour de Dieu et du prochain) • Établir des relations entre les maximes de la Bible et d'autres conceptions du droit, « œil pour œil », 10 commandements, Règle d'or, double commandement de l'amour • Reconnaître que Jésus place l'amour des hommes au-dessus de la loi • • Découvrir la Règle d'or (Mt 7,12) comme maxime dans les grandes religions • Montrer que les règles et les commandements peuvent servir de guides dans la vie personnelle • Respecter les règles de la vie commune 	<ul style="list-style-type: none"> • Tout est réglé ?! • La loi du plus fort • « Œil pour œil, dent pour dent » • Les dix commandements • Le double commandement de l'amour • La Règle d'or • L'interprétation des règles selon Jésus à l'exemple des récits sur la guérison d'une femme infirme et la guérison de l'homme à la main paralysée un jour de sabbat • La Règle d'or dans les religions • Les règles dans notre vie
---	---	--

C4 : Familiarisation avec les traditions et les formes de vie de la foi

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
<p>Les hommes en chemin avec Dieu Jésus, homme et fils de Dieu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mener ses (propres) réflexions sur Jésus et les exprimer • Connaître les grandes lignes du milieu de vie de Jésus, et représenter Jésus, le juif issu du peuple de Dieu, dans son environnement géographique, politique et religieux • Connaître Jésus en tant que maître (rabbi) et interpréter son message en tant que reflet de sa vie • Illustrer les différentes stations de la vie de Jésus par l'expression corporelle et musicale • Reconnaître les différentes perspectives et la diversité des interprétations de Jésus dans l'histoire de la chrétienté à travers des images d'art • Connaître la signification des titres christologiques de Jésus • Connaître la notion de « Fils de Dieu » dans son évolution culturelle et historique • Interpréter la notion de « Fils de Dieu » en rapport avec la personne de Jésus dans les textes bibliques correspondants 	<ul style="list-style-type: none"> • Jésus, l'homme • Jésus à travers l'image et la parole • Jésus était juif, Jésus qui purifie le temple, Jésus qui souffre, Jésus qui est ressuscité, Jésus qui rétablit la paix... • Titres christologiques de Jésus : Messie, Christ, Emmanuel • Jésus fils de Dieu • Jésus au temple à l'âge de 12 ans (Luc 2,41-52), le baptême de Jésus (Marc 1,9-11)

Les grandes religions
Les grandes religions

- Connaître les notions de religion et de communauté religieuse
 - Connaître Abraham en tant qu'ancêtre et modèle de la croyance en un seul Dieu pour les juifs, les chrétiens et les musulmans, et établir un rapport entre les noms et les principaux symboles des trois religions
 - Représenter la genèse des trois grandes religions sur une frise chronologique
 - Nommer et expliquer des éléments de la vie et de la foi juives, les interpréter dans des textes et des images
 - Nommer et expliquer des éléments de la vie et de la foi chrétiennes, les interpréter dans des textes et des images
 - Connaître le credo et sa structure, établir un lien avec le signe de croix et comprendre certains dogmes à la lumière des récits bibliques
 - Interpréter les sacrements comme signes extérieurs de la présence de Dieu dans les moments importants de la vie d'un chrétien croyant
 - Connaître les sept sacrements
 - Connaître les caractéristiques principales de l'église catholique, protestante et orthodoxe
 - Nommer et expliquer les éléments de la croyance et de la vie musulmanes, les interpréter dans des textes et des images
 - Connaître Mahomet en tant que prophète principal et fondateur de l'islam
 - Connaître les points communs et les différences entre les grandes religions
 - Dans le cadre d'une confrontation des trois grandes religions monothéistes, attribuer les notions apprises aux religions respectives.
 - Connaître l'attitude des religions à l'égard de la mort et leurs idées sur la vie après la mort
 - Connaître la répartition géographique des religions dans le monde
 - Connaître les principales communautés religieuses au Luxembourg avec des éléments choisis de leur histoire et de leur diffusion
 - Israël en chemin avec Dieu
 - Identifier des récits choisis des cycles d'Abraham, de Moïse et de David comme témoignages de la foi, en tenant compte des cadres de vie bibliques respectifs
 - Se pencher sur l'importance de certaines figures bibliques pour la pratique de la foi et la vie contemporaine
 - Représenter des textes bibliques sélectionnés sous forme d'expression corporelle et de jeux scéniques
- Les notions de religion (religio)/communauté religieuse
 - Abraham, l'ancêtre de trois grandes religions : le judaïsme, le christianisme, l'islam
 - Les principaux symboles des trois grandes religions : menora, étoile de David ; croix, PX, poisson ; croissant de lune, calligraphie de Shahada
 - Judaïsme : Moïse, sabbat, fêtes principales, Torah, chema Israël, synagogue, prescriptions sur la nourriture, objets rituels
 - Christianisme : Jésus, dimanche, fêtes principales, Bible, prières, église, objets rituels
 - Le credo
 - Les sept sacrements
 - Catholique, protestant et orthodoxe
 - Islam : Mahomet, vendredi, fêtes principales, Coran, prière, mosquée, prescriptions sur la nourriture, objets rituels
 - Les cinq piliers de l'islam
 - Mahomet, le prophète d'Allah
 - Moïse dans les trois religions
 - Jésus dans les trois religions
 - Jérusalem, ville des trois religions
 - Moïse, Jésus, Mahomet
 - Thora, Bible, Coran
 - Synagogue, église, mosquée
 - Sabbat, dimanche, vendredi
 - Croyance en un seul Dieu, noms de Dieu, images de Dieu ; symboles ; vêtements
 - Prières ; fêtes (Pâque – Cène)
 - Mort et vie après la mort (« Dat leschten Hiem huet keng Täschen »)
 - Religions dans le monde
 - Religions au Luxembourg
 - Israël en chemin avec Dieu
 - L'alliance entre Dieu et Abraham, Dieu en tant qu'hôte chez Abraham
 - Isaac – Jacob – Joseph
 - Moïse dans la corbeille de joncs
 - Moïse face au pharaon
 - Les fléaux – Dieu en tant que sauveur ?
 - Les origines de la célébration de la Pâque
 - Départ, sauvetage dans les joncs
 - La nourriture dans le désert
 - L'alliance du Sinaï
 - Le veau d'or
 - Le pays ruisselant de lait et de miel

<p>S'orienter aux hommes Des modèles et des saints</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la notion d'« exemple » et la mettre en relation avec des personnes « impressionnantes » • Connaître les biographies d'hommes et de femmes de différentes époques qui ont vécu ou qui vivent leurs convictions de façon crédible • Réfléchir sur la notion de « saints » et y voir des hommes qui donnent l'exemple dans la foi et dans la manière de vivre chrétienne • Illustrer à travers d'exemples comment des « hommes saints » ont concrétisé le double commandement de l'amour au cours de leur existence • Faire la différence entre les modèles qui nous impressionnent par leur physique ou leur talent, et les hommes qui s'engagent de façon exemplaire en faveur de leur prochain • Se questionner sur ses propres mobiles et expériences et développer ses propres idées sur son propre projet de la vie, en prenant l'exemple sur des modèles et des saints 	<ul style="list-style-type: none"> • David et Jonathan • Au choix : • Les femmes dans la Bible : Ruth • Mère Thérèse, Sœur Emmanuelle, Don Bosco • Gandhi • Martin Luther King • Sophie Scholl • Élisabeth • Hildegard de Bingen • Nicolas • Blaise • François d'Assise • Dietrich Bonhöffer • Stella Deetjen • Des personnalités locales
<p>Connaissances spécifiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du langage symbolique • Reconnaître des vérités imagées et symboliques (témoignage de la foi) dans les légendes (religieuses), les comprendre et les différencier de la vérité historique correspondante • Bible • Connaître la structure de la Bible dans ses grandes lignes et savoir retrouver des passages de la Bible • Représenter l'origine des écrits bibliques et l'histoire d'Israël sur une frise chronologique • Comprendre l'Ancien Testament comme la partie de la Bible qui raconte l'histoire d'Israël avec Dieu, et classer les récits et personnages correspondants du côté de l'Ancien Testament 	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension du langage symbolique • La légende (pour les exemples voir : modèles et saints) • Bible • Se retrouver dans la Bible • La tradition orale et écrite - La genèse de la Bible (frise chronologique) • L'Ancien Testament • Le Nouveau Testament • Le Codex Aureus d'Echternach • La vie aux temps bibliques • La géographie du pays d'Israël • Les Romains – les docteurs de la loi – les pharisiens – les sadducéens (grands prêtres) – les zélotes

<p>Connaissances spécifiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre le Nouveau Testament comme la partie de la Bible qui transmet le message de Jésus-Christ et raconte l'histoire du début de l'Église, et classer les récits et personnages correspondants du côté du Nouveau Testament • Connaître les noms des quatre évangélistes et interpréter leurs symboles respectifs • Interpréter le Codex Aureus Epternacensis comme un témoignage de la foi muni des symboles correspondants, le représenter de façon créative • La vie aux temps bibliques • Connaître des événements spécifiques du monde géographique, politique et religieux du temps de Jésus et les interpréter dans le contexte de récits bibliques connus • Connaître le mode de vie et les expériences des peuples de la Bible et placer les récits concernant Abraham, David et l'Exode dans leur contexte historique • Établir une relation entre les titres de « Jésus, le fils de David », « Jésus, le Messie » et les récits sur le roi David • L'année religieuse • Interpréter l'histoire d'Israël dans le contexte d'Isaïe 11,1-3 ;9,1,5 , en faisant la comparaison avec l'éclosion, la croissance et la disparition d'un arbre • Interpréter le rameau comme symbole d'un nouveau départ avec la naissance de Jésus et établir un lien entre la prophétie d'Isaïe et le message de salut de Jésus • Comprendre les évangiles de Pâques comme témoignages de la foi • Interpréter la Résurrection de Jésus en partant de différentes illustrations artistiques et des évangiles • Réaliser des illustrations personnelles sur l'histoire de la Résurrection • Connaître l'histoire de Willibrord et son importance pour le Luxembourg, connaître la procession dansante à Echternach 	<ul style="list-style-type: none"> • La vie de nomade • L'Égypte, le pays des pharaons ; les Israélites en Égypte • Le peuple d'Israël devant le roi David • Israël élit un roi • David, un roi de la paix - Jésus, le fils de David • L'année religieuse • « Es ist ein Ros entsprungen » • Isaïe 11,1-3; 9,1,5 • La Résurrection chez les quatre évangélistes • Willibrord, un missionnaire au Luxembourg • La procession dansante à Echternach
---	--	--

C4 : Familiarisation avec la culture et la civilisation

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
Riche devant les hommes – riche devant Dieu	<ul style="list-style-type: none"> Analyser les différentes conceptions de richesse et de pauvreté Réfléchir sur ses propres expériences faites avec l'argent Établir une relation entre l'importance de l'argent dans la vie quotidienne et une vie « heureuse » Considérer les répercussions de la cupidité sur la paix, la préservation de la Création et la justice dans le monde Connaître et interpréter le récit sur l'offrande de la veuve (la richesse devant Dieu) Connaître et interpréter la parabole sur le riche insensé (pauvre devant Dieu) Réflexions théologiques basées sur le récit du veau d'or 	<ul style="list-style-type: none"> Les pauvres et les riches dans l'un des pays les plus riches du monde Pas de bonheur sans argent ? C'est l'argent qui gouverne le monde L'offrande de la veuve (Luc 21, 1-4) La parabole sur le riche insensé (Luc 12, 16-21) L'argent, un veau d'or ?
La religion dans l'art – l'art dans la religion	<ul style="list-style-type: none"> Décrire et interpréter des récits bibliques et des sujets de grande pertinence religieuse dans des représentations artistiques Exprimer des sujets religieux de façon artistique 	<ul style="list-style-type: none"> Œuvres d'art Œuvres d'élèves
L'orientation dans un (mon) monde des médias	<ul style="list-style-type: none"> Réfléchir sur la façon dont la publicité influence mon comportement en tant que consommateur Montrer comment la publicité se sert de Saint Nicolas pour stimuler la consommation Illustrer l'évolution de Saint Nicolas et du Père Noël dans le monde de la publicité 	<ul style="list-style-type: none"> Exemples issus du monde de la publicité Le monde de la publicité : Saint Nicolas – le Père Noël

C4 : La vie dans la nature et dans le Monde

THÈMES	COMPÉTENCES À DÉVELOPPER	CONTENUS ET MÉTHODES
La question du commencement	<ul style="list-style-type: none"> Saisir la notion de « mythe » du point de vue linguistique Connaître et comparer les messages fondamentaux des deux récits bibliques sur la Création, et de mythes choisis sur la Création dans d'autres religions Interpréter des récits sur la création du monde et de l'homme provenant de différentes cultures, et les mettre en relation avec des idées et vues respectives sur Dieu, le monde et l'homme 	<ul style="list-style-type: none"> Religions : mythes de la Création Connaissances scientifiques sur les origines du Monde

<p>La question du commencement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpréter les récits sur la Création comme témoignages de la foi et les mettre en relation avec les synthèses scientifiques sur les origines du Monde • Montrer, à partir des récits bibliques sur la Création, pourquoi la croyance en Dieu et la rigueur scientifique ne s'excluent pas mutuellement • Illustrer à travers des exemples (provenant également du Luxembourg) comment un style de vie et de consommation (ir) responsable se répercute sur notre environnement • Illustrer (à travers des exemples) la motivation des hommes pour assumer leur responsabilité à l'égard de la Création 	<ul style="list-style-type: none"> • Évolution et mythes sur la Création – une contradiction / pas de contradiction ? • Notre consommation de ressources – au pic de consommation
<p>Justice et partenariat dans un seul monde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aborder la notion de justice sous des aspects controversés • Saisir les notions de « équitable » et « non équitable » • Connaître la répartition de la population mondiale sur les différents continents ; comprendre et illustrer à travers le jeu comment le revenu et la consommation mondiaux (footprint) sont répartis • Se baser sur des exemples pour évaluer les suites sociales et écologiques de notre comportement de consommateur occidental et élaborer des idées en faveur de la consommation durable • Connaître les principes du commerce équitable et présenter des caractéristiques qui le distinguent du commerce mondial et de certaines formes d'exploitation (travail des enfants, dommages corporels...) • Réfléchir sur notre manière d'accueillir des étrangers en prenant exemple sur l'hospitalité d'Abraham (Gen. 18) et l'accueil de Ruth en Israël • Montrer à travers des exemples comment la responsabilité chrétienne peut motiver les hommes à s'engager en faveur des étrangers (dont les réfugiés) • Développer des exemples concernant les droits fondamentaux, en partant de besoins élémentaires (im)matériels des enfants • Connaître les droits élémentaires des enfants (Déclaration des Nations unies) • Remettre en question le respect des droits des enfants dans différents pays • Établir un lien entre les droits et les devoirs des enfants, afin de favoriser une attitude responsable 	<ul style="list-style-type: none"> • Les notions de justice – injustice, équitable – non équitable • Carte mondiale des revenus et de la consommation • Vivre aux frais d'autrui ? • Un commerce équitable pour une plus grande justice • Des étrangers du monde entier chez nous • Le livre Ruth : une étrangère finit par s'enraciner • Les droits des enfants au Luxembourg et dans le monde • La déclaration des Nations unies sur les droits des enfants • Rapports d'Amnesty International et d'Unicef

Cycle 1

Les équipes pédagogiques veilleront à prévoir pour chaque semaine des situations d'apprentissage qui couvrent l'ensemble des domaines de développement et d'apprentissage définis à l'article 7, alinéa 1 de la loi du 6 février 2009 portant organisation de l'enseignement fondamental et qui sont réparties sur 26 leçons hebdomadaires.

Cycle 2

	NOMBRE ANNUEL DE LEÇONS	NOMBRE MOYEN DE LEÇONS PAR SEMAINE
Alphabétisation, langue allemande, langue française et ouverture aux langues	360 (306 + 54)*	10
Mathématiques	216	6
Éveil aux sciences	108	3
Langue luxembourgeoise	36	1
Vie en commun et valeurs : Éducation morale et sociale ou Instruction religieuse et morale	72	2
Éveil à l'esthétique, à la création et à la culture, arts et musique	108	3
Expression corporelle, psychomotricité, sports et santé	108	3
Total	1008 leçons	28 leçons

La répartition hebdomadaire des leçons sera fonction de la planification de l'équipe pédagogique de cycle, dans le respect des volumes annuels fixés pour chacun des domaines et des besoins des enfants.

* 54 leçons de langue française pendant le 2 semestre de la deuxième année du cycle 2

Cycle 3

	NOMBRE ANNUEL DE LEÇONS	NOMBRE MOYEN DE LEÇONS PAR SEMAINE
Langue allemande, langue française et ouverture aux langues	432	12
Mathématiques	180	5
Éveil aux sciences	72	2
Langue luxembourgeoise	36	1
Vie en commun et valeurs : Éducation morale et sociale ou Instruction religieuse et morale	72	2
Éveil à l'esthétique, à la création et à la culture, arts et musique	108	3
Expression corporelle, psychomotricité, sports et santé	108	3
Total	1008 leçons	28 leçons

La répartition hebdomadaire des leçons sera fonction de la planification de l'équipe pédagogique de cycle, dans le respect des volumes annuels fixés pour chacun des domaines et des besoins des enfants.

Cycle 4

	NOMBRE ANNUEL DE LEÇONS	NOMBRE MOYEN DE LEÇONS PAR SEMAINE
Langue allemande, langue française et ouverture aux langues	432	12
Mathématiques	180	5
Sciences naturelles	36	1
Sciences humaines	72	2
Langue luxembourgeoise	36	1
Vie en commun et valeurs : Éducation morale et sociale ou Instruction religieuse et morale	72	2
Éveil à l'esthétique, à la création et à la culture, arts et musique	108	3
Expression corporelle, psychomotricité, sports et santé	72	2
Total	1008 leçons	28 leçons

La répartition hebdomadaire des leçons sera fonction de la planification de l'équipe pédagogique de cycle, dans le respect des volumes annuels fixés pour chacun des domaines et des besoins des enfants.

Index

Règlement grand-ducal du 11 août 2011 fixant le plan d'études pour les quatre cycles de l'enseignement fondamental.

p. 1

Annexe 1 – Socles de compétences et niveaux intermédiaires

Le langage, la langue luxembourgeoise et l'éveil aux langues (Cycle 1) La langue luxembourgeoise (Cycles 2 à 4)

Production orale*	p. 4
Compréhension de l'oral	p. 6
Compréhension de l'écrit	p. 8

L'alphabétisation et la langue allemande

Production orale	p. 10
Compréhension de l'oral	p. 12
Production écrite	p. 14
Compréhension de l'écrit	p. 16

La langue française

Production orale	p. 18
Compréhension de l'oral	p. 20
Production écrite	p. 22
Compréhension de l'écrit	p. 24

Le raisonnement logique et mathématique, les mathématiques

Espace et formes	p. 26
Nombres et opérations	p. 28
Grandeurs et mesures	p. 30
Résolution de problèmes d'arithmétique	p. 32

<i>Découverte du monde par tous les sens, éveil aux sciences, sciences naturelles et humaines</i>	p. 34
---	-------

<i>L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé</i>	p. 36
--	-------

<i>L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique et à la culture dans le domaine des arts plastiques</i>	p. 38
---	-------

<i>L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique et à la culture dans le domaine de la musique</i>	p. 40
---	-------

<i>La vie en commun et les valeurs, l'éducation morale et sociale</i>	p. 42
---	-------

<i>La vie en commun et les valeurs, l'instruction religieuse et morale</i>	p. 44
--	-------

Annexe 2 – Programmes :

Compétences à développer
Exemples de performance
Contenus recommandé

Compétences transversales

1. Démarches mentales	p. 51
2. Manières d'apprendre	p. 52
3. Attitudes relationnelles	p. 53
4. Attitudes affectives	p. 53

Education aux médias	p. 55
-----------------------------	-------

Le langage, la langue luxembourgeoise et l'éveil aux langues

Cycles 1 à 4	p. 59
--------------	-------

Cycle 1

C1 : Production orale	p. 60
C1 : Compréhension de l'oral	p. 61
C1 : Premiers pas vers la compréhension de l'écrit	p. 63
C1 : Premiers pas vers la production écrite	p. 65

Langue luxembourgeoise

Cycle 2

C2L : Production orale	p. 66
C2L : Compréhension de l'oral	p. 67

Cycle 3

C3L : Production orale	p. 69
C3L : Compréhension de l'oral	p. 70
C3L : Compréhension de l'écrit	p. 71

Cycle 4

C4L : Production orale	p. 73
C4L : Compréhension de l'oral	p. 74
C4L : Compréhension de l'écrit	p. 75
C4L : Production écrite	p. 77

Langue allemande et alphabétisation

Cycle 2

C2A : Production orale	p. 78
C2A : Compréhension de l'oral	p. 79
C2A : Production écrite	p. 80
C2A : Compréhension de l'écrit	p. 82

Cycle 3

C3A : Production orale	p. 84
C3A : Compréhension de l'oral	p. 85
C3A : Production écrite	p. 86
C3A : Compréhension de l'écrit	p. 88

Cycle 4

C4A : Production orale	p. 90
C4A : Compréhension de l'oral	p. 91
C4A : Production écrite	p. 93
C4A : Compréhension de l'écrit	p. 95

Langue française

Cycle 2

C2F : Production orale	p. 98
C2F : Compréhension de l'oral	p. 99

Cycle 3

C3F : Production orale	p. 100
C3F : Compréhension de l'oral	p. 101
C3F : Production écrite	p. 102
C3F : Compréhension de l'écrit	p. 104

Cycle 4

C4F : Production orale	p. 106
C4F : Compréhension de l'oral	p. 107
C4F : Production écrite	p. 108
C4F : Compréhension de l'écrit	p. 110

Le raisonnement logique et mathématique

1. <i>Compétences mathématiques générales Cycles 1-4</i>	p. 115
--	--------

2. *Compétences relatives aux contenus mathématiques*

Cycle 1

C1 : Espace et formes	p. 116
C1 : Nombres et opérations	p. 117
C1 : Grandeurs et mesures	p. 118
C1 : Résolution de problèmes d'arithmétique	p. 119

Les mathématiques

Cycle 2

C2 : Espace et formes	p. 120
C2 : Nombres et opérations	p. 121
C2 : Grandeurs et mesures	p. 122
C2 : Résolution de problèmes d'arithmétique	p. 123

Cycle 3

C3 : Espace et formes	p. 124
C3 : Nombres et opérations	p. 125
C3 : Grandeurs et mesures	p. 126
C3 : Résolution de problèmes d'arithmétique	p. 127

Cycle 4

C4 : Espace et formes	p. 128
C4 : Nombres et opérations	p. 129
C4 : Grandeurs et mesures	p. 130
C4 : Résolution de problèmes d'arithmétique	p. 131

Découverte du monde, éveil aux sciences, sciences humaines et naturelles

p. 135

Compétences scientifiques générales à développer dans les quatre cycles

Compétences relatives aux domaines et aux contenus scientifiques

C1 : L'homme	p. 136
C1 : La nature	p. 137
C1 : La technologie	p. 138
C1 : L'enfant et son environnement, la citoyenneté	p. 139
C1 : L'espace	p. 140
C1 : Le temps	p. 141

Cycle 2 : Éveil aux sciences

C2 : L'homme	p. 143
C2 : La nature	p. 144
C2 : La technologie	p. 145
C2 : L'enfant et son environnement, la citoyenneté	p. 146
C2 : L'espace	p. 147
C2 : Le temps	p. 148

Cycle 3 : Éveil aux sciences

C3 : L'homme	p. 150
C3 : La nature	p. 151
C3 : La technologie	p. 152
C3 : L'enfant et son environnement, la citoyenneté	p. 153
C3 : L'espace	p. 154
C3 : Le temps	p. 156

Cycle 4 : Les sciences humaines et naturelles

C4 : L'homme	p. 157
C4 : La nature	p. 158
C4 : L'espace	p. 159
C4 : Le temps	p. 161

La psychomotricité, l'expression corporelle et la santé

Cycle 1

C1 : Activités motrices de base	p. 165
C1 : Jeux sportifs	p. 167
C1 : Bien-être mental et physique	p. 168
C1 : Nager	p. 168

L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé

Cycle 2

C2 : Activités motrices de base	p. 169
C2 : Jeux sportifs	p. 170
C2 : Bien-être mental et physique	p. 171
C2 : Nager	p. 171

Cycle 3

C3 : Activités motrices de base	p. 172
C3 : Jeux sportifs	p. 173
C3 : Bien-être mental et physique	p. 174
C3 : Nager	p. 174

Cycle 4	
C4 : Activités motrices de base	p. 175
C4 : Jeux sportifs	p. 176
C4 : Bien-être mental et physique	p. 177
C4 : Nager	p. 177

L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique et à la culture dans le domaine des arts plastiques

Cycle 1	p. 181
---------	--------

L'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine des arts plastiques

Cycle 2	p. 184
Cycle 3	p. 187
Cycle 4	p. 191

L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique et à la culture dans le domaine de la musique

Cycle 1	p. 193
---------	--------

L'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine de la musique

Cycle 2	p. 195
Cycle 3	p. 197
Cycle 4	p. 199

La vie en commun et les valeurs

Cycle 1	p. 203
---------	--------

Éducation morale et sociale

Cycle 2

C2 : Percevoir le monde	p. 204
C2 : Comprendre le monde	p. 205
C2 : Agir dans le monde	p. 205
C2 : Réfléchir sur le monde	p. 206

Cycle 3

C3 : Percevoir le monde	p. 207
C3 : Comprendre le monde	p. 207
C3 : Agir dans le monde	p. 208
C3 : Réfléchir sur le monde	p. 209

Cycle 4

C4 : Percevoir le monde	p. 210
C4 : Comprendre le monde	p. 210
C4 : Agir dans le monde	p. 211
C4 : Réfléchir sur le monde	p. 211

Instruction religieuse et morale

Cycle 2

C2 : Développer sa propre personnalité	p. 213
C2 : Vivre ensemble	p. 214
C2 : Familiarisation avec les traditions et les formes de vie de la foi	p. 215
C2 : Familiarisation avec la culture et la civilisation	p. 216
C2 : La vie dans la Nature et dans le Monde	p. 217

Cycle 3

C3 : Développer sa propre personnalité	p. 219
C3 : Vivre ensemble	p. 220
C3 : Familiarisation avec les traditions et les formes de vie de la foi	p. 222
C3 : Familiarisation avec la culture et la civilisation	p. 224
C3 : La vie dans la nature et dans le Monde	p. 225

Cycle 4

C4 : Développer sa propre personnalité	p. 226
C4 : Vivre ensemble	p. 227
C4 : Familiarisation avec les traditions et les formes de vie de la foi	p. 228
C4 : Familiarisation avec la culture et la civilisation	p. 232
C4 : La vie dans la nature et dans le Monde	p. 232

Annexe 3

Grilles horaires hebdomadaires

Cycle 1	p. 237
Cycle 2	p. 237
Cycle 3	p. 238
Cycle 4	p. 239

Index

p. 240

© Ministère de l'Education nationale et de la Formation professionnelle 2011

Service de l'enseignement fondamental

Layout :  mediafins

