

MEMORIAL
Journal Officiel
du Grand-Duché de
Luxembourg



MEMORIAL
Amtsblatt
des Großherzogtums
Luxemburg

RECUEIL DE LEGISLATION

A — N° 184

1^{er} septembre 2009

S o m m a i r e

PLAN D'ÉTUDES DE L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL

Règlement grand-ducal du 26 août 2009 fixant le plan d'études pour les quatre cycles de l'enseignement fondamental page **2688**

**Règlement grand-ducal du 26 août 2009 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;

Vu l'article 2 (1) de la loi modifiée du 12 juillet 1996 portant réforme du Conseil d'État et considérant qu'il y a urgence;

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.

Art. 2. Les socles de compétences à atteindre à la fin de chaque cycle d'apprentissage par les élèves figurent à l'annexe 1.

Art. 3. À l'annexe 2 figurent les programmes des 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 témoignant des niveaux de compétence qui peuvent être atteints au cours d'un cycle, ainsi que les contenus se rapportant au développement des compétences.

Art. 4. 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. 5. À partir de l'année scolaire 2009/2010, le plan d'études est applicable dans les quatre cycles de l'enseignement fondamental pendant une période d'essai qui porte sur une durée de deux années.

Art. 6. Le présent règlement grand-ducal entre en vigueur pour la rentrée scolaire 2009/2010.

Art. 7. Notre Ministre de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle est chargée de l'exécution du présent règlement qui sera publié au Mémorial.

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

Mars Di Bartolomeo
Ministre de la Santé

Château de Berg, le 26 août 2009.

Henri

Annexe 1: Socles de compétences

1. Cycle 1	2690
1.1 Raisonnement logique et mathématique	2690
1.2 Le langage, la langue luxembourgeoise et l'éveil aux langues	2691
1.3 La découverte du monde par tous les sens	2693
1.4 L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé	2693
1.5 L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine des arts plastiques	2694
1.6 L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine de la musique	2694
1.7 La vie en commun et les valeurs	2695
2. Cycle 2	2696
2.1 Mathématiques	2696
2.2 Langue allemande	2697
2.3 Langue française	2699
2.4 Langue luxembourgeoise	2699
2.5 Éveil aux sciences	2700
2.6 L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé	2700
2.7 L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine des arts plastiques	2701
2.8 L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture enseignés dans le domaine de la musique	2701
2.9 La vie en commun et les valeurs, l'éducation morale et sociale	2702
3. Cycle 3	2703
3.1 Mathématiques	2703
3.2 Langue allemande	2704
3.3 Langue française	2706
3.4 Langue luxembourgeoise	2708
3.5 Éveil aux sciences	2708
3.6 L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé	2709
3.7 L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine des arts plastiques	2709
3.8 L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine de la musique	2710
3.9 La vie en commun et les valeurs, l'éducation morale et sociale	2710
4. Cycle 4	2712
4.1 Mathématiques	2712
4.2 Langue allemande	2714
4.3 Langue française	2716
4.4 Langue luxembourgeoise	2717
4.5 Sciences humaines et naturelles	2718
4.6 L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé	2718
4.7 L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine des arts plastiques	2719
4.8 L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine de la musique	2719
4.9 La vie en commun et les valeurs, l'éducation morale et sociale	2720

1. Cycle 1

1.1 Raisonnement logique et mathématique

Domaines des compétences mathématiques relatives aux contenus	Niveau socle
Espace et formes	L'élève est capable: • de s'orienter dans son environnement scolaire et extrascolaire: bâtiment(s) scolaire(s), alentours de l'école, quartier, trajets empruntés régulièrement; • de se situer dans l'espace et de décrire sa position dans l'espace; • de repérer des objets dans l'espace par rapport à soi; • de différencier des objets en fonction des caractéristiques liées à la forme: reconnaître, comparer et classer des formes quadrangulaires, triangulaires, rondes et les nommer; • de reproduire et de continuer des suites logiques simples.
Nombres et opérations	L'élève est capable: • de comparer des collections aux objets et configurations divers: plus que, moins que, autant que; • de dénombrer des collections d'objets jusqu'à 10 éléments; • d'associer les nombres de 0 à 9 à leurs symboles respectifs et inversement; • d'ordonner des nombres dans l'espace numérique de 0 à 9; • de reconnaître globalement des quantités structurées jusqu'à 5 éléments; • de résoudre des opérations d'addition en situation dans l'espace numérique de 1 à 5; • de résoudre des opérations de soustraction en situation dans l'espace numérique de 1 à 5.

Grandeurs et mesures	L'élève est capable: • d'utiliser des unités de mesure naturelles en situation (longueur d'un pied, bouteille); • de comparer des objets de même grandeur (longueur, masse, capacité) et d'employer les notions correspondantes: «plus»/«moins»/«égal»; • de classer des objets de même grandeur: petit/grand, léger/lourd, long/court; • de ranger des objets selon la longueur: du plus petit au plus grand et vice versa; • d'estimer la durée d'événements vécus; • de différencier les temps de la journée (matin, après midi, soir); • de situer des événements vécus les uns par rapport aux autres (les étapes d'une activité, les activités d'une journée scolaire).
Situations-problèmes	L'élève est capable: • de formuler un problème mathématique en ses propres mots; • de résoudre un problème mathématique en une étape par un procédé actif; • d'appliquer des connaissances et des démarches connues pour résoudre un problème donné; • de décrire sa démarche lors de la résolution du problème en ses propres mots.

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

Domaines des compétences	Niveau socle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • d'écouter les autres; • de comprendre deux consignes consécutives et de les exécuter; • de comprendre globalement des textes (actions des personnages, succession des événements) bien structurés et cohérents, portant sur des sujets familiers, présentés d'une façon bien articulée et à une vitesse de narration peu élevée; • d'identifier les personnages principaux d'un texte; • de dégager le message principal d'un texte; • de suivre le fil conducteur d'une conversation.

Production orale	L'élève est capable: • de s'exprimer de façon compréhensible lors d'une conversation portant sur des sujets familiers; • d'exprimer son opinion; • de raconter des événements vécus personnellement; • de reformuler en ses propres mots des éléments essentiels d'un texte travaillé en classe; • de répondre à des questions portant sur le contenu d'un texte; • de retracer la chronologie des événements racontés (trame narrative d'une histoire, déroulement d'une activité, suite des images d'une histoire); • de respecter les règles de conversation convenues (attendre son tour de parole, écouter les autres, réagir aux incitations de ses interlocuteurs, respecter le sujet).
------------------	---

Il n'y a pas de socles de compétences définis pour la fin du cycle 1 dans les domaines de compétences «premiers pas vers la compréhension de l'écrit» et «premiers pas vers la production écrite». Il s'agit en effet plutôt de créer des situations d'apprentissage qui permettent une prise de contact de l'élève avec l'écrit, d'éveiller son intérêt et de lui conférer les premières notions relatives à la compréhension de l'écrit et à la production écrite. Les compétences à développer ainsi que des exemples de descripteurs et des contenus se trouvent à l'annexe 2 du présent règlement grand-ducal.

1.3 La découverte du monde par tous les sens

Domaines de compétences	Niveau socle
L'homme La nature La technique L'enfant et son environnement L'espace Le temps	L'élève est capable: • de connaître des fonctions corporelles élémentaires (les cinq sens, le mouvement) et de percevoir des changements corporels; • de connaître quelques animaux et leurs milieux de vie (animaux domestiques, animaux de la ferme, animaux de la forêt); • de connaître quelques plantes indigènes (fleurs, arbres); • de connaître les signes de la nature vivante (croissance, changements cycliques); • d'appliquer des démarches techniques (planifier, ériger, construire et réinventer, monter et démonter); • de connaître et de différencier des traditions et des coutumes liées à différentes cultures; • de se situer soi-même dans le temps (présent, passé) et dans son environnement scolaire et extrascolaire; • de connaître la structure et l'affectation des espaces de son environnement.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Activités motrices de base Jeux de sport Petit matériel de sport et agrès Mouvements sur musique Jeux de lutte Expériences dans l'eau	L'élève est capable: • de pratiquer les principales formes de mouvement tout en les adaptant à l'espace (courir, grimper, glisser, sauter, tourner); • de coordonner ses mouvements (tirer, pousser, lancer); • d'assumer un rôle dans des jeux de mouvement; • de respecter les règles convenues; • d'utiliser du matériel de sport divers (ballons, cerceaux, cordes, bâtons); • de se mouvoir au rythme de la musique; • de respecter les limites de son adversaire lors de jeux de lutte; • de garder son autocontrôle lors du contact physique; • de se mouvoir librement dans l'eau à hauteur de poitrine; • de connaître quelques règles élémentaires d'hygiène corporelle et de sécurité.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir et vivre l'art au quotidien Parler d'art et de ses propres travaux Acquérir les bases techniques Représentation et conception créative	L'élève est capable : • de décrire ses dessins et bricolages; • de décrire une œuvre d'art en ses propres mots; • de représenter des éléments de son environnement (animaux, personnes, objets); • d'utiliser au moins trois techniques différentes pour réaliser des dessins et des bricolages (couper, modeler, colorier et dessiner à l'aide de différents outils...); • de concevoir des œuvres bi- et tridimensionnelles.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir et comprendre la musique Créer, reproduire et accompagner la musique Parler de musique	L'élève est capable : • de se mouvoir selon le rythme de la musique; • d'analyser des sons et de les associer à leur source sonore; • de reconnaître des caractéristiques telles que fort-doux, rapide-lent et de les exprimer au moyen de son corps; • de chanter des chansons enfantines; • de concevoir un jeu rythmique à l'aide des instruments à percussion simples et d'objets sonores; • de dire si une musique lui plaît.

1.7 La vie en commun et les valeurs

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir le monde Comprendre le monde Agir dans le monde Réfléchir sur le monde	L'élève est capable: • d'exprimer ses émotions, ses besoins, ses rêves, ses goûts et ses intentions de différentes façons (par des gestes, la mimique, le dessin, la parole); • de reconnaître et de respecter les émotions, les besoins, les goûts et les intentions des autres; • de respecter quelques règles et valeurs de la vie en communauté scolaire: initiative de contact, écoute et entraide; • de prendre conscience des conséquences de ses actes; • d'agir de manière adéquate selon les situations; • d'appliquer des stratégies pour résoudre des conflits.

Le domaine de développement et d'apprentissage «Vie en commun et valeurs» revêt un caractère particulièrement transversal: beaucoup d'aspects importants sont repris dans d'autres domaines, notamment dans le domaine «Langage, langue luxembourgeoise et éveil aux langues» et le domaine «Découverte du monde par tous les sens». Ne sont retenues ici que les compétences dont le développement et l'acquisition permettent à l'élève de s'intégrer dans le groupe, de vivre avec ses pairs et de les respecter tout en acceptant les diversités existantes.

2. Cycle 2

2.1 Mathématiques

Domaines des compétences mathématiques relatives aux contenus	Niveau socle
Espace et formes	L'élève est capable: • de représenter des surfaces sur du papier quadrillé; • d'identifier et de nommer le carré, le rectangle, le triangle et le cercle; • de poser, de découper et de plier des surfaces; • de compléter des figures géométriques simples en utilisant la symétrie axiale; • de reconnaître et de continuer les régularités dans des pavages et des motifs géométriques.
Nombres et opérations	L'élève est capable: • d'associer les nombres de l'espace numérique de 0 à 100 à leurs symboles graphiques respectifs et inversement; • d'utiliser le système de numération décimal (unités, dizaines, centaines); • d'effectuer correctement des opérations d'addition et de soustraction dans l'espace numérique de 0 à 20 avec dépassement de la dizaine; • de comparer des nombres de l'espace numérique de 0 à 100: plus grand que, plus petit que, égal à; • d'ordonner des nombres de l'espace numérique de 0 à 100; • d'utiliser les relations de réciprocity entre l'addition et la soustraction.
Grandeurs et mesures	L'élève est capable: • d'identifier et de nommer des unités de mesure utilisées dans la vie courante (l, kg, h, m); • de mesurer à l'aide des unités usuelles de mesure; • comparer les longueurs d'objets rectilignes et de segments; • de se situer et situer des événements de son vécu dans le temps en utilisant les notions de journée et de semaine; • de résoudre des problèmes de grandeurs lorsqu'il n'est fait appel qu'à des opérations simples nécessitant une seule étape.

Situations-problèmes	L'élève est capable: • d'identifier dans l'énoncé d'un problème d'une étape les informations pertinentes, même si une reformulation verbale est parfois nécessaire; • d'anticiper les résultats d'opérations; • de résoudre un problème nécessitant une étape; • d'utiliser des méthodes de résolution travaillées en classe et de développer occasionnellement ses propres démarches de résolution; • de formuler des problèmes à partir d'opérations arithmétiques et d'illustrations; • de communiquer le résultat de façon orale, écrite ou à l'aide d'une illustration.
----------------------	--

2.2 Langue allemande

Domaines de compétences	Niveau socle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • de comprendre des consignes simples et de les exécuter; • de dégager et de restituer des informations isolées entendues d'un document d'écoute simple, à condition de pouvoir s'appuyer sur des indications ciblées et sur plusieurs écoutes; • d'extraire des données identifiables sans équivoque, énoncées dans une communication verbale; • de reproduire des informations explicites qui sont en relation avec son vécu; • d'identifier les idées essentielles d'un message dans la mesure où il s'agit d'une situation familière et de messages simples exprimés lentement dans un langage courant; • de reconnaître un contexte connu ainsi que son objet, à condition que celui-ci traite d'un sujet familier; • de suivre le fil conducteur d'une conversation dans laquelle il est impliqué.

Production orale	L'élève est capable: • de s'exprimer à l'aide de mots et de phrases simples lorsque l'interlocuteur est prêt à répéter plus lentement et à l'aider à formuler sa pensée; • de prendre la parole et de réagir, le cas échéant, de manière hésitante lors d'une conversation; • de fournir des renseignements simples concernant sa personne, sa famille, son entourage; • de s'exprimer par des phrases courtes devant un public, phrases qui font partie d'un répertoire étudié en classe.
Compréhension écrite	L'élève est capable: • de lire un texte à haute voix; • de comprendre un texte simple portant sur un sujet familier en identifiant les éléments pertinents p. ex. les personnages principaux d'un texte, mais l'interprétation du texte ne dépasse pas nécessairement la compréhension élémentaire; • de formuler des hypothèses en lisant le titre ou en regardant les illustrations; • tirer des conclusions simples ainsi qu'énoncer un jugement simple; • lire des livres pour enfants contenant des images illustrant le texte, écrits en langage simple; • choisir de temps en temps les offres de lecture dans les phases d'activités libres et regarder des livres, mais de manière peu systématique.
Production écrite	L'élève est capable: • d'écrire librement un texte court globalement compréhensible dans lequel peuvent apparaître des phrases incomplètes et manquer les délimitations des phrases; • d'utiliser dans ses productions le vocabulaire appris en classe; • d'orthographier les mots les plus fréquents; • de respecter une syntaxe élémentaire; • de produire des textes, tels que des comptes rendus subjectifs, des descriptions et des narrations; • de recopier fidèlement; • d'utiliser correctement des techniques d'apprentissage (p. ex. s'exercer avec des cartes de mots); • de manifester de l'intérêt pour l'écriture dans les phases d'activités libres et d'utiliser l'écriture activement de sa propre initiative.

2.3 Langue française

Domaines de compétences	Attentes de fin de cycle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • de répondre à des questions du type «qui», «où», «qu'est-ce que»; • de montrer sa compréhension d'un texte oral simple et court par le dessin et la discussion; • d'accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte oral.
Production orale	L'élève est capable: • d'articuler de manière à se faire comprendre; • de participer à des échanges très simples et structurés organisés en classe; • de réciter des textes courts mémorisés.

2.4 Langue luxembourgeoise

Domaines de compétences	Attentes de fin de cycle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • de comprendre une consigne contenant au maximum deux actions décrites en termes familiaux; • de dégager le sens global et les idées principales des propos de son interlocuteur lors d'une conversation portant sur des sujets familiaux; • d'identifier les divers intervenants d'un document d'écoute.
Production orale	L'élève est capable: • de s'échanger dans le cadre de la classe sur des sujets familiaux; • de raconter succinctement une histoire inventée ou un événement vécu; • de mémoriser et de réciter une comptine.

2.5 Éveil aux sciences

Domaines de compétences	Niveau socle
L'homme La nature La technique L'enfant et son environnement L'espace Le temps	L'élève est capable : • de formuler une question de recherche simple en relation avec le sujet étudié; • de réaliser, de manière systématique, des observations simples; • d'analyser et de commenter des observations d'expériences; • de présenter les conséquences de son expérience sous forme de dessins, de tableaux ou de phrases simples.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Activités motrices de base Petits jeux - grands jeux de sport Petit matériel de sport et agrès Mouvements sur musique Jeux de lutte Expériences dans l'eau	L'élève est capable : • de courir rapidement sur une courte distance, en salle ou à l'extérieur, seul ou ensemble avec d'autres enfants sur un parcours avec obstacles et en accomplissant des exercices supplémentaires; • de lancer des objets divers en longueur, en hauteur, sur et dans des cibles; • de comprendre, d'expliquer et de mettre en pratique une idée de jeu ainsi que de créer une nouvelle idée de jeu; • de s'adapter à ses coéquipiers et de les traiter avec égard; • de garder l'équilibre dynamique: avancer de manière contrôlée avec un objet roulant ou glissant, changer de direction et freiner; • de garder l'équilibre à l'arrêt et en mouvement; • de danser selon des chorégraphies simples; • de veiller à sa propre intégrité physique et à celle de son/ses adversaire(s); • de convenir et de respecter les signaux de fin d'un jeu de lutte; • de glisser sur l'eau à l'aide de matériel auxiliaire; • de sauter dans l'eau.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir et vivre l'art au quotidien Parler d'art et de ses propres travaux Acquérir les bases techniques Représentation et conception créative	L'élève est capable: • de tester des formes d'expression artistique; • de décrire le contenu d'un tableau; • d'utiliser les couleurs, crayons et pinceaux conformément aux consignes données; • de dessiner différentes formes et figures; • de représenter des éléments observés dans son environnement avec leurs caractéristiques typiques (paysages, animaux, plantes, personnes, objets); • de concrétiser ses propres visions de conception.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir et comprendre la musique Créer, reproduire et accompagner la musique Parler de musique	L'élève est capable: • d'interpréter quelques chansons tirées du répertoire de la classe; • de reproduire et de produire des rythmes simples; • de produire des sons avec sa voix ou avec des instruments Orff; • de se mouvoir selon le rythme de la musique; • d'exprimer par des formulations simples les impressions ressenties lors de l'écoute d'extraits sonores.

2.9 La vie en commun et les valeurs, l'éducation morale et sociale

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir le monde	L'élève est capable: • d'observer et de décrire un objet, une personne, un animal, une situation ou un problème; • d'exprimer ses sentiments par rapport au perçu; • de différencier entre sentiments, désirs et rêves; • de comprendre que l'autoperception peut différer de l'image qu'autrui se fait de moi.
Comprendre le monde	L'élève est capable: • de distinguer différents symboles linguistiques (lettres, mots, ...), sociaux (drapeaux, panneaux de circulation, ...) et religieux (croix, demi-lune, ...); • d'interpréter ces symboles; • de se servir de symboles non linguistiques comme moyen de communication.
Agir dans le monde	L'élève est capable: • de distinguer différentes fêtes en relation avec les saisons; • de s'exprimer sur certaines fêtes religieuses, non religieuses ou appartenant à d'autres cultures que la sienne; • de participer à la préparation d'une fête traditionnelle.
Réfléchir sur le monde	L'élève est capable: • de se mettre à la place d'autrui; • de s'imaginer vivre en un autre lieu que le Luxembourg; • d'articuler des désirs pour l'avenir; • d'adopter une attitude de réflexion dans une discussion à visée philosophique et/ou éthique.

3. Cycle 3

3.1 Mathématiques

Domaines des compétences mathématiques relatives aux contenus	Niveau socle
Espace et formes	L'élève est capable: • de dessiner avec l'équerre des segments avec ou sans intersection et des perpendiculaires; • de compléter des figures symétriques; • de poursuivre une frise ou un pavage; • de construire le modèle d'un solide.
Nombres et opérations	L'élève est capable: • d'associer les mots-nombres de l'espace numérique de 0 à 1.000.000 à leur leurs symboles graphiques respectifs et inversement; • de comparer, classer des nombres et d'estimer des quantités; • d'utiliser un tableau de numération décimal (unités jusqu'aux unités de millions); • d'effectuer mentalement par des processus personnels des opérations d'addition et de soustraction simples avec passage de la dizaine et de la centaine dans un espace numérique allant jusqu'à 1.000; • d'appliquer correctement le processus écrit des opérations d'addition, de soustraction et de multiplication dans un espace numérique allant jusqu'à 100.000; • d'effectuer mentalement les multiplications du répertoire multiplicatif de base de 0x0 à 9x9; • de contrôler les solutions des opérations d'addition et de soustraction par supputation.
Grandeurs et mesures	L'élève est capable: • de reconnaître des grandeurs dans des situations de la vie courante; • de classer et de comparer les unités conventionnelles typiques de longueurs, de montants d'argent, de temps, de volume et de masse; • de choisir et d'utiliser dans un contexte simple des instruments et des unités de mesure appropriés à la situation pour mesurer et calculer des longueurs, des capacités, des masses et le temps; • de construire et interpréter des diagrammes à ligne brisée.

Situations-problèmes	L'élève est capable: • d'identifier dans l'énoncé d'un problème à une étape les informations pertinentes; • d'anticiper les résultats d'opérations et de résoudre par écrit un problème nécessitant une étape en utilisant des stratégies connues en choisissant et en appliquant l'opération arithmétique appropriée; • de représenter à l'aide d'une illustration le cheminement vers la solution et de communiquer le résultat oralement; • de formuler oralement des exercices à partir d'une opération arithmétique.
----------------------	---

3.2 Langue allemande

Domaines de compétences	Niveau socle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • de comprendre, d'identifier et d'attribuer des informations clairement énoncées dans une communication orale portant sur un sujet familier à condition que l'on parle de façon lente et distincte; • d'extraire, d'identifier et d'associer d'une manière logique à une structure donnée simple quelques informations isolées évidentes et reliées à son vécu ou à son savoir habituel; • d'identifier les divers intervenants d'un document d'écoute et d'en reconstituer le déroulement; • de participer à des conversations sur un thème familier faisant intervenir plusieurs interlocuteurs.

Production orale	L'élève est capable: • de s'exprimer simplement lorsque l'interlocuteur est disposé à répéter plus lentement et à l'aider à formuler sa pensée; • d'utiliser des phrases courtes et des tournures simples pour décrire des personnes ou des objets familiers; • de s'exprimer qu'il n'a pas compris quelque chose en présence de thèmes familiers; • de demander des informations au sujet de la vie courante, comme demander son chemin ou un prix; • de réagir en termes simples à des incitations au dialogue, et commence à alimenter volontairement la conversation; • d'utiliser les formes de politesse élémentaires: remercier, demander, adresser poliment la parole à quelqu'un, se présenter; • de présenter brièvement un thème familial (p. ex. présenter un livre ou faire un petit exposé) qui ne sera que partiellement structuré du point de vue logique et temporel; • de lire couramment un texte simple à haute voix s'il a eu l'occasion de s'y préparer; • de s'articuler et de se faire comprendre partiellement; • d'utiliser des structures de syntaxe élémentaires qui proviennent d'un répertoire exercé.
Compréhension écrite	L'élève est capable: • de lire des textes courts et de structure simple sur des sujets concrets et courants p. ex. des histoires simples, résumés figurant sur le rabat des livres et consignes de bricolage; • d'identifier les événements principaux d'une histoire, son déroulement et les détails significatifs; • d'identifier et de répéter des informations simples exprimées de manière explicite; • d'expliquer différentes affirmations simples évoquées dans leur contexte; • d'associer des sous-titres, des encadrés et des illustrations au texte; • d'établir les liens entre différents passages ou parties de texte, tirer des conclusions simples ou énoncer ce qu'il aime ou non; • de reconnaître les genres de texte les plus fréquents (histoire, conte, poème, recette...).

Production écrite	L'élève est capable: • de montrer de l'intérêt pour l'écriture dans les phases d'activités libres ou au quotidien et d'utiliser activement l'écriture de sa propre initiative; • de s'adapter à la tâche lors de la rédaction d'un texte portant sur un sujet familier; • de formuler sommairement ce qu'il a compris globalement d'un texte ou d'un sujet familier et courant; • de traiter un sujet de façon brève et élémentaire sans le développer davantage; • d'inventer et de rédiger de petites histoires simples portant sur un sujet familier, p. ex. invention et rédaction de petites histoires en relation avec des images...; • de se référer à des critères formels (ponctuation, orthographe) lorsqu'il retravaille son texte; • de s'exprimer et de se faire comprendre en utilisant le lexique de base et en utilisant les formes et les structures de la grammaire élémentaire, des erreurs occasionnelles de grammaire élémentaire et d'orthographe étant admises.
-------------------	---

3.3 Langue française

Domaines de compétences	Niveau socle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • de comprendre des éléments de messages facilement identifiables et généralement courts; • d'identifier le thème principal d'un texte d'écoute si le sujet est familier; • d'identifier assez bien les personnages et les lieux; • d'anticiper le contenu d'un texte d'écoute en s'appuyant sur des mises en situation ou des illustrations qui évoquent ce contenu; • de dire s'il aime un texte, une histoire; • de reproduire assez correctement des éléments entendus; • d'arriver, lors d'une interaction orale, à saisir l'idée centrale, quand il s'agit d'un message simple formulé en langue courante et à débit lent.

Production orale	L'élève est capable: • de s'exprimer de manière très simple et très brève, souvent à l'aide de mots isolés ou de séries de phrases, par rapport à des sujets traités en classe; • de verbaliser s'il n'a pas compris et de solliciter de l'aide, le cas échéant; • de respecter en grande partie le sujet abordé, même si ses contributions se limitent souvent à citer ou à dénommer des faits, des choses ou des personnes; • de réaliser assez bien des tâches simples par rapport à des sujets familiers et peu complexes; • de lire assez bien des textes simples, courts et bien entraînés en classe.
Compréhension écrite	L'élève est capable: • de comprendre des textes simples, fonctionnels, littéraires, bien illustrés et courts s'ils utilisent un vocabulaire fréquent et portent sur des sujets simples et familiers; • de trouver des informations explicitement formulées dans le texte, si le sujet lui est familier; • de parler du sujet du texte et des données générales (auteur, lieu, personnages), tout en s'appuyant sur les illustrations qui accompagnent le texte; • de répondre convenablement à des questions précises au sujet du texte; • d'exprimer une appréciation globale; • de présenter brièvement et de manière élémentaire un livre qu'il a lu et de collaborer à des projets de lecture s'il est bien encadré dans un groupe de pairs.
Production écrite	L'élève est capable: • de réinvestir essentiellement des structures linguistiques apprises pour produire des écrits élémentaires et simples dont le sens est généralement clair et le contenu limité aux centres d'intérêt préparés en classe; • de répondre sommairement à des questions simples et précises; • de recopier fidèlement les mots et productions utilisés fréquemment et régulièrement; • d'utiliser les structures syntaxiques simples appartenant à un répertoire mémorisé; • de retravailler ses textes à l'aide d'un corrigé.

3.4 Langue luxembourgeoise

Domaines de compétences	Niveau socle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • de dégager les informations principales d'une communication orale portant sur un sujet familier; • de dégager l'organisation d'un document d'écoute (chronologie, étapes); • d'identifier les divers intervenants d'un document d'écoute.
Production orale	L'élève est capable: • de mener une conversation portant sur des sujets familiers; • d'émettre un point de vue personnel en le motivant; • de réciter un poème par cœur.
Compréhension écrite	L'élève est capable: • de lire à haute voix un texte court et de structure simple comportant un vocabulaire habituel et familier; • de comprendre le message principal d'un texte narratif peu compliqué et d'en identifier les personnages principaux; • de reconnaître les genres de texte les plus fréquents (histoire, conte, poème, ...).

3.5 Éveil aux sciences

Domaines de compétences	Niveau socle
L'homme La nature La technique L'enfant et son environnement L'espace Le temps	L'élève est capable: • de formuler des hypothèses à partir d'observations ou de documents; • d'utiliser différents médias pour se procurer des informations; • d'identifier et de nommer des caractéristiques de phénomènes et expliquer les liens entre eux; • de représenter les résultats de son travail de manière appropriée en fonction de son interlocuteur.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Activités motrices de base Petits jeux - grands jeux de sport Petit matériel de sport et agrès Mouvements sur musique Jeux de lutte Expériences dans l'eau	L'élève est capable : • de courir rapidement sur des petites distances et avec endurance sur des distances plus longues; • de sauter en longueur et en hauteur, également à l'aide de moyens auxiliaires et de percevoir des opportunités de saut dans l'environnement naturel; • de s'orienter et se mouvoir de manière contrôlée dans l'espace de jeu; • de jouer avec fairplay dans une équipe et contre un adversaire; • d'exécuter des éléments de mouvement sélectionnés; • d'inventer, de répéter et de présenter de simples tours d'adresse avec un partenaire; • de discerner et de respecter des règles comme préalables nécessaires à un jeu de lutte loyal; • de gérer ses sentiments en cas de victoire ou de défaite; • de nager avec assurance dans un style de natation; • de connaître les risques et les dangers associés à l'espace de mouvement «eau».

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir et vivre l'art au quotidien Parler d'art et de ses propres travaux Acquérir les bases techniques Représentation et conception créative	L'élève est capable : • d'analyser l'œuvre d'art en tant que moyen d'expression construit de l'artiste; • de justifier des opinions ou évaluations relatives à des œuvres d'art; • de reconnaître et de distinguer en tant que telles les couleurs claires/foncées et chaudes/froides; • de travailler avec différentes techniques d'impression: impression au doigt, frottage, impression sur textile; • de représenter des éléments observés dans son environnement avec leurs caractéristiques typiques (horizon, espace, avant-plan: grand, arrière-plan: petit, personnes, animaux, objets en mouvement; • de concrétiser ses propres visions de conception.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir et comprendre la musique Créer, reproduire et accompagner la musique Parler de musique	L'élève est capable: • d'interpréter quelques chansons tirées du répertoire de la classe; • de concevoir des chansons avec des instruments à percussion (Orff); • de faire la distinction entre instruments à vent, à cordes, à percussion et à clavier; • de reconnaître des caractéristiques telles que fort-doux, haut-bas, rapide-lent et des ambiances (p. ex. captivante, gaie ou triste); • de juger ses propres productions musicales et la musique d'autrui; • après la visite d'une représentation musicale, d'exprimer et d'interpréter ses sensations.

3.9 La vie en commun et les valeurs, l'éducation morale et sociale

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir le monde	L'élève est capable: • de réaliser que son entourage se compose de diverses communautés; • de nommer des communautés (famille, école, clubs, communautés religieuses et/ou culturelles, ...); • de dire ce qui les caractérise; • de connaître certaines règles en vigueur dans ces communautés; • de décrire ses propres devoirs au sein de la famille, de l'école, du club ...; • de s'engager dans un projet communautaire; • d'identifier certaines formes de conflits et de participer à la recherche de solutions.
Comprendre le monde	L'élève est capable: • de formuler et de justifier oralement ou par écrit son point de vue personnel par rapport à certains sujets d'éthique (égalité, justice, ...); • de reproduire le point de vue d'un/d'une autre élève; • de participer à des discussions à visée philosophique; • de s'entraîner à des méthodes simples pour l'analyse de concepts; • de comprendre et d'appliquer certaines règles de conversation et de discussion.

Agir dans le monde	L'élève est capable: • de montrer, à l'aide d'exemples, que des normes et des règles régissent la vie en communauté; • de distinguer «droit» et «devoir»; • de nommer les principaux droits de l'enfant; • d'interpréter la notion de « valeur » (personnelle, sociale, religieuse, culturelle).
Réfléchir sur le monde	L'élève est capable: • d'effectuer un changement de perspective; • de se mettre dans la peau d'autrui (jeux de rôle, p. ex. personne à besoins spécifiques, âgée, immigrée, d'un autre sexe, ...); • de s'imaginer être une plante, un animal partageant la terre avec l'être humain.

4. Cycle 4

4.1 Mathématiques

Domaines des compétences mathématiques relatives aux contenus	Niveau socle
Espace et formes	L'élève est capable: • de construire avec précision des figures géométriques sur une grille; • de désigner des surfaces (carré, rectangle, triangle rectangle, cercle, parallélogramme) et des solides (cube, parallélépipède, pyramide, boule, cylindre) par le terme spécifique approprié; • de dessiner avec l'équerre des segments et des droites avec ou sans intersection, des perpendiculaires et des parallèles, des angles droits; • de construire et de décrire le modèle d'un solide; • de déterminer le périmètre et la surface d'un carré et d'un rectangle à condition que les longueurs soient exprimées en cm et en nombres naturels.
Nombres et opérations	L'élève est capable: • de lire les mots-nombres de nombres supérieurs à 1.000.000; • de déterminer les relations de grandeur entre de grands nombres; • de comprendre le système décimal et de calculer à l'aide des quatre opérations de base; • de comparer, de classer des nombres supérieurs à 1.000.000 et d'estimer de grandes quantités; • de comprendre la relation entre l'addition et la soustraction ainsi que celle entre la multiplication et la soustraction et d'utiliser correctement les algorithmes des calculs écrits correspondants; • d'arrondir des nombres et d'estimer le résultat d'opérations arithmétiques; • d'identifier, de lire et d'écrire des nombres fractionnés; • d'employer à bon escient les termes et signes arithmétiques appropriés.

Grandeurs et mesures	L'élève est capable: • de se représenter les ordres de grandeur des unités de mesure usuelles dans la vie courante; • de classer et de comparer ces unités de mesure; • de choisir et d'utiliser dans un contexte simple des instruments et des unités de mesure appropriés à la situation pour mesurer et calculer des longueurs, des capacités, des masses et le temps; • de se référer aux ordres de grandeur habituels de la vie courante; • de faire la modélisation mathématique de situations concrètes faisant appel aux notions de grandeur, dans la mesure où il n'est fait appel qu'à des opérations simples nécessitant une seule étape.
Situations-problèmes	L'élève est capable: • d'identifier dans l'énoncé d'un problème les informations pertinentes et les étapes à franchir; • d'anticiper les résultats d'opérations et de résoudre par écrit un problème nécessitant deux étapes en utilisant des stratégies connues en choisissant et en appliquant les opérations arithmétiques appropriées; • de représenter à l'aide d'une illustration le cheminement vers la solution et de communiquer le résultat par écrit; • de décrire oralement ses propres démarches de résolution et de les comparer avec les démarches développées par d'autres élèves; • de formuler par écrit des exercices à partir d'une opération arithmétique.

4.2 Langue allemande

Domaines de compétences	Niveau socle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable : • de comprendre, d'identifier et d'attribuer des informations énoncées dans une communication orale portant sur un sujet d'actualité si le débit est lent et clair; • d'extraire, d'identifier et de structurer plusieurs informations reliées à son vécu ou à son savoir habituel; • d'identifier les divers intervenants d'un document d'écoute, leurs sentiments et leurs motifs d'action, la suite chronologique des événements, le lieu et le moment, le lien avec le réel; • de participer à des conversations sur un sujet d'actualité faisant intervenir plusieurs interlocuteurs en identifiant et en comprenant les intentions explicites des interlocuteurs.
Production orale	L'élève est capable: • de s'échanger sur des informations simples de la vie quotidienne lorsque son interlocuteur utilise un langage clair et standard; • d'utiliser de façon assez correcte des phrases et des tournures simples dans des situations prévisibles en commentant encore l'une ou l'autre erreur élémentaire; • de s'exprimer qu'il n'a pas compris quelque chose et de demander des informations supplémentaires; • de demander des informations sur des sujets d'actualité; • de réagir avec une certaine aisance dans des situations bien structurées à des incitations au dialogue; • de respecter les règles élémentaires de la conversation: demander la parole, respecter les tours de parole, ne pas interrompre son interlocuteur ...; • élémentaires: remercier, demander, respecter les formules de politesse, se présenter; • de faire un bref exposé structuré portant sur un sujet familier; • de lire couramment un texte simple à haute voix; • d'utiliser le langage non verbal pour clarifier ce qu'il veut dire.

Compréhension de l'écrit	L'élève est capable: • de lire des textes factuels et de structure simple sur des sujets qu'il connaît bien; • d'identifier et de restituer oralement les éléments essentiels d'un texte peu compliqué; • de paraphraser de courts passages d'un texte en utilisant ses propres mots; • d'expliquer des affirmations isolées et de comprendre des énonciations partielles dans leur contexte; • d'exploiter des ressources humaines et matérielles (dictionnaires, internet...); • d'établir les liens entre différents passages ou parties de texte, de tirer des conclusions ou d'énoncer un jugement; • de reconnaître les types de texte courants et décrire leur fonction et leur effet.
Production écrite	L'élève est capable: • de montrer de l'intérêt pour l'écriture et d'utiliser activement l'écriture de sa propre initiative; • de s'adapter à la tâche lors de la rédaction d'un texte; • de formuler assez clairement par écrit ce qu'il a compris globalement d'un texte ou d'un sujet d'actualité; • de rédiger des textes courts et simples assez structurés portant sur une gamme de sujets familiers variés; • de se référer à des critères formels lorsqu'il retravaille son texte; • de s'exprimer en utilisant le lexique de base et les formes et structures grammaticales élémentaires avec une correction suffisante, de manière à ce que le sens général reste clair.

4.3 Langue française

Domaine de compétences	Niveau socle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • d'appréhender le sens global de messages si le débit est lent et la langue clairement articulée; • d'identifier les idées centrales d'un texte d'écoute si le sujet est familier; • d'identifier les personnages, leurs sentiments, les lieux et le moment; • d'émettre un jugement simple; • de décrire de manière satisfaisante des éléments entendus; • de comprendre, lors d'une interaction orale, les idées essentielles, quand il s'agit d'un échange oral portant sur un sujet familier.
Production orale	L'élève est capable: • de s'exprimer généralement de manière simple et brève, parfois encore à l'aide de mots isolés ou de séries de phrases, par rapport à des sujets familiers en reproduisant le plus souvent des formulations routinières; • de demander à son interlocuteur, en termes très simples, de répéter en cas d'incompréhension ou de clarifier ce qui a été dit; • de respecter le sujet abordé, même si ses contributions se limitent souvent à citer ou à dénommer des faits, des choses ou des personnes; • de lire convenablement des textes courts et simples s'il a eu l'occasion de se préparer.
Compréhension de l'écrit	L'élève est capable: • de comprendre des types de textes très fréquents, simples et généralement courts, s'ils utilisent le vocabulaire de base et portent sur des sujets concrets et courants; • de trouver des informations explicitement formulées dans le texte, s'il s'agit d'un sujet concret et courant; • d'identifier l'idée principale d'un texte ainsi que les données générales (auteur, lieu, temps, personnages, organisation du texte); • d'émettre un jugement simple par rapport au texte; • de présenter brièvement un livre qu'il a lu et de collaborer à des projets de lecture.

Production écrite	L'élève est capable: • d'écrire de petits textes en se référant à des modèles routiniers; • d'utiliser des techniques de rédaction étudiées en classe; • de développer un sujet de manière rudimentaire mais de manière cohérente et compréhensible; • de décrire un événement vécu, un animal, un objet qu'il connaît bien; • de retravailler ses textes, s'il est renseigné sur les aspects perfectibles de son texte, en mobilisant ses connaissances lexicales, syntaxiques et orthographiques essentielles.
-------------------	---

4.4 Langue luxembourgeoise

Domaines de compétences	Niveau socle
Compréhension de l'oral	L'élève est capable: • de repérer les opinions (pour, contre) exprimées par son interlocuteur lors d'un débat portant sur un sujet familier; • de restituer à l'aide de ses propres mots tout ou partie d'un document d'écoute; • de participer à des conversations sur un sujet d'actualité.
Production orale	L'élève est capable: • de participer de manière constructive à des discussions portant sur un sujet d'actualité; • de raconter succinctement un texte lu ou entendu; • de réciter expressivement un texte par cœur.
Compréhension de l'écrit	L'élève est capable: • de lire silencieusement un texte littéraire et de manifester sa compréhension globale en répondant à des questions du type «qui», «où», «quoi»; • de nommer des auteurs et des œuvres de la littérature luxembourgeoise; • de développer une interprétation personnelle du texte.
Production écrite	L'élève est capable: • de relater un événement vécu de manière compréhensible; • de respecter le fil rouge.

4.5 Sciences humaines et naturelles

Domaines de compétences	Niveau socle
L'homme La nature La technique	L'élève est capable: • d'appliquer les modes de travail élémentaires en sciences naturelles: observer avec précision, comparer, identifier, documenter, et classer; • d'établir des schémas simples, de les annoter et de les expliquer; • d'utiliser une terminologie appropriée dans son expression orale ou écrite.
L'espace et le temps	L'élève est capable: • d'exploiter des sources géographiques et historiques telles que textes, cartes ou photos; • de formuler des hypothèses à partir de documents géographiques et historiques; • d'utiliser une terminologie appropriée dans son expression orale ou écrite.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Activités motrices de base Petits jeux - grands jeux de sport Petit matériel de sport et agrès Mouvements sur musique Jeux de lutte Expériences dans l'eau	L'élève est capable: • de courir avec endurance à son propre rythme pendant une durée et un parcours adaptés à son âge et de se fixer ses propres objectifs; • de combiner et coordonner différents mouvements de base: courir et sauter, courir et dribbler; • de maîtriser des combinaisons tactiques simplifiées des grands jeux de sport; • d'accepter des décisions d'un arbitre et d'assumer des tâches d'arbitrage simples; • de gérer les émotions suscitées par une victoire ou une défaite; • d'exécuter des mouvements de gymnastique et de danse avec du matériel divers; • d'inventer, de répéter et de présenter des suites de mouvement en groupe; • de garder le respect de l'adversaire en cas de victoire ou de défaite; • de nager sans interruption sur une distance plus longue; • de connaître les règles fondamentales de la natation de sauvetage.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir et vivre l'art au quotidien Parler d'art et de ses propres travaux Acquérir les bases techniques Représentation et conception créative	L'élève est capable : • d'examiner et de comparer des œuvres d'art sur le point de vue des techniques et des matériaux; • de faire la connaissance d'œuvres d'art en provenance d'autres cultures; • de comprendre et d'utiliser les termes suivants: vertical-horizontal, motif-esquisse, surfaces, contours, lignes et formes; • de connaître, de mélanger et d'appliquer les couleurs primaires et secondaires; • de réaliser des travaux plastiques et sculpturaux; • de faire une représentation fidèle de son environnement (tenir compte des proportions, débuts d'une représentation en perspective); • de concrétiser ses propres visions de conception.

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

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir et comprendre la musique Créer, reproduire et accompagner la musique Parler de musique	L'élève est capable : • de saisir en toute autonomie des déroulements, structures ou formes musicales simples par l'ouïe; • d'interpréter avec assurance quelques chansons de différents genres; • d'improviser une mélodie sur l'échelle pentatonique; • de s'exprimer par rapport à ses impressions, ses émotions et ses goûts sur une œuvre musicale dans un langage adapté à son âge.

4.9 La vie en commun et les valeurs, l'éducation morale et sociale

Domaines de compétences	Niveau socle
Percevoir le monde	L'élève est capable: • de décrire diverses communautés culturelles et religieuses présentes au Luxembourg, leurs traditions, coutumes, croyances; • d'expliquer sommairement la présence, au Luxembourg, de minorités immigrées; • de réaliser l'importance des langues dans ce pays.
Comprendre le monde	L'élève est capable: • de participer à la discussion sur l'origine du monde; • de distinguer l'approche scientifique de l'approche créationniste; • d'interpréter les concepts nature/culture, bien/mal, égoïste/altruiste, vérité/mensonge; • de s'exprimer sur le rôle, l'impact et les dangers des médias dans la vie de tous les jours.
Agir dans le monde	L'élève est capable: • de distinguer les grandes religions (judaïsme, christianisme, islam); • de décrire les fondateurs, les lieux de prière, les symboles et rituels, l'importance de certaines fêtes pour les croyants; • d'identifier des analogies et des spécificités; • de différencier entre «croire» et «savoir», «religion» et «science», «foi» et «confession»; • de comprendre que pour certaines personnes la foi en tant que reliée à une conviction religieuse peut fournir une orientation dans la vie.
Réfléchir sur le monde	L'élève est capable: • d'exprimer ses propres désirs et rêves pour l'avenir; • d'exprimer des valeurs jugées personnellement importantes pour la vie; • de tracer une image de la coexistence pacifique entre diverses idéologies et cultures.

Annexe 2: Programmes

1. Compétences transversales à développer au cours de l'enseignement fondamental dans les différents domaines de développement et d'apprentissage	2725
1.1 Démarches mentales	2725
1.2 Manières d'apprendre	2726
1.3 Attitudes relationnelles	2727
1.4 Attitudes affectives	2728
2. Raisonnement logique et mathématique (cycle 1) – Mathématique (cycles 2, 3 et 4)	2729
2.1 Compétences mathématiques générales	2729
Cycles 1 à 4	2729
2.2 Compétences relatives aux contenus mathématiques	2730
2.2.1 Cycle 1	2730
2.2.1.1 Espace et formes	2730
2.2.1.2 Nombres et opérations	2732
2.2.1.3 Grandeurs et mesures	2733
2.2.1.4 Situations-problèmes	2736
2.2.2 Cycle 2	2737
2.2.2.1 Espace et formes	2737
2.2.2.2 Nombres et opérations	2738
2.2.2.3 Grandeurs et mesures	2740
2.2.2.4 Situations-problèmes	2741
2.2.3 Cycle 3	2742
2.2.3.1 Espace et formes	2742
2.2.3.2 Nombres et opérations	2744
2.2.3.3 Grandeurs et mesures	2746
2.2.3.4 Situations-problèmes	2747
2.2.4 Cycle 4	2749
2.2.4.1 Espace et formes	2749
2.2.4.2 Nombres et opérations	2751
2.2.4.3 Grandeurs et mesures	2752
2.2.4.4 Situations-problèmes	2754
3. Le langage, la langue luxembourgeoise et l'éveil aux langues	2755
3.1 Cycle 1	2755
3.1.1 Compréhension de l'oral	2755
3.1.2 Production orale	2758
3.1.3 Premiers pas vers la compréhension de l'écrit	2760
3.1.4 Premiers pas vers la production écrite	2763
4. Allemand	2765
4.1 Cycle 2	2765
4.1.1 Compréhension de l'oral	2765
4.1.2 Production orale	2767
4.1.3 Compréhension de l'écrit	2768
4.1.4 Production écrite	2772
4.2 Cycle 3	2774
4.2.1 Compréhension de l'oral	2774
4.2.2 Production orale	2776
4.2.3 Compréhension de l'écrit	2778
4.2.4 Production écrite	2781

4.3 Cycle 4	2784
4.3.1 Compréhension de l'oral	2784
4.3.2 Production orale	2786
4.3.3 Compréhension de l'écrit	2788
4.3.4 Production écrite	2792
5. Français	2796
5.1 Cycle 2	2796
5.1.1 Compréhension de l'oral	2796
5.1.2 Production orale	2797
5.2 Cycle 3	2798
5.2.1 Compréhension de l'oral	2798
5.2.2 Production orale	2800
5.2.3 Compréhension de l'écrit	2801
5.2.4 Production écrite	2804
5.3 Cycle 4	2806
5.3.1 Compréhension de l'oral	2806
5.3.2 Production orale	2808
5.3.3 Compréhension de l'écrit	2809
5.3.4 Production écrite	2812
6. Luxembourgeois	2815
6.1 Cycle 2	2815
6.1.1 Compréhension de l'oral	2815
6.1.2 Production orale	2816
6.2 Cycle 3	2817
6.2.1 Compréhension de l'oral	2817
6.2.2 Production orale	2818
6.2.3 Compréhension de l'écrit	2819
6.3 Cycle 4	2820
6.3.1 Compréhension de l'oral	2820
6.3.2 Production orale	2822
6.3.3 Compréhension de l'écrit	2823
6.3.4 Production écrite	2825
7. La découverte du monde par tous les sens (Cycle 1) – L'éveil aux sciences et les sciences humaines et naturelles (Cycles 2 à 4)	2826
7.1 Compétences scientifiques générales à développer dans les quatre cycles	2826
7.2 Compétences relatives aux domaines et aux contenus scientifiques	2828
7.2.1 Cycle 1: La découverte du monde par tous les sens	2828
7.2.1.1 L'homme	2828
7.2.1.2 La nature	2830
7.2.1.3 La technologie	2832
7.2.1.4 L'enfant et son environnement, la citoyenneté	2834
7.2.1.5 L'espace	2836
7.2.1.6 Le temps	2838
7.2.2 Cycle 2: Eveil aux sciences	2841
7.2.2.1 L'homme	2841
7.2.2.2 La nature	2843
7.2.2.3 La technologie	2845
7.2.2.4 L'enfant et son environnement, la citoyenneté	2848
7.2.2.5 L'espace	2850
7.2.2.6 Le temps	2852

7.2.3	Cycle 3: Eveil aux sciences	2854
7.2.3.1	L'homme	2854
7.2.3.2	La nature	2855
7.2.3.3	La technologie	2858
7.2.3.4	L'enfant et son environnement, la citoyenneté	2861
7.2.3.5	L'espace	2863
7.2.3.6	Le temps	2866
7.2.4	Cycle 4: Sciences humaines et naturelles	2868
7.2.4.1	L'homme	2868
7.2.4.2	La nature	2870
7.2.4.3	L'espace	2873
7.2.4.4	Le temps	2876
8.	L'expression corporelle, la psychomotricité, les sports et la santé	2879
8.1	Cycle 1	2879
8.1.1	Activités motrices de base	2879
8.1.2	Jeux de sport	2881
8.1.3	Petit matériel de sport et agrès	2882
8.1.4	Mouvements sur musique	2882
8.1.5	Jeux de lutte	2883
8.1.6	Expériences dans l'espace de mouvement «eau»	2883
8.2	Cycle 2	2884
8.2.1	Activités motrices de base	2884
8.2.2	Petits jeux - grands jeux de sport	2886
8.2.3	Petit matériel de sport et agrès	2887
8.2.4	Mouvements sur musique	2888
8.2.5	Jeux de lutte	2889
8.2.6	Expériences dans l'eau	2889
8.3	Cycle 3	2890
8.3.1	Activités motrices de base	2890
8.3.2	Petits jeux - grands jeux de sport	2891
8.3.3	Petit matériel de sport et agrès	2892
8.3.4	Mouvements sur musique	2893
8.3.5	Jeux de lutte	2894
8.3.6	Expériences dans l'eau	2894
8.4	Cycle 4	2895
8.4.1	Activités motrices de base	2895
8.4.2	Petits jeux - grands jeux de sport	2897
8.4.3	Petit matériel de sport et agrès	2898
8.4.4	Mouvements sur musique	2899
8.4.5	Jeux de lutte	2900
8.4.6	Expériences dans l'eau	2901
9.	L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine des arts plastiques	2902
9.1	Cycle 1	2902
9.2	Cycle 2	2906
9.3	Cycle 3	2910
9.4	Cycle 4	2914

10. L'expression créatrice, l'éveil à l'esthétique, à la création et à la culture dans le domaine de la musique	2916
10.1 Cycle 1	2916
10.2 Cycle 2	2917
10.3 Cycle 3	2919
10.4 Cycle 4	2921
11. La vie en commun et les valeurs	2924
11.1 Cycle 1	2924
11.2 Education morale et sociale	2924
11.2.1 Cycle 2	2924
11.2.1.1 Percevoir le monde	2924
11.2.1.2 Comprendre le monde	2926
11.2.1.3 Agir dans le monde	2927
11.2.1.4 Réfléchir sur le monde	2928
11.2.2 Cycle 3	2929
11.2.2.1 Percevoir le monde	2929
11.2.2.2 Comprendre le monde	2930
11.2.2.3 Agir dans le monde	2931
11.2.2.4 Réfléchir sur le monde	2931
11.2.3 Cycle 4	2932
11.2.3.1 Percevoir le monde	2932
11.2.3.2 Comprendre le monde	2933
11.2.3.3 Agir dans le monde	2934
11.2.3.4 Réfléchir sur le monde	2935
11.3 L'instruction morale et religieuse	2936
11.3.1 Cycle 2	2936
11.3.1.1 Développer sa propre personnalité	2936
11.3.1.2 Vivre ensemble	2937
11.3.1.3 Familiarisation avec les traditions et les formes de vie de la foi	2939
11.3.1.4 Familiarisation avec la culture et la civilisation	2942
11.3.1.5 La vie dans la Nature et dans le Monde	2944

1. Compétences transversales à développer au cours de l'enseignement fondamental dans les différents domaines de développement et d'apprentissage

1.1 Démarches mentales

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Saisir l'information	L'élève • a des connaissances langagières satisfaisantes dans une perspective fonctionnelle; • sait utiliser d'autres codes langagiers p. ex. le langage mathématique; • cherche l'information, en fréquente consciemment les lieux (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	L'élève • 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, décomposer et composer, critiquer, intégrer, utiliser des règles, des méthodes, des procédés, induire, déduire, transposer et évaluer; • est capable d'estimer un résultat; • apprécie à sa juste valeur le message explicite et implicite; • élabore un principe et valide le résultat.
Mémoriser l'information	L'élève • 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	L'élève • 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	L'élève • 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	L'élève • 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.

1.2 Manières d'apprendre

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Apprendre à apprendre	L'élève • 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 aux stratégies les plus adéquates.
Apprendre de façon consciente et autonome	L'élève • 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, audio-visuels, ...; • sait s'évaluer et il se constitue ensuite un répertoire de méthodes de travail performantes; • arrive à s'émanciper du tutorat personnalisé fourni par l'enseignant.

Gérer son apprentissage	L'élève • commence à définir ses besoins en formation tant pour sa scolarité que pour sa vie privée.
Allier apprentissage et bien-être	L'élève • sait alterner les moments de travail et les moments de récupération; • sait juger son état physique et mental, connaît les disponibilités et est capable de faire des choix pertinents.

1.3 Attitudes relationnelles

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Connaître les autres et accepter les différences	L'élève • 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	L'élève • 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, par rapport aux médias, il trouve un juste équilibre entre consommation et information.
Vivre les valeurs démocratiques	L'élève • 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.

1.4 Attitudes affectives

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Se motiver	L'élève • étend sa curiosité; • sait donner du sens aux apprentissages; • garde son désir d'apprendre; • aime rechercher, découvrir et travailler; • est fier de ses efforts, de ses acquis et d'un travail bien fait; • possède l'attitude de respect de la vérité rationnellement établie.
Se connaître et prendre confiance	L'élève • 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	L'élève • 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.

2. Raisonnement logique et mathématique (cycle 1) – Mathématique (cycles 2, 3 et 4)

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.

2.1 Compétences mathématiques générales Cycles 1 à 4

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Résoudre des problèmes	• 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
Argumenter	• 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	• 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	• 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	• Développer, choisir et utiliser des représentations graphiques appropriées pour la résolution de problèmes mathématiques • Comparer et juger différentes représentations graphiques d'un problème mathématique

2.2 Compétences relatives aux contenus mathématiques

2.2.1 Cycle 1

2.2.1.1 Espace et formes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'orienter dans l'espace et structurer l'espace	• 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 • 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 (selon des modèles ou non) • Suivre des parcours et les décrire (chemins, labyrinthes, ...) • Construire des parcours • Se déplacer sur des quadrillages • Commencer à se repérer sur un plan • Réaliser des dessins simples (de ses constructions, de ses déplacements, des chemins à suivre ...)	• 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 • Espace à deux, à trois dimensions

Analyser des figures géométriques	• Reconnaître des solides et des surfaces en les manipulant et les décrire • Comparer et classer des solides et des surfaces selon différents critères 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, rond) • Construire, décomposer et recomposer des figures géométriques: cubes, pyramides, carrés, rectangles, triangles • Dessiner des surfaces • Réaliser des modèles par assemblage, découpage, modelage	• 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 • Production et reproduction de modèles: ○ Pavage (recouvrement de surfaces) ○ Pliage ○ Découpage • Symétrie axiale • Algorithmes
Reconnaître des motifs et des structures géométriques (frises, pavages)	• Dégager des régularités dans des modèles géométriques • Reproduire des motifs et des structures géométriques • Continuer des motifs et des structures géométriques	

2.2.1.2 Nombres et opérations

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Connaître la fonction des nombres	- Distinguer les chiffres d'autres symboles (p. ex. lettres) - Utiliser des mots-nombres lors du comptage ou dénombrement	- Domaines numériques: - Nombres visualisables (0-5) - Nombres familiers (> 20) - Nombres fréquentés en classe (>30) - Grands nombres
S'orienter dans l'espace numérique	- Reconnaître de façon globale des quantités structurées jusqu'à 5 éléments - Compter de un en un: savoir utiliser la chaîne numérique - Réaliser des collections à 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 ...)	- 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

	• Ordonner les nombres: situer les nombres les uns par rapport aux autres • Repérer des positions d'objets dans une collection	• Procédures de dénombrement: ○ Comptage mental de petites quantités ○ Pointage ○ Evaluation globale (pour des quantités plus grandes) • Collections: ○ aux objets et configurations divers ○ visibles / invisibles (décrites oralement) ○ rapprochées / éloignées
Effectuer des opérations	• 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	

2.2.1.3 Grandeurs et mesures

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre les grandeurs	• Reconnaître des grandeurs dans des situations de la vie / dans des objets familiers • Percevoir la grandeur 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	• 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 ○ ...

	• Situer des événements les uns par rapport aux autres (les étapes d'une activité, les activités d'une journée scolaire ...) • Différencier les temps 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	• 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
Mesurer et comparer des grandeurs	• 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)	• 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 ...

	• 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 relative aux capacités	• Instruments de mesure conventionnels: ○ Calendrier ○ Sablier ○ Balance ○ Mètre • Aspect chronologique du temps ○ Succession d'événements: l'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
--	---	--

2.2.1.4 Situations-problèmes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés (Concepts, notions)
Comprendre l'énoncé d'un problème mathématique	• Identifier les éléments essentiels (choix du matériel, objectif à atteindre) • Reformuler l'énoncé en ses propres mots	• Les compétences visées se construisent à l'aide de problèmes géométriques, numériques et de mesurage, conformément aux domaines explicités ci-dessus
Résoudre un problème mathématique	• Appliquer une démarche connue • Combiner différentes démarches connues • Décrire sa/ses démarche(s) lors de la résolution du problème • Développer une nouvelle démarche de résolution • Commenter le problème mathématique résolu • Justifier la démarche appliquée	• Ensemble et sous-ensemble: ○ définis par extension ○ définis par compréhension • 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

2.2.2 Cycle 2

2.2.2.1 Espace et formes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Analyser des figures géométriques	• Décrire des surfaces et des solides selon leurs côtés, sommets, faces ou arêtes • Reconnaître et utiliser en situation les termes: carré, rectangle, triangle, cercle (le cas échéant, disque, losange...) et cube, parallélépipède, boule (le cas échéant, pyramide, prisme...) • Dessiner, construire et décomposer des surfaces	• 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
Représenter géométriquement des objets dans le plan et l'espace et interpréter des représentations géométriques	• Savoir se repérer dans le plan et l'espace • Décrire le plan et l'espace • 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... • Décrire des objets du monde environnant, les identifier et classer selon leurs propriétés géométriques • Concevoir des plans et des cartes simples et savoir les utiliser	
Reconnaître des motifs et des structures géométriques (frises, pavages)	• Reconnaître et décrire les régularités dans des motifs et des structures géométriques • Continuer et transformer des motifs et des structures géométriques	
Combiner des connaissances géométriques et arithmétiques afin de résoudre des problèmes mathématiques	• Appréhender la notion de nombre et les opérations arithmétiques à partir de représentations géométriques • Examiner le périmètre et l'aire de surfaces • Comparer directement (en les superposant) et indirectement (en les juxtaposant) les dimensions de surfaces et de solides	

2.2.2.2 Nombres et opérations

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'orienter dans l'espace numérique	• 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)	• 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
Savoir effectuer les opérations de l'addition et de la soustraction	• 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	• 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 ○ Suite de nombres ○ Calcul mental et écrit ○ Approximation du résultat

Savoir effectuer les opérations de multiplication et de division	• Construire le sens des opérations • Connaître et utiliser la multiplication par 2, par 5 et par 10 • Représenter la multiplication comme opération itérative et comme produit cartésien • Employer la division comme opération inverse de la multiplication
Explorer les structures arithmétiques et reconnaître les règles arithmétiques	• 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	• Vérifier un résultat en employant des démarches variées • Représenter une démarche ayant mené à la solution et comparer différentes démarches qui ont mené 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...)

2.2.2.3 Grandeurs et mesures

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre les grandeurs	- 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 relatives aux capacités - Connaître et savoir utiliser des nombres décimaux simples utilisés pour désigner des grandeurs dans des situations de vie: EUR et Cent	- 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)
Mesurer et comparer des grandeurs	- Utiliser des instruments de mesure - Mesurer et comparer des longueurs et des espaces-temps - Ordonner des pièces de monnaie - Quantifier des montants d'argent en comptant	- Instruments de mesure ○ Règle ○ Balance ○ Horloge ○ Calendrier
Utiliser des grandeurs dans des situations de la vie courante	- 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 - Comparer, ordonner, mesurer... par manipulation dans des situations de la vie courante ou en jouant des scènes de vie (jeu du magasin...) - Explorer des unités de mesure d'autres pays	- Systèmes de mesure - Origines des symboles

2.2.2.4 Situations-problèmes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre l'énoncé d'un problème mathématique et planifier une démarche de résolution	• 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	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 2
Interpréter et évaluer les informations et les résultats	• 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	
Encoder des situations-problèmes dans le langage mathématique et les résoudre	• Concrétiser et modéliser un problème et la démarche de résolution par un procédé actif, figuratif et graphique • Construire des relations entre les faits observés et les transférer dans des situations comparables • Formuler des problèmes mathématiques à partir d'illustrations et d'opérations arithmétiques	

2.2.3 Cycle 3

2.2.3.1 Espace et formes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Analyser des figures géométriques	- 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, des figures géométriques (carré, rectangle, triangle, cercle) - Fabriquer et examiner des modèles de solides (construire, décomposer, découper, plier...) - Créer des motifs et des structures avec des surfaces et des solides	- 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
Représenter des objets géométriquement et interpréter des représentations géométriques	- 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	- Surfaces - Connaissance de leurs propriétés (côtés, sommets) - Comparaison et construction: quadrilatères, polygones - Mesure à l'aide d'unités non conventionnelles
Reconnaître et créer des motifs et des structures géométriques	- 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 - Repérer dans le monde environnant des droites parallèles et perpendiculaires	- Lignes (droites et segments) - Parallélisme - Perpendicularité - Symétrie axiale - Translation - Rotation - Frises et pavages de figures isométriques

Utiliser des instruments de géométrie	• Décrire et vérifier des dessins à l'aide d'instruments de géométrie (règle, équerre, compas, nivelle, fil à plomb...) • Développer des croquis et des ébauches de perspective • Reconnaître et construire des droites parallèles et perpendiculaires
Combiner des connaissances géométriques et arithmétiques afin de résoudre des problèmes mathématiques	• 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...
S'orienter dans le plan et l'espace	• 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...)

2.2.3.2 Nombres et opérations

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'orienter dans l'espace numérique	• Représenter, lire et écrire les nombres naturels dans l'espace numérique de 0 à 1.000.000 • 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)	• 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
Reconnaître des structures dans l'espace numérique	• 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 • Comprendre et utiliser le système de numération décimal (écriture de position, signification de la position des chiffres, signification et rôle du zéro) • Estimer le nombre d'objets d'une collection	• 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
Savoir effectuer les opérations de l'addition et de la soustraction	• Savoir effectuer les opérations de l'addition et de la soustraction mentalement, par des processus personnels et par écrit dans l'espace numérique de 0 à 1.000.000 • 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	

Savoir effectuer les opérations de multiplication et de division	• 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 • Savoir effectuer les opérations de la multiplication et de la division mentalement, par des processus personnels et par écrit dans l'espace numérique de 0 à 1.000.000 • Maîtriser les opérations de calcul mental dans l'espace numérique de 0 à 100	
Explorer les structures arithmétiques et reconnaître les règles arithmétiques	• Comprendre et utiliser la représentation structurée des nombres dans un tableau de numération • 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	• Représenter et analyser des données et les relations entre des séries de données dans un tableau • Vérifier un résultat en employant des démarches variées	

2.2.3.3 Grands et mesures

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre les grands	- Comprendre que les grands sont exprimés 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 grands dans des situations de la vie courante	- 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)
Mesurer et convertir	- Rassembler, traiter et interpréter des données en rapport avec des grands 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 <- -> cm, km <- -> m, t <- -> kg, kg <- -> g, h <- -> min, min <- -> sec, l <- -> dl)	- Diagramme à ligne brisée - Diagramme à bandes - Systèmes de mesure - Origines des symboles

Utiliser des grandeurs dans des situations de la vie courante	• 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. • Elargir et approfondir les représentations mentales liées aux unités de temps (année, mois, semaine, jour, heure, minute, seconde) • Explorer des unités de mesure d'autres pays et époques
---	--

2.2.3.4 Situations-problèmes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre l'énoncé d'un problème mathématique et planifier une démarche de résolution	• Restituer le problème avec ses propres mots • Faire le tri et l'organisation des informations essentielles pour la résolution du problème • Faire appel à ses connaissances et 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 • 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	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

Interpréter et évaluer les informations et les résultats	• Déduire les informations essentielles de l'énoncé du problème et en discuter avec les autres • Anticiper un résultat, l'estimer par supputation, formuler et vérifier des hypothèses • 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
Encoder des situations-problèmes dans le langage mathématique et les résoudre	• Encoder des problèmes mathématiques comportant une à deux étapes dans le langage mathématique, résoudre le problème grâce aux outils mathématiques et vérifier le résultat en le comparant avec la réalité • Reconnaître et décrire des relations fonctionnelles entre les données d'un problème (rapports de proportionnalité p. ex.) et les utiliser pour résoudre le problème • Identifier et utiliser les opérations arithmétiques appropriées pour la résolution d'un problème • Représenter et communiquer oralement les résultats • Formuler des problèmes mathématiques à partir d'illustrations et d'opérations arithmétiques

2.2.4 Cycle 4

2.2.4.1 Espace et formes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Analyser des figures géométriques	- Fabriquer des patrons à partir de solides réguliers - Faire correspondre des solides réguliers avec les patrons respectifs et inversement - Observer des figures géométriques et en déceler les propriétés - Classifier des solides selon leurs propriétés - Reconnaître, décrire et classifier des triangles et des quadrilatères selon leurs propriétés	- 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
Représenter des objets géométriquement et interpréter des représentations géométriques	- 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, ...)	- 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
Reconnaître et créer des motifs et des structures géométriques	- Identifier, décrire et représenter les régularités d'une frise ou d'un pavage - Poursuivre la construction d'une frise ou d'un pavage - Modifier et créer une frise ou un pavage - Créer des motifs et des structures géométriques avec des surfaces et des solides	

Utiliser des instruments de géométrie	• 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	• Aire du carré, du rectangle • Aire du parallélogramme, aire du triangle • Volume du cube, du parallélépipède $\text{km} \leftrightarrow \text{m}$, $\text{m} \leftrightarrow \text{dm}$, $\text{dm} \leftrightarrow \text{cm}$, $\text{cm} \leftrightarrow \text{mm}$ $\text{m}^2 \leftrightarrow \text{dm}^2$, $\text{dm}^2 \leftrightarrow \text{cm}^2$, $\text{cm}^2 \leftrightarrow \text{mm}^2$ $\text{m}^3 \leftrightarrow \text{dm}^3$, $\text{dm}^3 \leftrightarrow \text{cm}^3$, $\text{cm}^3 \leftrightarrow \text{mm}^3$
Combiner des connaissances géométriques et arithmétiques afin de résoudre des problèmes mathématiques	• 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	
S'orienter dans le plan et l'espace	• 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 • Reconnaître, décrire et utiliser des relations spatiales à l'aide de cartes, plans, vues, maquettes... • Dessiner des tracés	

2.2.4.2 Nombres et opérations

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'orienter dans l'espace numérique et y reconnaître des structures	• Construire la notion de nombre rationnel positif • Comparer, ordonner, encadrer, intercaler des fractions et des nombres décimaux • 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	• 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
Comprendre et effectuer des opérations arithmétiques	• 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	• Dividende, diviseur, quotient, reste • Somme, différence, produit • Algorithme • Commutativité, associativité, distributivité • Approximation du résultat d'une opération

Explorer les structures arithmétiques et reconnaître les règles arithmétiques	• 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 • Établir des fractions équivalentes • Réduire des fractions	• Tableaux de correspondance • Graphiques
Représenter des nombres et des opérations	• 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	

2.2.4.3 Grandeurs et mesures

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre les grandeurs	• Reconnaître des grandeurs fractionnées dans des situations de la vie courante et les mettre en relation avec les unités conventionnelles • Comprendre que les grandeurs fractionnées 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 capacités et de masse en relation avec des grandeurs fractionnées	• 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)

Mesurer et convertir	• Mesurer 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	• Relations entre les unités de mesure • Utilisation des instruments de mesure courants • Traitement de données
Utiliser des grandeurs dans des situations de la vie courante	• Estimer, mesurer, comparer et représenter des montants d'argent, des longueurs, des durées, des capacités et des masses • 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)	

2.2.4.4 Situations-problèmes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre l'énoncé d'un problème mathématique et planifier une démarche de résolution	• 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 • Faire appel à ses connaissances et 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 • 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	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 4
Interpréter et évaluer les informations et les résultats	• 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	

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

3.1 Cycle 1

3.1.1 Compréhension de l'oral

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Maîtriser l'écoute	• Écouter les autres • Écouter et comprendre des messages et des consignes • Écouter et comprendre globalement des textes en langage parlé adapté aux destinataires (vitesse de narration, lexique, fréquence des bruitsages ...) • Suivre le fil conducteur d'une conversation • Dégager le message principal d'un texte • Identifier, décrire des bruits et des sons et les associer à leur source sonore • Localiser des bruits et des sons (écoute dirigée) • Identifier et interpréter différents éléments prosodiques (intonation, rythme, débit ...) et gestuels • Identifier le ou les locuteurs et les bruitsages dans des textes médiatiques • Identifier et comparer les langues parlées en classe • Terminer des phrases incomplètes en respectant le contexte	• Langues maternelles / langue de scolarisation • 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,...

Utiliser des techniques d'écoute	• Activer des connaissances acquises antérieurement • Écouter des textes de façon globale • Écouter des textes de façon sélective (attention dirigée sur les mots-clés d'un texte) • Utiliser des aides à l'écoute: intonation, gestes, mimique, bruits de fond, musique, images ... • Réaliser la suite des images d'une histoire racontée, en respecter la trame • 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	• Textes conversationnels: ○ Jeux de rôle ○ Discussions ○ Dialogues ○ ... • Textes injonctifs: ○ Rituels de la classe ○ Recettes de cuisine ○ Règles de jeu ○ ... • Vocabulaire et structures syntaxiques liés aux expériences faites, aux situations de vie des enfants et aux activités scolaires
Comprendre et exploiter des documents d'écoute	• Commencer à faire la différence entre fiction et réalité • Suivre la trame d'un texte narré ou lu, adapté aux destinataires (vitesse de lecture, de narration, lexique utilisé...) • Commencer à comprendre les raisons d'action et les sentiments des personnages principaux d'un texte • Commencer à identifier les points de vue de ses interlocuteurs s'ils sont clairement identifiables de par le langage, les moyens paralangagiers (intonation, rythme, volume de la voix) et gestuels (mimique...) utilisés • Émettre des hypothèses quant aux suites et aux fins possibles d'un texte narré ou lu • Identifier les composantes essentielles d'un texte (personnages principaux, lieux ...) • Incarner un rôle, interpréter un personnage d'une histoire, d'un conte • Formuler une appréciation d'un texte, si on aime ou non	• Formes de présentation des textes: ○ Narration ○ Lecture • Textes adaptés aux destinataires: ○ Vitesse de narration/ de lecture ○ Fréquence et types de bruitsages ○ Lexique ○ Nombre de personnages ○ Complexité de la trame de l'histoire ○ ... • Éléments prosodiques: ○ Intonation ○ Rythme ○ Volume de la voix ○ Débit ○ ...

Montrer de l'intérêt pour l'écoute et les médias	• Prendre plaisir à écouter des bruits et des sons provenant de différentes sources sonores • Prendre plaisir à écouter des comptines, des chansons, des histoires, des poèmes ... • Suivre avec intérêt les entretiens et échanges au sein du groupe • Parler de ses habitudes d'écoute (de ses médias préférés, des coutumes de lecture à domicile ...) • Présenter et/ ou décrire ses textes préférés • Savoir utiliser des médias simples (livre, disque) avec ou sans aide	• Éléments gestuels: ○ Mimique ○ Contact visuel ○ ... Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une appréhension globale, par immersion, dans un contexte familial et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe
--	--	--

3.1.2 Production orale

Compétences à développer Parler devant les autres	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
	• S'exprimer de façon compréhensible • Réciter des textes courts mémorisés (poèmes, chansons ...) • Recourir à des éléments gestuels et prosodiques pour appuyer ses propos • Raconter une expérience personnelle • Exprimer ses idées • Exprimer son opinion (dire si on est d'accord ou non, si on aime ou non...) • Exprimer ses sentiments (je suis contente, fâchée parce que...) • Partager avec les autres des expressions de sa langue maternelle et les comparer à des synonymes dans d'autres langues • Mémoriser et reproduire des sons, des mots d'une autre langue • Reformuler des passages importants d'un texte ou le texte 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 ... • Inventer ses propres histoires • Participer à des jeux de rôle, incarner un rôle • Prendre la parole devant un groupe restreint/ élargi/ un grand public	• Langues maternelles / Langue de scolarisation • Différents types de textes (cf. Compréhension de l'oral) • Eléments gestuels (cf. Compréhension de l'oral) • Eléments prosodiques (cf. Compréhension de l'oral) • Situations de communication: ○ Interactions en classe (libres, dirigées) ○ Causeries ○ Travail en ateliers ○ ... Les activités ne sont pas axées sur l'acquisition structurée de la langue de scolarisation, mais sur une appréhension globale, par immersion, dans un contexte familial et stimulant tout en respectant et valorisant les langues maternelles des enfants de la classe

Parler en interaction avec les autres	• Suivre les propos de ses interlocuteurs • Respecter les règles de communication convenues (prendre la parole, céder la parole à autrui, maintenir le contact visuel, écouter les autres ...) • Poser des questions • Répondre aux questions • Réagir aux propos d'autrui • Utiliser des éléments prosodiques ou gestuels selon les exigences de la situation de conversation • Commencer à contrôler l'émission de sa voix lors des conversations avec les autres • Respecter le sujet de conversation • Essayer d'adapter sa façon de parler au sujet et à ses intentions (demander, exiger, s'excuser, expliquer, remercier, demander des précisions ...)
Analyser et évaluer des conversations	• Poser des questions pour accroître sa compréhension, pour approfondir un sujet ... • Commencer à identifier et comprendre les intentions et sentiments de ses interlocuteurs • Interpréter le langage non-verbal de ses interlocuteurs (signes d'attention, d'intérêt, gestes, mimique ...) • Commencer à prendre conscience des effets de ses propos sur les autres; • Comparer des mots et expressions dans différentes langues

Montrer de l'intérêt pour la communication orale	• Oser s'exprimer • Communiquer avec les autres dans des situations authentiques et non dirigées (lors du jeu libre, pendant les récréations, les ateliers ...) • Participer aux conversations de façon active et spontanée: prendre la parole, intervenir, maintenir le contact avec son interlocuteur... • Présenter ses idées lors des conversations • S'intéresser aux sujets nouveaux et inconnus • S'intéresser aux différentes langues parlées en classe • Prendre plaisir à raconter, à interpréter un texte ou un rôle contenu dans le texte • Jouer avec la langue (jeux de mots, rimes, mots et histoires inventés ...)
--	---

3.1.3 Premiers pas vers la compréhension de l'écrit

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Savoir manipuler un livre	• Tenir un livre dans le bon sens • Commencer par le début • Tourner les pages avec soin • Raconter une histoire à l'aide du livre • Imiter les comportements du lecteur	• Supports divers: ○ Livres, journaux ○ Panneaux publicitaires, affiches ○ Panneaux de circulation ○ Objets familiers ○ ...

Découvrir l'écrit	• Découvrir la permanence de l'écrit • Découvrir l'orientation de l'écrit • Reconnaître son prénom parmi d'autres noms ou mots • Retrouver des lettres de son prénom dans d'autres mots ou contextes • Reconnaître et détecter le message de logos ou pictogrammes connus (lecture rapide, lecture globale)	• Vocabulaire relatif à la lecture (Livre, page, mot, lettre ...) • Différents genres de textes • Éléments essentiels d'un texte: ○ Personnages principaux ○ Trame d'action • Mots connus, proches du vécu de l'enfant • Rimes • Segmentation des mots • Association phonèmes – graphèmes
Identifier et différencier différents signes graphiques	• Identifier et différencier les lettres et les chiffres (capacité de différenciation visuelle et spatiale) • Distinguer les lettres d'autres signes graphiques • Découvrir différents systèmes d'écriture: alphabet latin, idéogrammes chinois, hiéroglyphes • Comparer et différencier les formes des lettres	
Découvrir les liens entre l'oral et l'écrit	• Découvrir les correspondances phonème-graphème à partir de mots proches de son vécu (prénom, prénoms des membres de la famille et des amis ...) • Associer un contenu (histoires, poèmes, contes ...) au livre correspondant	
Développer sa conscience phonologique	• Segmenter les mots parlés en syllabes • Identifier des rimes • Identifier, décrire et associer des phonèmes • Identifier et isoler les sons initiaux des mots • Identifier et associer des mots aux sons initiaux identiques	

Montrer de l'intérêt pour la lecture	• Découvrir et déchiffrer des messages écrits sur des supports divers proches de son vécu • Découvrir les usages sociaux de l'écrit dans différents contextes • Utiliser des supports divers pour narrer, décrire, interpréter un texte • Montrer de l'intérêt lors du récit ou de la lecture d'un texte (poser des questions, comparer les informations orales aux images, raconter l'histoire en ses propres mots, chercher à retrouver des mots connus ...) • Aimer écouter des textes narrés ou lus en différentes langues • Fréquenter des lieux où le livre et la lecture sont mis en valeur	
--------------------------------------	---	--

3.1.4 Premiers pas vers la production écrite

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Découvrir la fonction communicative du langage écrit	• Découvrir la permanence de l'écrit • Découvrir l'orientation de l'écrit • 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 ...) • Réaliser ses propres messages en recourant à des formes d'écriture spontanées	• Supports divers: ○ Livres, journaux ○ Panneaux publicitaires, affiches ○ Panneaux de circulation ○ Objets familiers ○ ... • Différents genres de textes • Vocabulaire relatif à l'écriture (Livre, page, mot, lettre ...) • Mots connus, proches du vécu de l'enfant • Ecriture imprimée
Découvrir la fonction des lettres	• Découvrir et développer sa dominante motrice • Associer graphèmes et phonèmes de son prénom et de mots familiers • Respecter le sens de l'écriture • Écrire son prénom • Écrire des mots familiers phonétiquement transparents	

Montrer de l'intérêt pour l'écriture	• Réaliser différents supports (affiches publicitaires, panneaux routiers, lettres, cartes postales ...) • Montrer de l'intérêt lors du récit ou de la lecture d'un texte: comparer les informations orales aux images, identifier des mots de façon globale, écrire des mots familiers ... • Limiter les comportements du scripteur • Explorer différentes formes d'écriture spontanée • Montrer son intérêt pour les technologies de l'information et de la communication (ordinateurs ...)
--------------------------------------	---

4. Allemand

4.1 Cycle 2

4.1.1 Compréhension de l'oral

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre son interlocuteur	• Écouter les autres • Comprendre des messages et des consignes dans le contexte de la classe • Dégager le sens global et les idées principales des propos de son interlocuteur • Manifester sa compréhension ou son incompréhension • Écouter lire des extraits de livres de la littérature enfantine	• Thèmes: ○ Présentation ○ Famille ○ École ○ Habillement ○ Environnement (la ville, le village...) ○ Contes ○ Loisirs, fêtes, aventures ○ Animaux ○ Transport ○ Diversité culturelle et linguistique
Comprendre et exploiter les documents d'écoute	• Identifier et restituer les composantes essentielles propres au genre du texte (personnages, lieu...) • Reformuler le texte à l'aide de ses propres mots	• Vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles lié aux thèmes abordés

Maîtriser et utiliser les techniques d'écoute	• 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 de 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	• 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...) • Discrimination des phonèmes les plus courants
Analyser et juger des documents d'écoute	• Formuler une appréciation personnelle du texte, 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...)	• Reconnaissance des phonèmes en contexte • Structures syntaxiques simples
Montrer de l'intérêt pour l'écoute et les médias	• Prendre plaisir à écouter des comptines, des chansons, des poèmes, des histoires... • Présenter des documents d'écoute	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

4.1.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Parler en interaction	• 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 • Discuter et régler des conflits avec les autres	• Thèmes et vocabulaire de base: cf CO
Parler devant autrui	• Se présenter • Exprimer sa pensée • Exprimer ses sentiments • Raconter une expérience personnelle • Présenter un sujet (objet, animal, ...) • Restituer un texte	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
Respecter les règles de la communication	• 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	• Nombres, dates et heures • Formes verbales de base • Questions totales et partielles • Forme négative
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	• S'articuler de manière appropriée • Veiller à la présentation phonique du message • Choisir les unités lexicales et morpho-syntaxiques appropriées • Utiliser les mots et les expressions étudiés en classe	
Être attentif à la dimension non verbale	• Interpréter le langage non verbal pour montrer son intérêt, son incompréhension	• Structures syntaxiques simples

Mettre en scène des textes	• 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	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
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	• Oser s'exprimer • Participer activement à des discussions • Prendre plaisir à raconter, à interpréter un texte (poème, chanson...)	

4.1.3 Compréhension de l'écrit

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Explorer et utiliser les liens entre l'oral et l'écrit	• 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	• Thèmes et vocabulaire de base: cf CO • Association graphème-phonème • Connaissance du code alphabétique • Lettre, mot, phrase, texte • Textes courts, comportant une forte proportion de mots connus, abondamment illustrés et contenant des redondances

Construire et utiliser les codes du langage écrit	• 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 • Découvrir le code alphabétique • Repérer et mémoriser le nom des graphèmes, connaître l'ordre alphabétique • Utiliser les correspondances grapho-phonétiques 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	• Genres de textes: ○ 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 • Indices contextuels (titre, mise en page, phrases clés, illustrations) • Sens global
Maîtriser la lecture	• Lire silencieusement un texte simple et court à une vitesse appropriée et manifester sa compréhension globale dans des réponses à des questions • Lire à haute voix pour un destinataire en articulant correctement et en respectant la ponctuation	• Éléments essentiels: ○ Personnage ○ Lieu (du récit) ○ Temps
Comprendre et restituer le sens et le contenu d'un texte bref	• Comprendre des textes courts, courants ou littéraires, pourvus d'une structure, d'une syntaxe et d'un lexique d'usage familial ou scolaire par 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	• 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 appréhension globale, par immersion, dans un contexte familier et stimulant

Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	• 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 grapho-phonologiques • 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...)
Analyser, comparer et évaluer des textes	• Formuler une appréciation personnelle du texte, si on aime ou non • Discuter d'un texte en groupe, avec la classe • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (mise en scène, dessin...)

Montrer de l'intérêt pour la lecture	• Prendre plaisir à lire des textes • Choisir personnellement des textes, des livres • Présenter, sur sa propre initiative, un texte ou son livre préféré • Collaborer activement dans le cadre de projets de lecture • Fréquenter des lieux où le livre et la lecture sont mis en valeur • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre	
--------------------------------------	---	--

4.1.4 Production écrite

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Construire et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication écrite	• Connaître les fonctions de l'écriture (écrire pour le plaisir, écrire 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 • Ecrire 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 • Rédiger à l'aide des technologies de l'information et de la communication	• Thèmes et vocabulaire de base: cf CO • Association phonème-graphème • Connaissance du code alphabétique • Écriture imprimée • Écriture cursive • Lettre, mot, phrase, texte • 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 • Structure des textes narratifs (début, milieu, fin) • Respect de la chronologie • Structures syntaxiques simples

Maîtriser les capacités d'écriture et de rédaction	• Rédiger un texte court de manière lisible et soignée en écriture cursive sur papier ligné • Copier sans faute • Respecter la mise en page d'un texte (marge, titre, espace mots ...)	• 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
Planifier et rédiger différents types de texte	• Recueillir et organiser ses idées, des informations • Rédiger en groupe ou individuellement certains types de textes • Écrire de manière lisible et fluide	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
Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction	• 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...) • Elaborer et consulter des outils collectifs et/ou individuels de référence (liste de mots, dictionnaires illustrés...)	
Retravailler un texte	• 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 • Consulter les outils de référence disponibles, recourir à un pair ou à l'enseignant • Utiliser le correcteur d'un logiciel de traitement de texte	

Respecter l'orthographe	• 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
Montrer de l'intérêt pour la rédaction	• Prendre plaisir à écrire • Présenter des textes personnels • Collaborer activement à des projets d'écriture collective • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre

4.2 Cycle 3

4.2.1 Compréhension de l'oral

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre son interlocuteur	• Dégager l'essentiel des propos de son interlocuteur portant sur des sujets familiers et habituels • Poser des questions ciblées en relation avec le message entendu • Manifester sa compréhension ou son incompréhension	Thèmes: ○ Soi et les autres ○ Sentiments ○ Vie quotidienne ○ Alimentation ○ Santé ○ Monde du travail ○ L'homme et la nature

Comprendre et exploiter les documents d'écoute	• 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	○ Loisirs, voyages ○ Culture et diversité culturelle Vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles lié aux thèmes abordés
Maîtriser et utiliser les techniques d'écoute	• 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 construire le sens • Diriger l'attention sur les éléments essentiels • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent les textes (contexte, bruit de fond, acoustique, musique...) • Dégager le sens de mots nouveaux à partir du contexte	• Genres de textes (langage standard et sujet connu): ○ Exposés et présentations bien structurées portant sur des sujets scolaires ou habituels ○ Discussion sur des sujets quotidiens ○ Courtes émissions de radio (interview, météo, reportage sportif...) ○ Enregistrements de conversations ○ Histoires et textes de la littérature de jeunesse d'une certaine longueur ○ Chansons, poèmes • Registres de langue familier et standard • Enchaînement temporel • Marqueurs temporels
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	• Dégager et décrire les informations (personnages, temps, lieu, actions, intentions) du texte • Répondre à des questions du type «qui»? «où»? «quoi»? (W-Fragen) • Reformuler à l'aide de ses mots des informations	

Analyser et juger des documents d'écoute	• Discuter du texte en groupe, avec la classe • Formuler une appréciation personnelle • Émettre son opinion	• Intention • Émetteur • Destinataire • Contexte
Montrer de l'intérêt pour l'écoute et les médias	• Prendre plaisir à écouter des documents d'écoute • Présenter ses émissions préférées, des enregistrements • Rendre compte d'un spectacle théâtral, d'un film, d'une émission TV • Collaborer activement à des projets autour de différents médias	

4.2.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Parler en interaction	• 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 • Discuter et régler des conflits avec les autres	• Thèmes et vocabulaire de base: cf CO • 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
Parler devant autrui	• Raconter une expérience personnelle devant autrui • Inventer et modifier des histoires • Décrire une image • Exprimer ses sentiments • Restituer une histoire courte • Réciter un poème par cœur • S'adapter aux réactions de l'auditoire • Utiliser des moyens de visualisation (langage non-verbal, dessins, illustrations, schémas...)	

Respecter les règles de la communication	• Écouter et prendre en compte ce qui a été dit • Respecter les tours de parole • Respecter les règles de la politesse (ne pas interrompre les autres, écouter) • Valoriser les propos d'autrui (signes de tête, gestes supportants) • Chercher à préciser sa pensée • Demander des informations complémentaires en cas de doute • Recourir à des éléments prosodiques, mimiques et gestuels	• Enchaînement temporel • Marqueurs temporels • Syntaxe: ○ Phrase affirmative, déclarative, négative, interrogative
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	• 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	• Mettre en scène et interpréter des personnages avec des émotions, des expériences personnelles, des situations de la vie courante...	
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	• Prendre plaisir à s'exprimer • Prendre la parole • Participer activement à des discussions • Prendre plaisir à raconter, à interpréter un texte (poème, chanson...)	

4.2.3 Compréhension de l'écrit

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Maîtriser la lecture	• Lire silencieusement à une vitesse appropriée un texte comportant un vocabulaire habituel et familier et manifester sa compréhension globale en reformulant les éléments essentiels • Lire à haute voix avec fluidité et de manière expressive après préparation	• Thèmes et lexique de base cf. CO • Types de textes (langage standard et sujet connu): ○ Textes littéraires (Récits, histoires d'aventure, 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...)
Reconnaître, comprendre et exploiter différents types de textes	• Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels, parfois illustrés, présentés sur différents supports médiatiques y compris des textes non linéaires (tableaux, schémas...) • Connaître des auteurs et des œuvres de la littérature enfantine allemande • Identifier et comparer différents types de texte, reconnaître les fonctions respectives des différents types de texte • Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte	• Thèmes et sous-thèmes

Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	• 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 • 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, dictionnaire 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	• Indices contextuels (titre, sous-titres, mise en page, mots et phrases clés...) • Sens global • Organisation chronologique • Éléments essentiels: ○ Personnages ○ Lieu (du récit) ○ Temps ○ Actions ○ Motifs • Métaphore • Sous-entendu • Recherche d'un mot dans les outils de référence
--	---	--

Repérer les informations d'un texte et les exploiter	• Répondre à des questions du type «qui»? «où»? «quoi»?... (W-Fragen) • 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 • Grouper 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
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 • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis
Montrer de l'intérêt pour la lecture	• Prendre plaisir à lire des livres • Présenter, sur sa propre initiative, son livre préféré, parler d'un livre favori • Collaborer activement dans le cadre de projets de lecture • Présenter un texte rédigé dans sa langue maternelle • Fréquenter des lieux où le livre et la lecture sont mis en valeur • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre

4.2.4 Production écrite

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Maîtriser les capacités d'écriture et de rédaction	• Écrire de manière fluide et lisible • Copier fidèlement un texte d'une certaine longueur de manière soignée en écriture cursive régulière • Respecter la mise en page d'un texte (marge, titre, espace mots ...) • Utiliser un logiciel de traitement de texte pour la rédaction et la mise en page	• Thèmes et lexique de base cf. CO
Planifier et rédiger différents types de texte	• Rédiger 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 • Veiller à la cohérence temporelle • Formuler de manière compréhensible • Structurer ses textes et éviter les répétitions • Respecter les contraintes orthographiques, syntaxiques et la ponctuation	• Types de textes (langage simple et sujet familier): ○ Textes narratifs (Récits d'aventure, histoires,...) ○ Textes rhétoriques (poèmes, ...) ○ Textes informatifs (portrait, rapport, ...) ○ Textes argumentatif (lettre de demande, lettre de lecteur, ...) ○ Textes instructifs (règles de jeu, recettes, ...) ○ Textes explicatifs (commentaire, légende d'une illustration, ...)

Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction	• 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 • 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. genre des mots, formation du pluriel, ...)	• Structure narrative à trois temps (début, milieu, fin) • Respect de la chronologie, marqueurs temporels • Descriptions à l'aide d'adjectifs • Prolongation des mots • Réduction des mots au radical • Constituer des familles de mots • Combinaisons typiques de mots (p. ex. Schweine grunzen, Blumen blühen, leichte Verletzung...) • Segmenter les mots • Ponctuation et marques du dialogue
Retravailler et mettre au propre un texte	• 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 • Consulter les outils de référence disponibles, recourir à un pair ou à l'enseignant • Utiliser le correcteur d'un logiciel de traitement de texte • Mettre en forme en vue de la présentation, de préférence à l'aide de l'ordinateur	• Phrase affirmative, déclarative, négative, interrogative • Phrases complexes: coordonnées (und, aber) subordonnées causales et temporelles • Substitution pronominale (accusatif, datif) • Complément d'objet direct (accusatif), complément d'objet indirect (datif) • Présent, passé composé, imparfait, impératif • Verbes faibles • Verbes modaux • Comparaison des adjectifs

Respecter l'orthographe	• Contrôler l'orthographe, mobiliser les connaissances et stratégies orthographiques et grammaticales étudiées au cours du cycle • Orthographier correctement un capital mots 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)	• Termes grammaticaux: ○ Artikel ○ Nomen (Singular, Plural) ○ Verb (Präsens, Perfekt, Infinitiv) ○ Aussagesatz, Aufforderungssatz, Fragesatz • Soin (régularité, propreté) • Mise en page
Montrer de l'intérêt pour la rédaction	• Prendre plaisir à écrire • Présenter des textes personnels • Collaborer activement à des projets d'écriture collective • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre	

4.3 Cycle 4

4.3.1 Compréhension de l'oral

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Comprendre son interlocuteur	- Dégager l'essentiel des propos de son interlocuteur formulés clairement et en langage standard et portant sur des sujets connus - Écouter lire des extraits de livres de la littérature de jeunesse - Poser des questions ciblées en relation avec le message entendu - Manifester sa compréhension ou son incompréhension	Thèmes: - Soi 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
Comprendre et exploiter les documents d'écoute	- 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 - Reproduire oralement ou par écrit une histoire	- Vocabulaire constitué de mots fréquents et utiles lié aux thèmes abordés - 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

Maîtriser et utiliser les techniques d'écoute	• 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...) • Dédurre le sens de mots nouveaux à partir du contexte	• Registres de langue familier et standard • Enchaînement temporel • Marqueurs temporels • Spécificités du langage oral (phrases inachevées, mots tronqués...) • Canaux de diffusion (radio, TV, internet, CD audio...) • Intentions explicites et implicites • Émetteur • Destinataire • Actes de parole spécifiques • Contexte
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	• Répondre oralement ou par écrit à des questions • Reformuler ou visualiser des informations • Repérer des informations, 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 et juger des documents d'écoute	• Formuler une appréciation personnelle • Prendre position • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis	

Montrer de l'intérêt pour l'écoute et les médias	• Prendre plaisir à écouter des documents d'écoute • Présenter des émissions, des enregistrements • Rendre compte d'un spectacle théâtral ou d'un film • Collaborer activement à des projets autour de différents médias, le cas échéant en différentes langues
--	--

4.3.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Parler en interaction	• 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 en distinguer leurs fonctions dans l'interaction avec les autres • Discuter et régler des conflits avec les autres	• Thèmes et vocabulaire de base: cf CO • Genres de textes: ○ Prise de parole dans le cadre de la classe ○ Exposé oral ○ Compte rendu ○ Débat, discussion ○ Interview ○ Récit ○ Poème, chanson ○ Sk...h ○ Pièce de théâtre

Parler devant autrui	• Faire un récit ou un exposé structuré et compréhensible en utilisant ses notes • Raconter succinctement un texte lu ou entendu • Réciter un poème par cœur avec expression • 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 • Respecter la perspective des auditeurs • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, dessins) • Interpréter un rôle dans une pièce	• Préparation d'un aide-mémoire, d'une présentation... • Observation des règles de politesse de la communication orale (salutations, remerciements...) • Précisions, reformulations, exemples... • Connecteurs (et, parce que, puis, ...) • Prise en compte du niveau et des attentes de l'auditoire • Posture, mimique, occupation de l'espace, contact visuel
Respecter les règles de la communication	• Écouter et prendre en compte ce qui a été dit • Respecter les tours de parole • Respecter les règles de la politesse (ne pas interrompre les autres, écouter) • Valoriser les propos d'autrui (signes de tête, gestes supportants) • Chercher à préciser sa pensée • Demander des informations complémentaires en cas de doute • Recourir à des éléments prosodiques, mimiques et gestuels	
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	• S'articuler de manière claire, fluide et structurée en langage standard • Utiliser un vocabulaire précis, varié et adapté • Utiliser correctement la syntaxe dans des phrases simples	

Mettre en scène des textes	• Mettre en scène et interpréter des personnages avec des émotions, des expériences personnelles, des situations de la vie courante, ... • Jouer devant un public
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	• Prendre plaisir à s'exprimer • Prendre la parole • Participer activement à des discussions • Prendre plaisir à faire un exposé devant un public

4.3.3 Compréhension de l'écrit

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Maîtriser la lecture	• Lire silencieusement à une vitesse appropriée un texte littéraire et manifester sa compréhension globale en en reformulant les éléments essentiels • Lire à haute voix avec fluidité et de manière expressive	• Thèmes et lexique de base cf. CO • Chapitre, section, paragraphe

Reconnaître, comprendre et exploiter différents types de textes	• Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels • Connaître des auteurs et des œuvres de la littérature de jeunesse allemande • Adopter une attitude appropriée compte tenu du type de texte • Identifier et comparer différents types de texte, reconnaître les fonctions respectives des différents types de texte • Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte • Lire et traiter des textes complets • Se repérer dans une bibliothèque
--	---

- Types de Texte (d'une certaine longueur en langage standard):
 - Textes littéraires (littérature de jeunesse, univers de fiction, univers de fiction 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 ...)

Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	• 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, parfois même 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, créer 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	• Thèmes et sous-thèmes • Indices contextuels (titre, sous-titres, intertitres, mise en page, mots et phrases clés, notes...) • Organismes de cause, d'énumération, de conséquence, de conclusion • Sens global • Organisation chronologique • Éléments essentiels: ○ Émetteur ○ Lieu (du récit) ○ Temps ○ Actions ○ Intentions explicites et implicites ○ Émotions, sentiments, position de l'émetteur ○ Valeurs, stéréotypes ○ Motifs • Allusion • Métaphore • Sous-entendu • Synonyme • Recherche d'un mot dans les outils de référence
--	---	--

Repérer les informations d'un texte et les exploiter	• 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 • 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
Analyser, comparer et évaluer des textes	• Formuler une appréciation personnelle • Prendre position • Développer une interprétation personnelle du texte • Distinguer entre informations et jugements • Distinguer le réel et la fiction • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis
Montrer de l'intérêt pour la lecture	• Prendre plaisir à lire des livres de la littérature de jeunesse • Présenter, sur sa propre initiative, son livre préféré, parler d'un livre favori • Collaborer activement dans le cadre de projets de lecture • Fréquenter des lieux où le livre et la lecture sont mis en valeur • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre

4.3.4 Production écrite

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Maîtriser les capacités d'écriture et de rédaction	• Ecrire de manière fluide et lisible et à un rythme approprié • Choisir un support adéquat et faire une mise en page appropriée au genre du texte • Illustrer les textes de manière appropriée (photos, dessins, schémas, ...) • Utiliser un logiciel de traitement de texte pour la rédaction et la mise en page	• Thèmes et lexique de base cf. CO
Planifier et rédiger différents types de texte	• Identifier la situation de communication en fonction du projet d'écriture (but du texte, énonciateur, destinataire, registre de langue) • Recueillir et organiser ses idées en utilisant des techniques adaptées (liste, carte sémantique, ...) • Organiser le texte selon un modèle donné • Rédiger différents types de textes fonctionnels • Résumer des informations, donner des exemples • 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	• 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 argumentatif (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, ...)

Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction	• Activer ses connaissances antérieures et ses expériences d'écriture déjà vécues • Utiliser les stratégies orthographiques (Articulation, réflexion et mémorisation) • S'inspirer des modèles de texte 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, dictionnaire 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, ...)	• Structure narrative à cinq temps (situation de départ, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale ou morale) • Respect de la chronologie, • marqueurs temporels (eines Tages, gestern, ...) • accélérateurs de rythme (plötzlich, auf einmal, ...) • Organismes logiques (sowohl..., als auch, einerseits/andererseits, ...) • Utilisation adéquate des oppositions (Präsens/Präteritum, Perfekt) • Discours direct et indirect
--	---	--

Retravailler et mettre au propre un texte	• 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) • 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 • Utiliser des outils de référence pour perfectionner le texte, comparer avec les textes d'autrui ou avec des modèles • Mettre en forme, de préférence à l'aide de l'ordinateur	• Expressions qui montrent la position de l'émetteur (p. ex. meiner Meinung nach..., ich finde, dass..., es scheint so, als ob...) • Verbes d'opinion (glauben, denken,) • Descriptions à l'aide d'adjectifs • Prolongation des mots • Réduction des mots au radical • Constituer des familles de mots • Combinaisons typiques de mots • Nominalisation des verbes et des adjectifs • Segmentation des mots • Ponctuation et marques du dialogue
Respecter l'orthographe	• 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 capital mot de grande fréquence en relation avec les thèmes travaillés en classe • Utilisation du correcteur orthographique	• Phrase interrogative avec génitif (Wessen?) • Genre des noms et des adjectifs (accusatif, datif, génitif) • Prépositions avec génitif (wegen, trotz, statt, während, ...) • Présent, passé composé, imparfait, impératif, futur, infinitif

Montrer de l'intérêt pour la rédaction	• Prendre plaisir à écrire • Présenter des textes personnels • Collaborer activement à des projets d'écriture collective • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre	• Verbes faibles et forts • Verbes modaux • Verbes composés • Comparaison des adjectifs et des adverbes • Termes grammaticaux: ○ «Vokal, Konsonant, Umlaut» ○ «Nominativ , Genitiv , Dativ , Akkusativ » • Soin (régularité, propreté) • Mise en page
--	--	--

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Écouter différents types de textes	• Écouter et comprendre des textes courts et simples parlés lentement et distinctement • Identifier et restituer le message principal • Repérer des informations du texte sur un support au moyen de dessins, de figurines, ...	• Situations proches du vécu de l'élève • Bagage lexical de base ○ Apparence physique ○ Famille ○ Ecole ○ Quantités
Mobiliser des techniques et des stratégies d'écoute active et efficace	• Identifier et utiliser des aides à l'écoute (intonation, gestes, mimique, bruits de fond, musique, images ...) • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles, le cas échéant, dans d'autres langues • Formuler des hypothèses • Écouter globalement ou 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	• Genres de textes (textes courts et simples dont quelques mots peuvent être inconnus): ○ Comptines ○ Chansons ○ Dialogues ○ Consignes et injonctions simples liées aux rituels de la classe ○ Jeux de rôle ○ Histoires • Discrimination des phonèmes français les plus courants
Isoler des informations détaillées	• Répondre à des questions du type «qui»? «où»? «quoi»? • Poser des questions à propos du texte avant d'écouter et de réécouter • Reformuler ou visualiser des informations	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 familial et stimulant

Analyser et évaluer des textes écoutés	- Formuler de façon élémentaire une appréciation personnelle, si on aime ou non - Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (illustrations, bricolages, mises en scène,)
Montrer de l'intérêt pour l'écoute	- Prendre plaisir à écouter différents types de textes (narratifs, rhétoriques ...) - Suivre avec intérêt les entretiens et échanges au sein du groupe

5.1.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Parler en interaction	- Participer à des échanges très simples et structurés organisés en classe - Respecter les règles de la conversation (ne pas interrompre les autres, écouter) - Suivre et comprendre ce que disent les autres - Recourir à des formules simples étudiées en classe	- Lexique de base cf. CO - 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
Parler devant autrui	- 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) - Participer à des jeux de rôle, incarner un rôle	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
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	- Oser s'exprimer - S'intéresser aux sujets nouveaux et inconnus - S'intéresser aux différentes langues parlées en classe - Jouer avec la langue (jeux de mots, rimes, mots et histoires inventés ...)	

5.2 Cycle 3

5.2.1 Compréhension de l'oral

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Écouter différents types de textes	• Distinguer différents types de textes fonctionnels relatifs à la vie courante ou au domaine des contes • Écouter des textes simples parlés lentement et distinctement, comportant des pauses • Identifier et restituer les composantes essentielles propres au genre du texte (lieu, personnages, ordre chronologique des actions) • Dégager l'organisation du texte	• Thèmes: ○ Présentation ○ Famille ○ École ○ Corps humain ○ Habillement ○ Alimentation ○ Sports ○ Loisirs ○ Le temps (qu'il fait et qui passe) ○ Diversité culturelle et linguistique
Mobiliser des techniques et des stratégies d'écoute active et efficace	• Adopter une attitude de curiosité, d'ouverture, d'attention • Utiliser les indices qui accompagnent les textes (titre, illustrations, bruits de fond, ...) • 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	• Bagage lexical de base ○ Apparence physique ○ Famille ○ École ○ Quantités ○ Activités professionnelles ○ Environnement (ville, village, nature) • Genre de textes (textes courts et simples, dont une partie des mots peuvent être inconnus): ○ Comptines ○ Chansons ○ Dialogues

Isoler des informations détaillées	• Dégager le sujet et l'idée principale du texte • Répondre à des questions du type «qui» ? «où»? «quoi» ... ? • Poser des questions à propos du texte avant d'écouter et de réécouter • Reformuler ou visualiser des informations • Comparer des informations	○ Consignes et injonctions liées aux rituels de la classe ○ Jeux de rôle ○ Histoires ○ Courts textes de la littérature enfantine
Analyser et évaluer des textes écoutés	• Formuler une appréciation personnelle, si on aime ou non • 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 ...)	• Discrimination des phonèmes les plus courants • Reconnaissance des phonèmes en contexte
Montrer de l'intérêt pour l'écoute	• Proposer des séquences à écouter (chansons, enregistrements, émissions) • Présenter un enregistrement • Collaborer activement à des projets autour de différents médias	

5.2.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Parler en interaction	• S'exprimer de manière compréhensible à l'aide de phrases courtes et simples • Participer aux interactions organisées en classe • 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	• Thèmes et lexique de base cf. CO • 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
Parler devant autrui	• Raconter une expérience personnelle devant autrui • Tenir compte de la perspective des auditeurs • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, dessins, illustrations, tableau, affiches) • Interpréter un petit rôle dans une pièce	• Nombres, dates et heures • Formes verbales de base • Questions totales et partielles
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	• Proposer des sujets pour en parler en classe • Collaborer activement à des projets théâtraux ou au tournage d'un petit film	• Forme négative • Temps chronologique (passé, présent, avenir) • Transformation d'une phrase par substitution et/ou ajout d'éléments

5.2.3 Compréhension de l'écrit

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Maîtriser la lecture	• Lire silencieusement un texte simple et court à une vitesse appropriée et manifester sa compréhension globale dans des réponses à des questions • Lire à haute voix pour un destinataire en articulant correctement et en respectant la ponctuation	• Thèmes et lexique de base cf. CO • Association de phonèmes aux graphèmes complexes
Reconnaître, comprendre et exploiter différents types de textes	• 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 • Traiter des textes narratifs, identifier les personnages, les lieux, le développement du scénario, distinguer des attitudes, des sentiments, des conflits éventuels • Comparer des types de texte, reconnaître les fonctions respectives des différents types de texte • Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte	• Textes, comportant une forte proportion de mots connus, des illustrations et contenant 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, diagramme, carte sémantique ○ Livres courts

Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	• 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 • Anticiper un mot, un groupe de mots ou la suite du texte à partir de ce qui précède • Lire globalement, lire par procédé sélectif, rechercher des détails explicites, parfois même implicites • Repérer les mots clés • Utiliser et interpréter les indices qui accompagnent le texte (titre, mise en page, illustrations ...) • Pratiquer le retour en arrière, le va-et-vient entre lecture globale et lecture détaillée • Utiliser des techniques comme la lecture avec le crayon pour marquer des mots clés, pour souligner, pour 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	• Indices contextuels (titre, sous-titres, phrases clés, illustrations, table des matières) • Sens global • Éléments essentiels: ○ Personne ○ Personnage ○ Objet ○ Lieu (du récit) ○ Temps, chronologie • Lecture à voix haute: ○ Production des phonèmes les plus courants et des phonèmes propres au français ○ Phrasé, liaison • Recherche d'un mot dans le dictionnaire • Synonymes
--	--	---

Repérer les informations d'un texte et les exploiter	• Répondre à des questions du type «qui?», «où?», «quoi?» ... • Poser des questions à propos du texte • Repérer des informations précises • Reformuler ou visualiser des informations • Grouper des informations, les comparer, les organiser • Dégager les aspects essentiels et le thème principal du texte. • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (illustrations, modifications, mises en scène, ...)
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 • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis
Développer de l'intérêt pour la lecture	• Choisir personnellement des textes, des livres • Présenter un livre préféré (parler d'un livre favori) • Collaborer activement à des projets de lecture

5.2.4 Production écrite

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Maîtriser les capacités d'écriture et de rédaction	- Rédiger seul ou à plusieurs en s'aidant mutuellement; - Écrire de manière lisible - Disposer le texte de manière claire - Copier fidèlement un texte avec une écriture cursive régulière	Thèmes et lexique de base cf. CO
Planifier et rédiger différents types de textes	- Organiser ses idées en utilisant des techniques adaptées (liste, carte sémantique, cluster, ...) - 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 différents types de textes fonctionnels	- Genres de textes (phrases courtes, simples et cohérentes): - Consignes - Messages, cartes, lettres, courriers électroniques - Légendes au-dessous d'une image, - 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 ...
Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction	- 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 - 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. genre des mots, formation du pluriel, ...)	- Structure des textes narratifs (début, milieu, fin) - Respect de la chronologie - Notions de genre et de nombre pour les noms et les adjectifs - Ordre usuel des mots dans la phrase - Rôle des pronoms (substitution) - Accord du verbe avec le sujet - Verbes courants à l'indicatif présent, à l'impératif, au passé composé et à l'imparfait - Ponctuation

Retravailler un texte	• 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 • Contrôler l'orthographe, mobiliser les connaissances et stratégies orthographiques et grammaticales étudiées au cours du cycle (mémo, lexique thématique) • Mettre en forme en vue de la présentation	• Orthographe ○ Recherche d'un mot dans une liste alphabétique ou un dictionnaire ○ Utilisation du correcteur orthographique ○ Orthographe correcte des mots le plus fréquemment utilisés ○ Orthographe correcte des textes en lien avec les activités de classe et avec l'aide des références
Développer de l'intérêt pour la rédaction	• Choisir personnellement des textes en vue de la publication • Présenter des textes personnels • Entretenir des activités de correspondance • Collaborer activement à des projets d'écriture collective	• Soin (régularité, propreté) • Mise en page

5.3 Cycle 4

5.3.1 Compréhension de l'oral

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Écouter différents types de textes	• Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels, littéraires et des situations de communication variées • 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 texte, reconnaître les fonctions respectives des différents types de texte	• Thèmes : ○ Soi et les autres ○ Sentiments ○ Vie quotidienne ○ Alimentation ○ Monde du travail ○ Terre et nature ○ Culture et diversité culturelle
Mobiliser des techniques et des stratégies d'écoute active et efficace	• Adapter son écoute en fonction de la situation de communication • Adopter une attitude de curiosité, d'ouverture, d'attention • S'appuyer sur les indices verbaux et non-verbaux et les éléments qui accompagnent les textes • Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles, le cas échéant dans d'autres langues, formuler des hypothèses • Identifier le sens d'un mot • Écouter pour s'orienter, écouter globalement • Se poser des objectifs d'écoute avant d'écouter et de réécouter • Vérifier sa compréhension en la comparant aux réactions des autres	• Bagage lexical de base ○ Nombres ○ Identité ○ Apparence physique ○ Famille ○ Habillement ○ Ecole ○ Intérêts, activités ○ Habitat ○ Animaux familiers ○ Météo, saisons ○ Transports ○ Nourriture

Repérer les informations d'un texte et les exploiter	• Répondre à des questions du type «qui?», «où?», «quoi?»... • Reformuler ou visualiser des informations • Repérer des informations, 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, ...)	• Genres de textes (langage simple et sujet familier): ◦ Exposés et présentations bien structurés portant sur des sujets scolaires ◦ Débats, discussion sur des sujets quotidiens ◦ Courtes émissions de radio (interview, météo, reportage sportif...) ◦ Enregistrements de conversations ◦ Histoires et textes de la littérature pour la jeunesse d'une certaine longueur • Registres de langue familier et standard • Enchaînement temporel • Marqueurs temporels • Intention • Émetteur • Destinataire • Contexte • Métaphore • Allusion • Sous-entendu
Analyser et évaluer des textes écoutés	• Formuler une appréciation personnelle • Prendre position • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis	
Montrer de l'intérêt pour l'écoute	• Préférer personnellement des séquences à écouter (chansons, enregistrements, émissions) • Présenter sur sa propre initiative un enregistrement • Collaborer activement à des projets autour de différents médias (p. ex. production d'un film, d'un spot publicitaire pour la radio...)	

5.3.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Parler en interaction	• 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 • 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	• Thèmes et lexique de base cf. CO • 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, ...)
Parler devant autrui	• Raconter une expérience personnelle devant autrui • 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 • Respecter la perspective des auditeurs • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, dessins) • Interpréter un rôle dans une pièce	○ Exposé oral ○ Débat ○ Interview ○ Récit ○ Poème ○ Chanson ○ Saynète ○ Pièce de théâtre
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	• Proposer des sujets de discussion • Entretenir des activités de correspondance écrite et parlée • Oraliser, sur sa propre initiative, des textes (sus, connus ou mémorisés) devant la classe pour en partager l'intérêt ou le plaisir • Collaborer activement à des projets théâtraux, à l'élaboration d'un film, ...	• Enchaînement temporel • Marqueurs temporels (d'abord, ensuite, après, ...) • Connecteurs et marqueurs de relation (et, ou, parce que, ...)

5.3.3 Compréhension de l'écrit

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Lire différents types de textes	• Distinguer et traiter différents types de textes fonctionnels, parfois illustrés, présentés sur différents supports médiatiques • Adopter une attitude appropriée compte tenu du type de texte • 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 texte, reconnaître les fonctions respectives des différents types de textes • Suivre le développement du texte, sa structure • Repérer des étapes et des passages importants dans un texte • Lire des textes complets	• Thèmes et lexique de base cf. CO • Types de textes (langage simple et sujet familier): ○ Textes narratifs (roman, conte, légende, récit, bande dessinée, reportage...) ○ Textes rhétoriques (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, dictionnaires...)

Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	• Activer ses connaissances antérieures et ses expériences personnelles • Prédire et inférer grâce à ses 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 • Utiliser des techniques comme la lecture avec le crayon pour marquer des mots clés, pour souligner et pour 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 ...) • Inférer 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	• Indices contextuels (titre, sous-titres, phrases clés, illustrations, table des matières...) • Sens global • Thèmes et sous-thèmes • Organisation chronologique • Relations causes/conséquences, problèmes/solutions, sentiments/attitudes • Recherche d'un mot dans le dictionnaire • Métaphore • Allusion • Sous-entendu
--	--	--

	• 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
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	• Répondre à des questions du type «qui?», «où?», «quoi?» ... • Poser des questions à propos du texte • Repérer des informations précises • Reformuler ou visualiser des informations • Grouper des informations, les comparer, les organiser • Dégager les aspects essentiels du texte et le thème principal du texte • Accomplir des tâches productives et créatives en prolongement du texte (illustrations, modifications, mises en scène)
Analyser 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 • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis
Montrer de l'intérêt pour la lecture	• Choisir personnellement des textes, des livres • Lire devant un public • Parler d'un livre favori • Collaborer activement à des projets de lecture

5.3.4 Production écrite

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Maîtriser les capacités d'écriture et de rédaction	- Rédiger des textes simples seul ou à plusieurs en s'aidant mutuellement - 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	- Thèmes et lexique de base cf. CO - 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...)
Planifier et rédiger différents types de textes	- 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 différents types de textes fonctionnels traitant de sujets familiers en employant des phrases simples reliées par des connecteurs simples (et, ou, mais, parce que, ...)	- Textes instructifs (règles de jeu, recette, consignes, ...) - Textes descriptifs (description d'un personnage, d'un lieu, ...) - Textes explicatifs (légendes, carte sémantique, exposé, article encyclopédique, ...) - Structure des textes narratifs (situation initiale avec élément déclencheur, actions, dénouement et fin) - Respect de la chronologie

Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction	• 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 • Mobiliser et enrichir ses connaissances lexicales et grammaticales • 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 langues différentes (p. ex. genre des mots, formation du pluriel, ...)	• Notions de genre et de nombre pour les noms et les adjectifs • Ordre usuel des mots dans la phrase • Rôle des pronoms (substitution) • Verbes courants (cf. cycle 3 + futur simple, conditionnel présent, subjonctif présent, participe présent) • Verbes pronominaux (sans autre complément au passé composé) • Sujet impersonnel • Ponctuation • Marques du dialogue
--	--	---

Retravailler un texte	• 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 • Examiner l'intelligibilité du texte, de préférence en groupe • Utiliser des outils de référence pour perfectionner le texte, comparer 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	• Orthographe ○ Recherche d'un mot dans une liste alphabétique ou un dictionnaire ○ Orthographe correcte des mots le plus fréquemment utilisés ○ Orthographe correcte des textes en lien avec les activités de classe et avec l'aide des références ○ Utilisation du correcteur orthographique • Soin (régularité, propreté) • Mise en page
Montrer de l'intérêt pour la rédaction	• Choisir personnellement des textes en vue de la publication • Présenter des textes personnels, rédiger pour des publications • Entretenir des activités de correspondance • Collaborer activement à des projets d'écriture collective	

6. Luxembourgeois

6.1 Cycle 2

6.1.1 Compréhension de l'oral

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Comprendre son interlocuteur	• Écouter les autres • Comprendre une consigne contenant au maximum deux actions décrites en termes familiers • 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 et exploiter les documents d'écoute	• Écouter lire des extraits de livres de la littérature enfantine • Identifier et restituer les composantes essentielles propres au genre du texte (personnages, lieu...) • Reformuler le texte à l'aide de ses propres mots
Maîtriser et utiliser les techniques d'écoute	• 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
Analyser et juger des documents d'écoute	• Formuler une appréciation personnelle du texte, 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...)
Montrer de l'intérêt pour l'écoute et les médias	• Prendre plaisir à écouter des comptines, des chansons, des poèmes, des histoires... • Présenter des documents d'écoute

6.1.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Parler en interaction	• 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	• Exprimer sa pensée et ses sentiments • Restituer logiquement les propos d'autrui • Raconter une histoire inventée en respectant la suite des événements • Continuer une histoire • Mémoriser et réciter une comptine ou une poésie
Respecter les règles de la communication	• 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	• Utiliser un lexique adéquat pour désigner des objets utilisés en contexte scolaire et à la maison • Connaître les principaux verbes d'action • Formuler des relations spatiales (vir, hannen, niewent, ...) • Exprimer des relations temporelles (gësch, haut, muer, ...) • Utiliser les structures syntaxiques les plus courantes • Formuler le contraire
Être attentif à la dimension non-verbale	• Interpréter le langage non-verbal pour montrer son intérêt, son incompréhension
Mettre en scène des textes	• 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
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	• Oser s'exprimer • Participer activement à des discussions • Prendre plaisir à raconter, à interpréter un texte (poème, chanson...)

6.2.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Parler en interaction	• Demander et prendre la parole à bon escient • 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	• 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 à l'aide de ses propres mots et en parlant de manière expressive • Modifier une histoire • Réciter un poème par cœur • S'adapter aux réactions de l'auditoire
Respecter les règles de la communication	• Écouter et prendre en compte ce qui a été dit • Respecter les tours de parole • Respecter les règles de la politesse (ne pas interrompre les autres, écouter) • Valoriser les propos d'autrui (signes de tête, gestes supportants) • Chercher à préciser sa pensée • Demander des informations complémentaires en cas de doute • Recourir à des éléments prosodiques, mimiques et gestuels
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	• 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, mà), subordonnées causales et temporelles
Mettre en scène des textes	• Mettre en scène et interpréter des personnages avec des émotions, des expériences personnelles, des situations de la vie courante ...
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	• Prendre plaisir à s'exprimer • Prendre la parole • Participer activement à des discussions • Prendre plaisir à raconter, à interpréter un texte (poème, chanson...)

6.2.3 Compréhension de l'écrit

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Maîtriser la lecture	• 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 • Lire à haute voix pour un destinataire en articulant correctement et en respectant la ponctuation
Reconnaître, comprendre et exploiter différents types de textes	• Connaître des auteurs et des œuvres de la littérature enfantine luxembourgeoise • Identifier et comparer différents types de texte, reconnaître les fonctions respectives des différents types de texte • Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte
Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	• 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 • 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	• 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 • Grouper des informations, les comparer, les organiser • Identifier et restituer oralement les informations essentielles, le thème principal et la structure du texte

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 • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis
Montrer de l'intérêt pour la lecture	• Prendre plaisir à lire des livres • Présenter, sur sa propre initiative, son livre préféré, parler d'un livre favori • Collaborer activement dans le cadre de projets de lecture • Présenter un texte rédigé dans sa langue maternelle • Fréquenter des lieux où le livre et la lecture sont mis en valeur • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre

6.3 Cycle 4

6.3.1 Compréhension de l'oral

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Comprendre son interlocuteur	• Dégager le sujet et l'idée principale des propos de son interlocuteur et repérer les opinions exprimées (arguments pour, contre) • Écouter lire des extraits de livres de la littérature luxembourgeoise • Poser des questions ciblées en relation avec le message entendu
Comprendre et exploiter les documents d'écoute	• 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 • Restituer à l'aide de ses propres mots tout ou partie du texte entendu

Maîtriser et utiliser les techniques d'écoute	• 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...) • Dédurre le sens de mots nouveaux à partir du contexte
Repérer les informations d'un texte et les exploiter	• Répondre oralement à des questions • Reformuler ou visualiser des informations • Repérer des informations, 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 et juger des documents d'écoute	• Formuler une appréciation personnelle • Prendre position • Discuter du texte en groupe, avec la classe • Argumenter son avis en s'appuyant sur des passages précis
Montrer de l'intérêt pour l'écoute et les médias	• Prendre plaisir à écouter des documents d'écoute • Présenter des émissions, des enregistrements • Rendre compte d'un spectacle théâtral ou d'un film • Collaborer activement à des projets autour de différents médias, le cas échéant en différentes langues

6.3.2 Production orale

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Parler en interaction	• 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 en distinguer leurs fonctions dans l'interaction avec les autres • Discuter et régler des conflits avec les autres
Parler devant autrui	• Faire un récit ou un exposé structuré et compréhensible en utilisant ses notes • Raconter succinctement un texte lu ou entendu • Réciter un texte par cœur avec expression • 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 • Respecter la perspective des auditeurs • Utiliser des moyens de visualisation (gestes, langage du corps, dessins) • Interpréter un rôle dans une pièce.
Respecter les règles de la communication	• Écouter et prendre en compte ce qui a été dit • Respecter les tours de parole • Respecter les règles de la politesse (ne pas interrompre les autres, écouter) • Valoriser les propos d'autrui (signes de tête, gestes supportants) • Chercher à préciser sa pensée • Demander des informations complémentaires en cas de doute • Recourir à des éléments prosodiques, mimiques et gestuels
Respecter la forme en mobilisant ses connaissances lexicales, grammaticales et phonologiques	• S'articuler de manière claire, fluide et structurée en langage standard • Utiliser un vocabulaire précis, varié et adapté • Utiliser correctement la syntaxe dans des phrases complexes
Mettre en scène des textes	• Mettre en scène et interpréter des personnages avec des émotions, des expériences personnelles, des situations de la vie courante, ... • Jouer devant un public
Montrer de l'intérêt pour l'expression, la conversation	• Prendre plaisir à s'exprimer • Prendre la parole • Participer activement à des discussions • Prendre plaisir à faire un exposé devant un public

6.3.3 Compréhension de l'écrit

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Maîtriser la lecture	• Lire silencieusement à une vitesse appropriée un texte littéraire et manifester sa compréhension globale en en reformulant les éléments essentiels • Lire à haute voix avec fluidité et de manière expressive
Reconnaître, comprendre et exploiter différents types de textes	• Connaître des auteurs et des œuvres de la littérature luxembourgeoise • Adopter une attitude appropriée compte tenu du type de texte • Identifier et comparer différents types de texte, reconnaître les fonctions respectives des différents types de texte • Suivre le développement du texte, sa structure, repérer des étapes, des passages importants dans un texte
Mobiliser des techniques et des stratégies de lecture	• 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, parfois même 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	• 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 • Groupier des informations, les comparer, les organiser • Identifier et restituer oralement les informations essentielles, le thème principal et la structure du texte

Analyser, comparer et évaluer des textes	• 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
Montrer de l'intérêt pour la lecture	• Présenter, sur sa propre initiative, son livre préféré, parler d'un livre favori • Rechercher d'autres œuvres d'un même auteur • Collaborer activement dans le cadre de projets de lecture • Fréquenter des lieux où le livre et la lecture sont mis en valeur • Rencontrer des artistes, des artisans de la chaîne de production d'un livre

6.3.4 Production écrite

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Maîtriser les capacités d'écriture et de rédaction	• Rédiger seul ou à plusieurs en s'aidant mutuellement • Écrire de manière lisible et compréhensible
Planifier et rédiger différents types de texte	• Écrire à partir d'une suite d'images • Relater un événement vécu • Rédiger des commentaires d'un film, d'un article, ... • Concevoir et réaliser des affiches
Mobiliser des techniques et des stratégies de rédaction	• 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, ...)
Retravailler un texte	• 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
Développer de l'intérêt pour la rédaction	• Choisir personnellement des textes en vue de la publication • Présenter des textes personnels • Entretenir des activités de correspondance • Collaborer activement à des projets d'écriture collective

7. La découverte du monde par tous les sens (Cycle 1) – L'éveil aux sciences et les sciences humaines et naturelles (Cycles 2 à 4)

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.

7.1 Compétences scientifiques générales à développer dans les quatre cycles

Cycles 1 à 4

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- explorer, collectionner et poser des questions - rechercher des réponses simples, pertinentes - percevoir sciemment avec ses sens - contempler/observer et décrire à l'aide de termes courants - formuler des idées ou hypothèses et poser des questions y relatives - procéder à des explorations et examens simples
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- procéder à des comparaisons systématiques - faire appel aux facultés de symbolisation (comparer, regrouper, classer, organiser) - consulter des livres, cartes, images, graphiques, diagrammes, tableaux - rechercher, recueillir et énumérer des informations - mettre en évidence des idées/mots importants - extraire des informations les éléments pertinents - classer des informations selon les consignes données ou de propre initiative
Exercer un jugement critique	- exprimer une opinion et la justifier - citer la source de ses informations - exposer ses préférences et les justifier - comparer des démarches et des résultats - distinguer les descriptions des appréciations et les commenter - séparer l'essentiel de ce qui l'est moins et procéder à une pondération des informations

Établir des interrelations	• établir sciemment des rapports 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 • développer ses premières conceptions de modèles • recourir à des concepts/modèles simples pour expliquer des phénomènes, évolutions ou liens
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• participer activement à la mise en pratique d'une action commune, simple et planifiée • imiter certaines étapes de planification préétablies • participer activement à la planification des grandes lignes d'un projet commun • mettre en œuvre de façon autonome les différentes étapes d'un projet • mener une réflexion critique au sujet de la démarche
Interagir en utilisant différents modes de communication	• montrer, représenter, concevoir graphiquement • parler d'un sujet donné • exposer et présenter son point de vue • participer à des conversations portant sur différents thèmes • présenter, illustrer, communiquer et documenter les résultats de son travail de manière appropriée • donner un feedback simple à ses camarades de classe • valoriser des suggestions en les intégrant de manière judicieuse à son propre travail

7.2 Compétences relatives aux domaines et aux contenus scientifiques

7.2.1 Cycle 1: La découverte du monde par tous les sens

7.2.1.1 L'homme

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• Développer une attitude positive par rapport à son corps • Explorer de manière ludique les parties de son corps et les fonctions de ses membres • Explorer de manière ludique l'interaction des sept systèmes sensoriels	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 par le développement de compétences importantes en matière de savoir-être («life skills») et d'un savoir fondamental
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• Consulter des livres d'enfants et des publications multimédia traitant des aspects du corps ou de la santé • Interroger des experts tels que médecins, nutritionnistes ou autres à propos de questions de santé • Interroger d'autres enfants, voire des enfants plus âgés en tant qu'«experts» dans un sujet lié à la santé • Percevoir et verbaliser différents sentiments et états d'esprit	
Exercer un jugement critique	• Comprendre les dangers et percevoir les possibilités de protection de son corps • Faire preuve d'un comportement responsable en matière de santé et d'hygiène personnelle • Connaître et appliquer les règles de base d'une alimentation saine (à l'exemple du petit-déjeuner et du casse-croûte) • Parler de ses propres perceptions et sentiments et les comparer à ceux d'autrui	Projet obligatoire • Mon corps – mes sens

Établir des interrelations	• Vivre et expérimenter ses possibilités dans des situations de jeu et de mouvement, s'apercevoir de ses forces et limites corporelles et se démarquer ainsi de son environnement • Nommer des parties de son corps et connaître des fonctions corporelles • Expérimenter et apprécier des tensions et 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 ou la représentation	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• Réaliser son propre projet/un projet commun dans le domaine des expériences sensorielles, de la santé, de l'alimentation saine...	
Interagir en utilisant différents modes de communication	• 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 ...)	

7.2.1.2 La nature

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• Explorer, vivre son environnement avec tous ses sens: la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat, le goût • Parler de ses premières observations de plantes et d'animaux de son domaine d'expériences	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 ...)
	• Consulter des livres pour enfants et des publications multimédia traitant des sujets liés à la nature (animaux, plantes...) • Interroger des «experts» tels que garde-forestiers, fermiers ... à propos de sujets liés à la nature • Utiliser des informations acquises au cours d'excursions didactiques dans la nature, d'explorations de phénomènes naturels ... • Interroger d'autres enfants, resp. des enfants plus âgés en tant qu'«experts» à propos d'un sujet lié à la nature (tous les cycles)	- 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
Exercer un jugement critique	• Faire preuve d'un comportement responsable envers 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	• Associer des animaux aux 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...)	Projet obligatoire • Prise de responsabilité pour les soins d'un animal ou d'une plante
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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	• 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	

7.2.1.3 La technologie

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• Découvrir des phénomènes physiques (magnétisme, objets flottants...) par exploration • Ériger, construire et (ré-) inventer des constructions et montages simples à l'aide de matériel quotidien respectivement standardisé • Explorer de façon ludique les propriétés physiques d'éléments naturels (eau, terre, air) • Fabriquer des objets simples à l'aide d'outils et avec des matériaux tels que le bois, le carton, le fil métallique... • Monter et démonter des constructions • Explorer et expliquer les modifications de matériaux moyennant de petits essais (feuille de papier blanche par le soleil...) • Faire une nouvelle affectation de matériaux, même au sens d'une utilisation détournée (fabrication d'un robot à partir de déchets...)	Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à la technologie, les enfants doivent pouvoir • acquérir des savoirs-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 • de 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...
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• Consulter des livres pour enfants et des publications multimédia à propos de sujets techniques • Interroger des experts tels qu'artisans... à propos de sujets techniques • Utiliser des informations acquises lors de visites didactiques d'entreprises artisanales, d'ateliers • Interroger d'autres enfants ou des enfants plus âgés en tant qu'« experts » à propos d'une thématique spécifique (tous les cycles)	

Exercer un jugement critique	• 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 de celui d'autrui (usage, soins)	
Établir des interrelations	• Indiquer différents critères pour des classifications simples d'objets • Classer des objets selon différents critères ou fonctions • Réfléchir à la fonction d'outils	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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	• Consigner son observation ou examen d'un objet, d'un appareil ou d'un dispositif sous forme de photographies ou de dessins, les décrire	

7.2.1.4 L'enfant et son environnement, la citoyenneté

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• Développer de la confiance en soi • S'intéresser aux sentiments d'autrui • Développer des capacités de coopération • Retracer et 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 ...)	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.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• Consulter des livres pour enfants et des publications multimédia à propos de faits sociaux et culturels divers • Coopérer avec d'autres enfants ou des enfants plus âgés en tant qu'«experts» (tous les cycles)	
Exercer un jugement critique	• 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 au but de règles de vie commune à l'école	

Établir des interrelations	• 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, et coutumes, 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	Thèmes obligatoires: • Vécu et expériences au fil du temps, devant faire l'objet d'une thématisation continue (fêtes, rituels, entretiens) • Coexistence de différentes cultures au sein de la classe
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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	

7.2.1.5 L'espace

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• Décrire son environnement scolaire et extrascolaire par la parole, des dessins, des photographies: maison familiale, chemin de l'école, école, espaces de loisirs, nature ... • Explorer des locaux et l'espace public dans son environnement et s'y orienter	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
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• S'orienter dans son environnement scolaire et extrascolaire: chemins, distances, circulation ... • Utiliser des repères spatiaux • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédia à propos de situations propres aux différents espaces • Se procurer sur place des informations concernant les espaces dans son environnement • Utiliser des informations acquises au cours d'excursions didactiques • Interroger d'autres enfants ou des enfants plus âgés en tant qu'«experts» à propos d'un sujet lié à l'espace (tous les cycles)	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
Exercer un jugement critique	• Exprimer son opinion sur différents espaces et leur équipement (en réalité, respectivement 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	

Établir des interrelations	• Identifier différentes possibilités d'aménagement d'un espace en rapport avec l'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	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• Participer à l'aménagement d'un espace: cour, salle de classe, couloir ...	
Interagir en utilisant différents modes de communication	• 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	

7.2.1.6 Le temps

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• 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	Dans le cadre du domaine d'expériences en matière de «temps», les enfants doivent pouvoir - élaborer repères temporels et s'en servir
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• Vivre et 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 et associer des changements saisonniers aux saisons correspondantes • Reconnaître des traces du passé: monuments, bâtiments anciens dans son environnement • Consulter des livres pour enfants et des publications multimédia à propos d'aspects temporels • Interroger d'autres enfants ou des enfants plus âgés en tant qu'«experts», voire des adultes au sujet des changements temporels	- 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

Exercer un jugement critique	• 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)	
Établir des interrelations	• Développer des repères temporels élémentaires: commencer à se situer dans la journée, la semaine, l'année (quatre saisons) • Identifier des traces du passé: monuments, bâtiments anciens dans son environnement • Reconnaître et associer des changements liés au temps/ aux saisons correspondantes • Faire des comparaisons: aujourd'hui – autrefois – dans le futur	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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 bricolages, d'icônes	

Interagir en utilisant différents modes de communication	• 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 en situation (avant, après, souvent, parfois, jamais...)	
---	--	--

7.2.2 Cycle 2: Eveil aux sciences

7.2.2.1 L'homme

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- continuer à développer la conscience de son corps ainsi qu'une attitude positive par rapport à son corps - poser des questions sur son corps, resp. le développement des enfants - explorer de manière ludique les performances, limites et l'interaction de ses organes sensoriels et les expliquer	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.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- distinguer et nommer les 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 multimédia traitant des aspects du corps ou de la santé - percevoir et interpréter différents sentiments et états d'esprit	Thème obligatoire Nous découvrons notre corps – nos sens
Exercer un jugement critique	- connaître, expliquer et mettre en oeuvre des comportements sains et protecteurs - faire preuve d'un comportement responsable en matière de santé et d'hygiène personnelle - mettre en oeuvre 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	• reconnaître, représenter et expliquer la forme, la fonction et l'interaction de différentes parties du corps • comprendre dans les grandes lignes la conception, la naissance et les besoins d'un enfant	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• élaborer les règles pour l'hygiène dentaire et soigner ses dents correctement • réaliser, sous la direction de l'enseignant, un carnet de bord avec des dessins, photos et petits textes	
Interagir en utilisant différents modes de communication	• 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)	

7.2.2.2 La nature

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• développer davantage son intérêt pour les êtres vivants et la diversité de la nature • observer et décrire des manifestations vitales d'animaux • poser des questions relatives aux besoins élémentaires pour l'élevage d'animaux, respectivement la culture de plantes • apprendre à connaître les premières techniques de travail en vue de l'exploration de la nature (ramasser, sécher des plantes...)	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.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• concevoir des caractéristiques essentielles d'animaux et de plantes au moyen de tous ses sens et les décrire • 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 • suivre et décrire un exposé d'une certaine durée (élevage d'animaux, culture de plantes, arbre au cours de l'année) • citer des plantes et des animaux dans des espaces vitaux	Thèmes obligatoires: • Découverte détaillée d'un animal domestique ou sauvage • Observation à long terme de plantes ou d'animaux
Exercer un jugement critique	• réfléchir aux liens existant entre animaux, plantes et hommes	

Établir des interrelations	• établir le lien entre les caractéristiques corporelles et le comportement d'animaux et leur mode de vie, resp. les saisons (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	• 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	• 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	

7.2.2.3 La technologie

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- découvrir des phénomènes (p. ex. magnétisme) par exploration personnelle - développer par des activités personnelles de l'intérêt pour des appareils et dispositifs techniques, pour leurs applications ainsi que pour 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, resp. dirigée) de phénomènes, exprimer des hypothèses relatives à des phénomènes observés - formuler des problèmes, développer des propositions de solutions	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; - de vivre les interactions entre l'homme et la technologie à l'aide d'exemples appropriés et y réfléchir.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- 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 multimédia à propos de faits techniques	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)

Exercer un jugement critique	• 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, resp. la vie quotidienne • évaluer les avantages et désavantages d'appareils techniques	
Établir des interrelations	• 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	

Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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 quotidien ou standardisé • inventer un appareil simple/un dispositif technique simple	
Représenter, communiquer et échanger	• 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 un «mode d'emploi» pour la construction d'un appareil/d'un dispositif	

7.2.2.4 L'enfant et son environnement, la citoyenneté

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- continuer à développer sa confiance en soi, respectivement sa capacité d'empathie envers d'autres enfants - élargir la coopération et la communication avec d'autres enfants - poser des questions relatives à la vie d'autres enfants, voire d'enfants dans d'autres pays - formuler des questions concernant l'évolution, la naissance et les besoins d'un enfant - comprendre sa propre «biographie», respectivement l'histoire de sa classe, du groupe ... à l'aide de photos ou d'objets	Dans le cadre du domaine d'expériences social, 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.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- connaître les droits de l'enfant - s'informer sur la vie d'enfants sur d'autres continents - comprendre sa propre «biographie» à l'aide de photos ou d'objets - recevoir des réponses à des questions concernant l'évolution, la naissance et les besoins d'un enfant	Thèmes obligatoires: Vivre la classe en tant que groupe Grossesse, naissance et première enfance

Exercer un jugement critique	• aborder les conflits et les tâches ensemble avec d'autres enfants • participer à la conception de rituels dans la vie scolaire • réfléchir au sens et au but de règles de vie commune à l'école • comprendre et décrire le quotidien de certains groupes de profession • comparer les structures familiales dans différentes cultures • continuer à développer sa confiance en soi, respectivement sa capacité d'empathie envers d'autres enfants • méditer des clichés et préjugés (rôle garçon-fille, enfants dans d'autres cultures)	
Établir des interrelations	• formuler et respecter des règles de vie commune à l'école • saisir les points communs et les différences avec le mode de vie d'enfants d'autres pays	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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	• 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	

7.2.2.5 L'espace

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• manifester de l'intérêt pour son environnement spatial • saisir la structure et l'affectation des espaces dans son environnement et s'y orienter	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
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• décrire des espaces, 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 son environnement • consulter des livres pour enfants et des publications multimédia à propos des caractéristiques de différents espaces	Thème obligatoire: • Vivre, explorer, représenter et aménager le cas échéant des espaces et chemins (ex: salle de classe, école et ses environs, rue)
Exercer un jugement critique	• comprendre que les hommes utilisent les espaces de différentes manières • exprimer son opinion quant à l'aménagement ou des propositions d'aménagement d'espaces (p. ex. salle de classe, couloir, cour de récréation, rue)	
Établir des interrelations	• identifier différentes possibilités d'aménagement d'un espace en rapport avec leur utilisation • comparer la représentation d'un espace à la réalité • 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	• 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	• représenter un espace (p. ex. salle de classe, école et ses environs) par un modèle simple et expliquer le rapport avec la réalité • réaliser un dessin libre et le commenter • 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	

7.2.2.6 Le temps

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- distinguer différentes durées dans le jeu - 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	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.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- classer des événements de façon chronologique (déroulement de la journée) - attribuer les changements liés aux saisons - 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	Projet obligatoire: Projet à long terme traitant la structuration de périodes comme par exemple le déroulement de l'année
Exercer un jugement critique	- considérer différents déroulements temporels des hommes (p. ex. déroulement de la journée) - réfléchir aux différences culturelles en rapport avec les ordonnancements du temps, resp. les saisons (p. ex. fêtes)	
Établir des interrelations	- 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	• élaborer une frise annuelle commune avec indication des événements vécus, ce 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	• documenter des déroulements temporels • réaliser une ligne du temps • documenter des étapes de la vie • représenter créativement un déroulement temporel (p. ex. journée), respectivement des impressions de moments	

7.2.3 Cycle 3: Eveil aux sciences

7.2.3.1 L'homme

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- continuer à développer la conscience de son corps ainsi qu'une attitude positive par rapport à son corps - poser des questions sur son corps, resp. des développements spécifiques à l'âge - documenter et mettre en question son propre comportement en matière de santé (p. ex. alimentation)	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.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- examiner et représenter ses propres habitudes alimentaires et celles d'autres enfants - consulter des livres d'enfants et des publications multimédia traitant des aspects du corps ou de la santé, entre autres concernant l'alimentation	
Exercer un jugement critique	- saisir les fonctions vitales du corps - mettre en œuvre les règles de base d'une alimentation saine (à l'exemple du petit-déjeuner et du casse-croûte) - appliquer les droits et obligations des enfants	Thème obligatoire L'alimentation saine à l'exemple du petit-déjeuner et du casse-croûte
Établir des interrelations	- 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	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	établir des tableaux simples	

7.2.3.2 La nature

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• développer davantage son intérêt pour les êtres vivants et la diversité de la nature • poser des questions sur le mode de vie, resp. l'évolution des animaux et des plantes • formuler des hypothèses à propos de phénomènes naturels	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.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• 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, resp. d'une plante à l'aide d'un exemple-type (p. ex. grenouille resp. fleur de cerisier) • recourir à une clé d'identification simple • se documenter dans des livres de non-fiction et sur internet	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»)
Exercer un jugement critique	• reconnaître et expliquer dans les grandes lignes les signes de la nature vivante: métabolisme, croissance, évolution, mouvement, reproduction • réfléchir aux liens existant entre animaux, plantes et hommes	

Établir des interrelations	• préciser l'influence de l'homme sur l'aménagement des espaces naturels • 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 • saisir 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	• 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 de 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	• 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	
--	---	--

7.2.3.3 La technologie

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- découvrir des phénomènes (p. ex. magnétisme) par exploration personnelle - développer par des activités personnelles de l'intérêt pour des appareils et dispositifs techniques, pour leurs applications ainsi que pour 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 - 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, resp. dirigée) de phénomènes, exprimer des hypothèses relatives à des phénomènes observés - formuler des problèmes, développer des propositions de solutions	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 (sélection p. ex. parmi les thèmes eau, air, électricité, magnétisme)

S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• vérifier une hypothèse par des essais, tester des propositions de solution • 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 • comprendre une construction technique complexe à l'exemple du vélo • comprendre et expliquer des liens 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	
Exercer un jugement critique	• comparer les résultats d'essais, essayer de les interpréter et tirer de premières conclusions • comparer et évaluer des appareils techniques • reconnaître et décrire des liens de production techniques simples et réfléchir à leur utilité et destination • cerner les aspects de sécurité lors du maniement de dispositifs techniques (p. ex. vélo) • réfléchir à l'importance des appareils/dispositifs techniques dans différentes professions, resp. la vie quotidienne • saisir la signification d'importantes inventions techniques pour l'humanité	

Établir des interrelations	• modifier les conditions des essais effectués, vérifier les connaissances acquises par des essais supplémentaires • reconnaître et expliquer de premiers principes • expliquer le développement (ultérieur), le changement et les conséquences d'inventions techniques au fil du temps • représenter et décrire le cheminement d'un produit de la matière première au produit final à l'exemple du lait ou du pain • 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
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• planifier lui-même et réaliser 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)
Interagir en utilisant différents modes de communication	• 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 avec annotation ou en tant que «fiche descriptive» et l'expliquer verbalement • représenter des déroulements • élaborer un «mode d'emploi» pour la construction d'un modèle ou pour la réparation d'un dispositif (p. ex. vélo), resp. établir et expliquer la démarche pour un essai • présenter un jeu de rôle (p. ex. concernant la réparation d'un vélo)

7.2.3.4 L'enfant et son environnement, la citoyenneté

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- élargir la coopération et la communication avec d'autres enfants - formuler des questions relatives à son quotidien (p. ex. hobbies) - exprimer des souhaits et besoins personnels	Dans le cadre du domaine d'expériences social, les enfants doivent pouvoir vivre le contexte social en tant qu'interdépendance et obligation réciproque;
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- connaître les droits de l'enfant - se documenter sur le mode de vie des enfants autrefois et aujourd'hui, respectivement sur celui des enfants vivant dans d'autres pays - s'informer sur les services des institutions publiques (poste, commune), documenter celles-ci et, le cas échéant, y recourir - documenter son comportement de consommation/de loisir, respectivement de s'intéresser à de nouvelles formes d'occupation	- 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. 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 consommation (à l'exemple de la publicité ou de la télévision /médias modernes)
Exercer un jugement critique	- aborder les conflits et les tâches ensemble avec d'autres enfants - se mettre à la place d'autres enfants - connaître les organes de décision démocratiques de la commune - formuler et respecter des règles de 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 au sujet d'une utilisation judicieuse des médias modernes (télévision, ordinateur)	

Établir des interrelations	• 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 • s'imaginer des approches alternatives des biens de consommation	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• examiner en commun, évaluer et présenter le comportement de loisir des enfants de la classe – élaborer des conseils de loisirs • comprendre la structure et le fonctionnement d'une entreprise de production (p. ex. ferme, entreprise viticole) • faire une exposition sur le thème de la publicité	
Interagir en utilisant différents modes de communication	• appliquer le comportement social dans le cadre de jeux de groupe et en discuter	

7.2.3.5 L'espace

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• manifester de l'intérêt pour son environnement spatial • formuler des idées et des questions au sujet des spécificités de l'espace proche • explorer sa localité/son quartier, voire sa commune sur place et identifier des spécificités	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
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• 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, resp. du quartier, lire et utiliser le 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)	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

Exercer un jugement critique	• 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 les performances de l'homme lors de l'aménagement d'espaces à différentes époques • expliquer et commenter l'utilisation d'un espace	
Établir des interrelations	• 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	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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 de son propre environnement, élaborer des propositions et solutions et participer à leur mise en œuvre	

Interagir en utilisant différents modes de communication	• saisir et représenter des espaces à l'aide d'esquisses ou de descriptions • représenter adéquatement les résultats du travail • 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)	
--	---	--

7.2.3.6 Le temps

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- développer de l'intérêt pour les déroulements temporels - 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	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.
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- élaborer des ordonnancements du temps et s'en servir - mesurer des durées - appliquer la division du temps uniforme, standardisée (heures, minutes...) - connaître et appliquer de simples méthodes de l'exploration historique (interrogation de témoins de l'époque, exploitation de sources écrites...) - examiner son environnement en vue de la découverte de témoignages historiques	Thème obligatoire: (à traiter dans le cadre du projet «Notre village/notre quartier – notre commune»): Le développement historique du village/quartier/commune à partir de traces du passé récent
Exercer un jugement critique	- juger à l'aide d'exemples concrets les actions de l'homme 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	- découvrir des traces locales ou régionales du passé récent, explorer leur exploitation et tirer des conclusions quant à la vie quotidienne d'autrefois - comparer à l'aide d'appareils d'autrefois et d'aujourd'hui l'évolution de la technologie, respectivement des conditions de vie	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	- 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	- réaliser en commun un reportage (photographique)/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 de travaux de groupe	

7.2.4 Cycle 4: Sciences humaines et naturelles

7.2.4.1 L'homme

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- continuer à développer la conscience de son corps ainsi qu'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 de poser des limites vis-à-vis de tiers - documenter et mettre en question son propre comportement en matière de santé - réaliser sciemment, observer et verbaliser les fonctions corporelles par 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	Dans le cadre du domaine d'expériences relatif à «l'être humain», pouvoir entre autres - se familiariser avec les faits fondamentaux de la vie (croissance, développement, comportement, adaptation...); - développer un sens des responsabilités pour son 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
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- 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	

Exercer un jugement critique	• 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 • continuer 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 des bons et mauvais sentiments et des bons et mauvais secrets • mettre en question des pressions de groupe, entre autres en matière d'accoutumance au tabac	
Établir des interrelations	• développer et faire preuve d'empathie, de faculté de communication et de tolérance par rapport aux autres • apprendre à connaître et expliquer des fonctions corporelles (respiration, circulation sanguine, alimentation, mouvement) et leur lien avec un mode de vie sain	
Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• nommer les possibilités d'un mode de vie sain et, dans la mesure du possible, les mettre en pratique à l'école, de concert avec les autres enfants (petit-déjeuner, casse-croûte, ...)	

Interagir en utilisant différents modes de communication	• utiliser de plus en plus souvent des termes techniques dans son expression orale ou écrite • établir des schémas simples de liens fonctionnels, les annoter et les expliquer • représenter des fonctions corporelles de manière ludique
--	---

7.2.4.2 La nature

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	• développer davantage son intérêt pour les êtres vivants et la diversité de la nature • formuler des idées et des questions sur les liens dans un espace vital resp. 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	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
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	• percevoir les phénomènes 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 de son propre chef en fonction de la tâche à accomplir • identifier resp. reconnaître des espèces d'animaux et de plantes généralement répandues	

Exercer un jugement critique	• élaborer des schémas d'interprétation: cycles, chaîne alimentaire, adaptation, espace vital et communauté de vie • tenir compte de liens entre l'homme, l'affectation économique et les espaces naturels; • évaluer grosso modo l'état d'un espace vital à l'aide de types d'indicateurs • développer des réflexions en matière d'utilisation durable des ressources naturelles et les mettre en partie en pratique • 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	• reconnaître les points communs d'espèces et 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 resp. 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)	

Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• planifier une exposition/un livre commun/reportage internet... au sujet d'un espace vital (p. ex. forêt, ruisseau) ou 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	
Interagir en utilisant différents modes de communication	• réaliser une carte sémantique sur un sujet spécifique • présenter les résultats d'apprentissage et de travail • utiliser de plus en plus souvent des termes scientifiques dans son expression orale ou écrite • illustrer des termes techniques par des exemples • faire un usage créatif de matériaux naturels • représenter créativement la classification de la diversité des animaux	

7.2.4.3 L'espace

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- développer de l'intérêt pour son environnement spatial - formuler des idées et des questions au sujet des spécificités de sa région, resp. du pays/de l'Europe	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
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- agencer les espaces en fonction de leur apparence 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)	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)

Exercer un jugement critique	• défendre des positions personnelles et celles de tiers lors d'une discussion du pour et du contre 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	
Établir des interrelations	• 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,...)	

Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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 de son propre environnement, élaborer des propositions et solutions et participer à leur mise en œuvre	
Interagir en utilisant différents modes de communication	• saisir et représenter des espaces à l'aide de cartes • traduire des faits géographiques en langage 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)	

7.2.4.4 Le temps

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
S'engager dans l'exploration de phénomènes	- développer de l'intérêt pour les faits historiques - recourir à différentes méthodes ou démarches pour reconstruire, évaluer et présenter le passé	
S'informer de façon ciblée et exploiter l'information recueillie	- 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 les analyser en fonction de ces questions - décrypter et classer des sources compréhensibles (sources sous forme de textes, d'images ou d'objets) - extraire, sous la direction de l'enseignant, des informations de différents types de texte (texte factuel historique, internet, programmes multimédia, texte littéraire, ouvrages de référence... - établir une bibliographie sur un sujet	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.

Exercer un jugement critique	- 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 antérieures - 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 - documenter ses chemins d'apprentissage et évaluer ses résultats d'apprentissage	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 pierre - les Trévières et les Romains - le moyen-âge - la Ville de Luxembourg - l'industrialisation - la deuxième guerre mondiale L'enseignement a la possibilité de sélectionner et accentuer en fonction de la planification interne à l'école et des intérêts des élèves
Établir des interrelations	- se rendre compte de la diversité des peuples et des sociétés sur notre planète et apprécier la richesse culturelle de l'humanité - 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	

Imaginer, concevoir et mettre en œuvre un projet	• 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 extra-scolaires • interroger des témoins de l'époque et des experts • planifier et réaliser en commun une exposition/un film au sujet d'un fait historique	
Interagir en utilisant différents modes de communication	• 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 son 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	

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

8.1 Cycle 1

8.1.1 Activités motrices de base

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Développer ses capacités psychomotrices de base	Motricité globale • Pratiquer des mouvements de base • 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 • Exprimer ses sentiments au moyen de son corps • Explorer des parcours aux agrès, des parcours d'obstacles et des chantiers de motricité	• Mouvements de base (motricité globale): ○ 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 quelq'un ... ○ grimper à différents engins, monter les escaliers, glisser, se suspendre, utiliser une balançoire ○ tourner, culbutter, balancer ○ tirer, pousser • Situations variées/ espaces variés: ○ jardins d'agrs, circuits, parcours d'obstacles ○ histoires mimées, jeux de rôles, danses, rondes ○ à l'intérieur / à l'extérieur ○ surfaces stables / instables

	Motricité fine • Se familiariser avec différents outils: expérimenter différentes façons d'utilisation, apprendre à les tenir, les employer et les guider • Jouer avec les traits et les formes • Travailler à l'aide d'une main dominante et d'une main auxiliaire • Mettre un vêtement, mettre des chaussures, nouer une écharpe... Schéma corporel • 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 ... Conscience de bien-être mental et physique • 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	• 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 • Echauffement • Schéma corporel • Tonus musculaire (contraction, décontraction, régulation: en situation assise, en position debout, lors des changements de position) • Règles de sécurité élémentaires • Réactions corporelles: transpiration, respiration, battements du cœur, bien-être • Les sens: vue, toucher, ouïe, odorat, proprioception • Mouvements de base (motricité fine): découper, déchirer, plier, modeler, enfiler, boutonner, nouer, tracer, dessiner, écrire... • Outils: outils scripteurs, outils de travail, matériel de construction divers
--	---	---

8.1.2 Jeux de sport

Compétences	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Participer à des jeux de sport	• Adopter une approche constructive face au matériel utilisé; • Assumer et remplir un rôle dans des jeux de mouvement; • Apporter sa contribution en vue d'atteindre un but commun dans des situations de jeu: jouer en collaborant avec un ou plusieurs partenaires, s'opposer en groupe à un ou plusieurs partenaires ...; • Identifier les différents rôles d'un jeu et expérimenter différents rôles; • Accepter et respecter les règles de jeu convenues dans l'intérêt du groupe; • Vivre des situations de réussite et de succès.	• Petit matériel de sport: cf. domaine de compétences « petit matériel de sport et agrès » • Formes de jeux: jeux individuels, par deux, en groupe, jeux de règles, jeux coopératifs, jeux de poursuite, jeux d'adresse • Rôles dans les jeux: poursuivant et poursuivi, délivreur et délivré ...

8.1.3 Petit matériel de sport et agrès

Compétences	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Bouger à l'aide de petit matériel de sport	• Expérimenter différentes façons d'utilisation du matériel • Utiliser l'espace à sa disposition • Partager le matériel de jeu avec un ou plusieurs partenaires • Vivre des situations de réussite et de succès	• 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...

8.1.4 Mouvements sur musique

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Bouger sur la musique	• Se mouvoir au rythme de la musique • S'orienter dans l'espace • Suivre un rythme donné: lent, rapide • Exprimer un rythme simple par son corps, avec ou sans matériel • 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	• Rythmes: tempo, motifs rythmiques simples • Différentes formations: cercles, rangées, couples • Instruments corporels: mains, pieds, genoux... • Instruments appartenant à l'univers sonore enfantin: gobelets remplis de grains de riz, tambourins ... • Rondes • Relations spatiales cf. 8.1.1. • Expression corporelle par le mime et le geste

8.1.5 Jeux de lutte

Compétences	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Participer à des jeux de lutte	• Permettre le contact physique • Respecter les rôles dans les jeux de poursuite • Respecter les règles convenues • Respecter son adversaire • Gérer la victoire et la défaite	• Jeux de lutte • Règles de jeu: ne pas faire du mal à son adversaire, respecter les limites de son adversaire et ses réactions; respecter le signal qui annonce la fin • Règles élémentaires du fair-play: respecter son adversaire , respecter les règles du jeu Lors des jeux de lutte, l'aspect ludique doit être gardé à l'avant-plan

8.1.6 Expériences dans l'espace de mouvement «eau»

Compétences	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Se mouvoir dans l'eau à hauteur de poitrine	• 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	• 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...

8.2 Cycle 2

8.2.1 Activités motrices de base

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Développer ses capacités psychomotrices de base	Motricité globale • Mener à bien des exercices de motricité • Enchaîner des 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 • 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 • Equilibrer son corps lors de différentes activités motrices et dans des espaces variés • Construire des parcours simples, les utiliser et les représenter	• Mouvements de base (cf. 8.1.1.1. et exemples de descripteurs) • Situations variées/ espaces variés: (cf. 8.1.1.) • Relations spatiales/ notions de vitesse, de rythme et de durée (cf. 8.1.1.) • Echauffement • Schéma corporel • Tonus musculaire (contraction, décontraction, équilibre, régulation: en situation assise, en position debout, lors des changements de position) • Règles de sécurité élémentaires • Réactions corporelles: transpiration, respiration, battements du cœur, bien-être • Les sens

	Schéma corporel • 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 Conscience de bien-être mental et physique • Pratiquer l'échauffement avant l'effort • 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	

8.2.2 Petits jeux - grands jeux de sport

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Participer aux petits et grands jeux de sport	• Comprendre, expliquer, mettre en pratique une idée de jeu • Créer son idée de jeu • Comprendre et agir conformément aux rôles de jeu • S'orienter dans l'espace de jeu • S'adapter à des coéquipiers et les traiter avec égard • 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 oeuvre les caractéristiques d'un comportement fair-play • Adapter ses mouvements à la manipulation d'objets • Réaliser que la victoire et la défaite suscitent des émotions	• Petit matériel de sport: cf. 8.2.3 • 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 de ses coéquipiers et de ses adversaires; marquage, démarquage • Règles élémentaires du fair-play: respect d'autrui, respect des règles du jeu

8.2.3 Petit matériel de sport et agrès

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Bouger à l'aide de matériel de sport	• 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; • Percevoir le comportement moteur d'autrui de même que l'environnement spatial et y adapter ses propres actions; • Vivre des situations de réussite et de succès.	• Petit matériel de sport et agrès: ○ objets de nature, forme, poids, taille, fragilité différents ballons, cordes, cerceaux, échasses, bâtons, raquettes, crosses ○ matériel mobile (cf. 8.1.3.) ○ matériel psychomoteur (cf. 8.1.3.) • Techniques ○ lancer et réceptionner, dribbler, rouler, glisser, tourner, balancer, tirer, pousser, changer de direction et freiner

8.2.4 Mouvements sur musique

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Bouger sur la musique	• 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;	• Rythme: lent, rapide, combinaison de mouvements rythmés (frapper et sauter, balancer et galoper, sautiller) • Vitesse / dynamique • Différentes formations: cercles, rangées, couples • Différents pas de danse: marche, trot, sautillés, sauts • Instruments corporels: mains, pieds, genoux... • Instruments appartenant à l'univers sonore enfantin: gobelets remplis de grains de riz, tambourins ... • Différentes formes de danse: rondes, danses folkloriques • Expression corporelle par le mime et le geste

8.2.5 Jeux de lutte

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Participer à des jeux de lutte	• Veiller à sa propre intégrité physique et à celle de son adversaire • Contrôler l'intensité de l'effort et de l'engagement physique • Convenir et respecter des signaux p. ex. des signaux pour marquer la fin d'un jeu de lutte • Émettre des messages trompeurs (feintes) • Avoir conscience de ses sentiments en cas de victoire ou de défaite • Fixer et cultiver des rituels de fair-play (p. ex. salutation avant le combat)	• Jeux de lutte, jeux d'opposition et de traction en individuel ou en groupe (tir à la corde, ...) • Règles de jeu: ne pas faire du 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

8.2.6 Expériences dans l'eau

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Se mouvoir dans l'eau	• 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	• 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...

8.3 Cycle 3

8.3.1 Activités motrices de base

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Développer ses capacités psychomotrices 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 • Surmonter des obstacles avec habilité 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	• Mouvements de base (motricité globale): ○ cf. 8.1.1, 8.2.1. et descripteurs à gauche ○ rotations: en avant, en arrière, selon l'axe longitudinal, sur différentes surfaces... • Situations motrices variées • Découverte et respect de différents milieux de vie • Objets de lancement divers: balles de taille et poids différents, disques, pierres ... • Capacités de coordination: réaction, différenciation, rythme, équilibre • Tonus musculaire (contraction, décontraction, équilibre, régulation: en situation assise, en position debout, lors des changements de position) • Réactions corporelles: transpiration, respiration, battements du cœur, bien-être

	Conscience de bien-être mental et physique • 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	• 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 • Exercices spécifiques d'échauffement
--	---	---

8.3.2 Petits jeux- grands jeux de sport

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Participer aux petits et grands jeux 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 • S'orienter et bouger de manière contrôlée dans l'espace de jeu • 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 • Respecter les règles de 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	• Petit matériel de sport: cf. 8.3.3. • Formes de jeux: jeux individuels, par deux, en groupe, jeux coopératifs, jeux codifiés (football, basketball), jeux de poursuite, jeux d'adresse... • Techniques: passes, tirs, dribble, réceptions • Rôles dans les jeux: poursuivant et poursuivi, délivreur et délivré, défenseur et attaquant • Notions tactiques élémentaires: observation de ses coéquipiers et de ses adversaires, marquage et démarquage • Règles élémentaires du fair-play: respect d'autrui, respect des règles du jeu

8.3.3 Petit matériel de sport et agrès

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Bouger à l'aide de matériel de sport varié	• Développer un bon tonus corporel pour réussir l'exercice • Exécuter des éléments de mouvement sélectionnés • Faire des relais avec du matériel de sport • Nommer et démontrer les caractéristiques d'un mouvement sûr • Satisfaire avec assurance aux exigences d'un parcours aux agrès différencié • Réussir des exercices d'adresse • Admettre des situations de risques mesurables et prendre des risques mesurables • Inventer et présenter de petits tours d'adresse • Vivre des situations de réussite et de succès	• 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 ○ lancer et réceptionner, dribbler, rouler, glisser, balancer, tirer, pousser, manier ○ changer de direction et freiner

8.3.4 Mouvements sur musique

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Bouger sur la 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 • Discerner le tonus corporel, le renforcer délibérément et le relâcher • Exécuter des danses folkloriques et populaires • Inventer, répéter et présenter de simples tours d'adresse avec un partenaire en partant de thèmes divers • Exprimer une émotion par des gestes et des mouvements	• Œuvres musicales diverses • Rythme: lent, rapide, combinaison de mouvements rythmés (frapper et sauter, balancer et galoper, sautiller), reproduction de séquences rythmiques à l'arrêt ou en mouvement • Différentes formations: cercles, rangées • Instruments de musique (instruments ORFF) • Différentes formes de danse: rondes, danses folkloriques et populaires, Rock, Hip hop... • Mimique/ gestes

8.3.5 Jeux de lutte

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Participer à des jeux de lutte	• Discerner et respecter des règles comme préalables nécessaires à un jeu loyal • 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 • Gérer ses sentiments en cas de victoire ou de défaite	• Jeux de lutte, jeux d'opposition et de traction en individuel ou en groupe (tir à la corde, ...) • Règles de jeu: ne pas faire du 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

8.3.6 Expériences dans l'eau

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Se mouvoir dans l'eau	• 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 de mouvement «eau» • Inventer et d'effectuer des sauts dans l'eau à partir de hauteurs et de positions différentes.	• Techniques de nage/ styles de natation: brasse, nage sur le dos, crawl • Matériel auxiliaire

8.4 Cycle 4

8.4.1 Activités motrices de base

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Développer ses capacités psychomotrices de base	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	• Mouvements de base (motricité globale): ◦ cf. 8.3.1. et descripteurs à gauche • Techniques spécifiques: ◦ sprinter, courir avec endurance ◦ saut en hauteur en «ciseau» ou en «rouleau central»; ◦ sauter en longueur après un appel sur un pied ◦ dribbler, lancer le ballon au-dessus de la tête; • Situations motrices variées • Découverte et respect de différents milieux de vie • Objets de lancement divers: ballons de tailles et poids différents, javelots, disques

	Conscience de bien-être mental et physique • 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 • Evaluer ses forces et faiblesses • Evaluer sous sa propre responsabilité les risques lors du franchissement d'obstacles	• Espace • Capacités de coordination: orientation, réaction, différenciation, rythme, équilibre • Tonus musculaire • Les sens • Réactions corporelles: transpiration, respiration, battements du 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
--	--	---

8.4.2 Petits jeux - grands jeux de sport

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Participer aux petits et grands jeux de sport	• 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 • Accepter les décisions d'un arbitre et assumer des tâches d'arbitrage simples • Comprendre l'interaction au sein d'une équipe (un même «team») et d'agir en conséquence de manière ciblée • Développer ses propres idées de jeu et les expliquer à des tiers • Respecter les règles de jeu convenues • Jouer avec fair-play en équipe et contre un adversaire • Gérer les émotions suscitées par une victoire ou une défaite	• Petit matériel de sport: cf.8.4.3. • Formes de jeux: jeux individuels, en groupe, jeux codifiés (football, basketball, handball, volleyball), jeux de poursuite, jeux d'adresse • Techniques: passes, tirs, dribble, réceptions • Rôles dans les jeux: poursuivant et poursuivi, délivreur et délivré, défenseur et attaquant • Notions tactiques élémentaires: observation de ses coéquipiers et de ses adversaires, marquage et démarquage, feinte • Règles élémentaires du fair-play: respect d'autrui, respect des règles du jeu, respect des partenaires et des adversaires

8.4.3 Petit matériel de sport et agrès

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Bouger à l'aide de matériel de sport varié	• 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 • Vivre des situations de réussite et de succès	• 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 ○ lancer et réceptionner, dribbler, rouler, glisser ○ aux agrès: se déplacer, se suspendre...

8.4.4 Mouvements sur musique

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Bouger sur la 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 mouvement dans le groupe • Se familiariser avec les caractéristiques de danses en provenance d'autres cultures et d'apprendre les formes de danse afférentes	• Œuvres musicales diverses: • Rythme: lent, rapide, combinaison de mouvements rythmés (frapper et sauter, balancer et galoper, sautiller), reproduction de séquences rythmiques à l'arrêt ou en mouvement • Différentes formations: cercles, rangées • Instruments de musique (instruments ORFF) • Différentes formes de danse: rondes, danses folkloriques luxembourgeoises et européennes, Rock, Hip hop... • Mimique/ gestes

8.4.5 Jeux de lutte

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Participer à des jeux de lutte	• Développer des situations de jeux de lutte, les exécuter et les diriger • Développer des règles d'handicap en vue de garantir l'égalité de chances et de les modifier le cas échéant p. ex. le plus fort ne peut utiliser qu'un seul bras (une seule jambe) • Défendre, respectivement conquérir l'espace malgré l'action adverse • Assumer de simples fonctions d'arbitrage et contribuer au respect des règles • Garder le respect de l'adversaire en cas de victoire ou de défaite • Vivre des situations de réussite et de succès	• Jeux de lutte, jeux d'opposition et de traction en individuel ou en groupe (tir à la corde, ...) • Règles de jeu: ne pas faire du 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

8.4.6 Expériences dans l'eau

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Se mouvoir dans l'eau	• 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; • 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.	• Mouvements de nage / styles de natation: crawl, brasse, nage sur le dos • Plonger • Sauter

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

9.1 Cycle 1

Domaines de compétences	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Percevoir et vivre l'art au quotidien	- Reconnaître différentes formes et couleurs - Comparer des représentations à la réalité - Entrer en contact avec des œuvres d'art connues (Mirò, Klee, Hundertwasser, Pollock ...) - Distinguer différents styles de représentations figuratives (p. ex. représentations d'animaux chez Pablo Picasso et Franz Marc) - Expérimenter différentes formes d'expression artistique	- Différenciation des genres d'œuvres: architecture, sculpture, photographie, peinture - Choix d'œuvres figuratives/non-figuratives, utilitaires/non-utilitaires, reproduites/inventées, miniatures/gigantesques... - Exploration des matières, des structures, des rythmes, des volumes, des compositions, des couleurs, des perceptions sensorielles - Description des matériaux utilisés
Parler d'art et de ses propres travaux	- Décrire des tableaux, des sculptures de façon globale en utilisant ses propres mots - Décrire un dessin ou un bricolage - Comprendre et utiliser les termes suivants: petit-grand, centre-marge	- Œuvres de différentes périodes et provenances - Œuvres en lien avec les thèmes ou les notions abordées en classe - Œuvres des pays d'origine des élèves/introduction d'éléments de cultures différentes - Description de ce qui est regardé, touché - Description des impressions, émotions et goûts: j'aime, je n'aime pas, ça me fait peur, ça me fait rire, c'est doux, c'est rugueux... - Description des matériaux utilisés - Réalisations inspirées d'œuvres connues (Miro, Klee, Hundertwasser, Pollock...)

Acquérir des bases techniques	• Expérimenter avec des mélanges de couleurs • Expérimenter différentes techniques de dessin et de peinture avec différents outils • Réaliser différentes sortes de lignes avec des outils différents: lignes droites, courbes, points, spirales,... • Expérimenter différentes techniques d'impression avec des tampons divers sur des supports divers • Expérimenter des techniques de collage et de découpage • Manipuler et combiner des matériaux et outils variés • Concevoir des œuvres bidimensionnelles et tridimensionnelles avec des matériaux divers: inventer des assemblages de différentes formes, tailles, couleurs et matières • Expérimenter avec différents volumes	• Outils de coloriage et de dessin: crayons de couleur, feutres, pinceaux, gouaches, aquarelles... • Exploitation de la main comme outil: déchirer, peindre, modeler, ... • Techniques de dessin et de peinture: ○ Peindre: tâcher, broser ○ Dessiner: gribouiller, esquisser, écrire, dessiner des lignes, structurer, superposer, mélanger, combiner ... • Techniques d'impression à l'aide de tampons dans des matériaux différents • Techniques de découpage et d'assemblage: utilisation des ciseaux avec différentes matières en suivant différentes consignes (découper droit, en rond, en spiral, en zig-zag, en vagues)
--------------------------------------	---	--

		• Conception des œuvres bi- et tridimensionnelles ◦ Associer: coller, scotcher,agrafer, coudre, encoller, mélanger, clouer ◦ Transformer: plier, modeler, chiffonner, froisser, plisser, gratter, gaufrer, frotter, mouiller, aplatis, percer, trouer, mordre, taper, pincer, lisser, tirer, nouer, crocheter, ligaturer, tisser, entremêler, tendre, brûler, tordre, repasser, solidifier superposer, rétrécir, agrandir ◦ Finaliser: poncer, teindre, peindre, vernir, décorer • Tenue et manipulation adaptées aux outils utilisés • Dénomination des gestes, outils et matériaux utilisés • Situations de dessin variées: ◦ Table, sol, plan vertical...
--	--	--

		• Matériaux: ○ Papier (de soie, carton, rouleaux, journaux...); ○ Bois (croisé rotin, copeaux, sciure, ...); ○ Textiles (tissus, laine, fils, ...); ○ Matériaux de la nature (sable, argile, 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, ..)
Représentation et conception créatives	• Représenter des éléments observés dans son environnement (animaux, personnages, objets) • Réaliser ses propres visions de conception • Réaliser des œuvres inspirées d'œuvres connues (Miro, Klee, Hundertwasser, Pollock...) • Utiliser des couleurs subjectives (je préfère le bleu parce que...,) et objectives (arbre=vert et brun) • Décrire ses réalisations dans un langage simple	• Expression et création à partir de son environnement, de sons, d'images, d'une matière, d'une consigne, ... • Création de volumes, structure, rythmes, couleurs • Réalisations: ○ figuratives/ non-figuratives ○ décoratives/ artistiques ○ reproduites/ inventées ○ miniatures/ géantes • Exploration de matières, de matériaux et d'outils nouveaux et connus • Actions: utilisation des mains, pratique de différentes techniques, tests d'outils • Familles de matériaux: papier (soie, carton, journal, bois, textiles, matériaux de la nature, matériaux de récupération, masse à modeler, métal, plastique

9.2 Cycle 2

Domaines de compétences	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Percevoir et vivre l'art au quotidien	• Reconnaître différentes structures, luminosités et ambiances • Examiner des phénomènes esthétiques • Expérimenter des formes d'expression artistique • Se familiariser avec différents médias (matériaux, couleurs colles)	• Différenciation des genres d'œuvres (architecture, sculpture, photographie, peinture ..) • Choix d'œuvres figuratives/non figuratives, utilitaires/non utilitaires, reproduites/inventées, miniatures/gigantesques • Description d'analogies et de différences • Identifier les propriétés de matières en utilisant ses cinq sens • Utilisation, par l'élève, des propriétés sensorielles des matières pour communiquer une émotion • Réalisation d'un sujet au quotidien en observant la réalité
Parler d'art et de ses propres travaux	• Comprendre et utiliser les termes suivants: avant-plan, arrière-plan • Décrire le contenu d'un tableau • Décrire un dessin ou un bricolage • Interpréter les travaux d'autres enfants • Expliquer ses propres démarches • Emettre une opinion relative à une œuvre d'art	• Mise en contact avec des œuvres garantissant la diversité des périodes et des provenances, en lien avec les thèmes ou les notions abordées en classe • Différenciation des genres d'œuvres (architecture, sculpture, photographie, peinture, ...) • Description de ce qui est regardé, touché • Enumération des matériaux • Utilisation d'un vocabulaire spécifique simple pour décrire des sensations suscitées par une œuvre d'art • Verbalisation des impressions des émotions et des goûts • Présentation par les élèves d'éléments culturels de leurs pays d'origine • Essais de réalisations inspirées d'éléments des présentations

Acquérir les bases techniques	• Travailler avec les premiers mélanges de couleur • Utiliser les couleurs, crayons et pinceaux conformément aux instructions données • Dessiner différentes formes et figures • Représenter des figures individuelles de manière graphique • Utiliser de simples techniques d'impression à l'aide de tampons (patatogravure) • Tester les premières techniques de collage • Concevoir des travaux tri-dimensionnels (à l'aide de colle, carton, rouleaux-papier...) • Couper et coller proprement et avec précision	• Exploitation de la main comme outil (déchirer, peindre, modeler, ...) • Initiation à différents gestes, outils et matériaux (textiles et non-textiles), les manipuler pour: ○ peindre: tâcher, brosser, ○ dessiner: gribouiller, esquisser, écrire, faire des lignes, structurer, ○ séparer (couper, déchirer, mixer, scier, ..) ○ imprimer ○ associer: coller, scotcher, agraffer, coudre, encoller, mélanger, clouer, ○ transformer: plier, modeler, chiffonner, froisser, plisse, gratter, frotter, mouiller, aplatis, percer, trouer, mordre, taper, pincer, lisser, bosse, ... ○ finaliser: poncer, teindre, peindre, vernir, décorer,
--------------------------------------	---	--

		• Utilisation des ciseaux avec différentes matières en suivant diverses consignes (découper droit, en rond, en spiral, en zigzag, ...) • Apprentissage de la manipulation correcte des outils utilisés • Dénomination des gestes, outils et matériaux utilisés • Photographier – premières utilisation de techniques digitales • 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: ○ 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, ..)
--	--	---

Représentation et conception créative	• Représenter des éléments observés dans son environnement avec leurs caractéristiques typiques (paysages, animaux, plantes, personnes, objets) • Concrétiser ses propres visions de conception • Contempler des œuvres d'art et concevoir des œuvres similaires	• Expression et création à partir de son environnement, de sons, d'images, d'une matière et à partir d'une consigne • Utilisation de la couleur subjective (je préfère le bleu parce que...) et objective (arbre = vert et brun) • Réalisations d'expériences: défis, résolution de problèmes, exploration de nouveaux matériaux et outils • Production d'une œuvre personnelle et explication de son travail • Réalisation d'expériences: défis, résolution de problèmes, exploration de nouveaux matériaux et outils, • Création de volumes, structures, rythmes et couleurs • Réalisations figuratives/non figuratives, décoratives/artistiques, reproduites/inventées, miniatures/géantes • Exploration des matières, des matériaux, des outils, • Actions: utilisation des mains, pratique de différentes techniques, ... • Familles de matériaux: cf. «Acquérir les bases techniques» ci-dessus
---------------------------------------	--	--

9.3 Cycle 3

Domaines de compétences	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Percevoir et vivre l'art au quotidien	- Analyser une œuvre d'art en tant que moyen d'expression construit par l'artiste - Reconnaître les œuvres d'art en tant que moyen d'expression individuelle d'une époque donnée - Mettre en scène des œuvres d'art en tant que moyen d'expression individuel - Analyser des publicités	- Identification dans l'œuvre des éléments qui véhiculent la sensation ou l'émotion (matière structure, volume, composition, couleur, rythme,...) - Identifier les propriétés en utilisant ses cinq sens - Prise de conscience de son ressenti au contact des matières (chaleur, structure, poids, ..) et expression de ses sensations - Réalisation personnelle d'un sujet au quotidien (personnage, animal, arbre, ..) puis comparaison avec la réalité
Parler d'art et de ses propres travaux	- Comprendre et utiliser les termes suivants: brillant-terne, multi-couleur, monochrome - Distinguer la forme et le contenu - Contempler en groupe et décrire ses impressions visuelles - Interpréter les travaux d'autres enfants - Faire des suppositions concernant la démarche d'autrui - Justifier des opinions ou évaluations relatives à des œuvres d'art	- Description des éléments caractéristiques des œuvres abordées en fonction de la période et de l'origine - Découverte et approche d'artistes et d'artisans de sa région - Comparaison des productions d'art populaire local à celles des régions de provenances des autres élèves de la classe - Verbalisation de ses impressions, ses émotions et ses goûts (j'aime, je n'aime pas, ça me fait peur, ça me chauffe le cœur...)

Acquérir les bases techniques	• Travailler avec 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 • Colorier des formes et des figures à l'aide de différents outils • Travailler avec différentes techniques d'impression: impression au doigt, frottage, impression sur textile • Faire des collages (formes, animaux, objets, personnes) • Réaliser des travaux plastiques avec des matériaux tels que pâte à modeler	• Exécutions monochromes et polychromes • Expérimentation de nouveaux gestes, outils et matériaux (textiles et non-textiles) pour: ○ séparer: couper, déstructurer, scier ○ associer: nouer (crochet, macramé, ...), construire, assembler (coller, coudre, visser, clouer, agraffer, ..) composer, entrelacer (tissage,...) ○ transformer: modeler, plier, déformer, former, froisser, trouer, modifier la matière (feutrer, ...) cuire (masse à modeler), ... ○ finaliser: décorer (application, broderie, gravure, ..) colorer (teindre, peindre, ...) • Apprentissage correcte des outils utilisés • Adaptation des techniques et des matériaux en fonction du projet visé et de l'effet recherché • Découverte de l'origine des différents outils et matériaux utilisés • Réinvestissement des connaissances techniques acquises (gestes, outils et matériaux)
--------------------------------------	---	---

		• Utilisation des caractéristiques et des possibilités d'emploi: ○ des divers outils: ciseaux, épingles, aiguilles, machine à coudre, scie à découper, pistolet à colle, pince, pinceau, ... ○ des divers matériaux: fils de fer, coton, rotin, tissu, bois, papier, carton, plâtre, masse à modeler, ... ○ de matériel divers: colles, peintures, vis, ... • 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 ...) • Travail de formats et supports variés (très petit-oblong, carré-rond, plan-volume) • 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 • Valorisation de ses expériences artistiques • Familles de matériaux: cf. 9.2 Cycle 2
--	--	--

Représentation et conception créative	• Représenter des éléments observés dans l'environnement avec leurs caractéristiques typiques (horizon, espace, avant-plan, grand, arrière-plan, petit, personnes, animaux, objets en mouvement, ...) • Concrétiser ses propres visions de conception • Contempler des œuvres d'art et concevoir des œuvres similaires • Expérimenter avec des procédés aléatoires • Illustrer des textes ou des chansons	• Expression et création à partir de son environnement, de sons d'images, d'une matière, et à partir d'une consigne • Utilisation des acquis théoriques de la couleur pour s'exprimer (chaude/froide, tonalités, nuances, ...) • Production d'une œuvre et explicitation de la démarche • Echange, comparaison, confrontation autour de sa réalisation ou de celle des autres • Réalisation d'expériences avec de nouveaux matériaux et outils, résolution de problèmes, de défis • Réalisations figuratives/non-figuratives, décoratives/artistiques, reproduites/inventées miniatures/géantes • Création de volumes, de structures, de rythmes, de couleurs • Exploration des matières, des matériaux, des outils, • Actions: utilisation des mains, pratique de différentes techniques, tests d'outils • Familles de matériaux: cf. 9.2 Cycle 2
---------------------------------------	---	--

9.4 Cycle 4

Domaines de compétences	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Percevoir et vivre l'art au quotidien	• Comprendre et reconnaître les expressions « image réfléchie » et « symétrie » • 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	• Comparaison de diverses œuvres en fonction des éléments constitutifs (matière, structure, volume, composition, couleur, rythme...) • Association, opposition, classement des œuvres (du plus gai au plus triste, du plus au moins mystérieux, ...) • Description des analogies et des différences • Identifier les propriétés de matières en utilisant ses cinq sens • Utilisation par l'élève des propriétés sensorielles des matières pour communiquer une émotion • Réalisation d'un sujet du quotidien en observant la réalité
Parler d'art et de ses propres travaux	• Comprendre et utiliser les termes suivants: vertical-horizontale, abstrait-figuratif, motif-esquisse, surfaces, contours, lignes et formes • Reconnaître un lien entre la forme et le contenu • Contempler en groupe et décrire ses impressions visuelles • Réaliser qu'il existe différents styles artistiques • Établir un lien entre les tableaux et le contexte socio-culturel (guerre, pays pauvre...) • Justifier des opinions ou évaluations relatives à des œuvres d'art	• Description des éléments caractéristiques des œuvres abordées en fonction de la période et de l'origine • Découverte et approche d'artistes et d'artisans de sa région • Comparaison des productions d'art populaire local à celles des régions de provenances des autres élèves de la classe • Verbalisation de ses impressions, ses émotions et ses goûts • Identification du genre, du sujet et de la technique de l'œuvre

Acquérir les bases techniques	• 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	Cf. 9.3 Cycle 3
Représentation et conception créative	• Représenter par voie artistique des observations faites dans son environnement • Faire une représentation fidèle de son environnement (tenir compte des proportions débuts d'une représentation perspective) • Concrétiser ses propres visions de conception • Justifier son choix du matériel et sa démarche • Avoir une approche créative des tableaux: colorier des copies noir et blanc d'œuvres célèbres selon ses propres visions, retravailler des extraits d'œuvres d'art • Réaliser des illustrations	Cf. 9.3 Cycle 3

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

10.1 Cycle 1

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Percevoir la musique	- Bouger selon le rythme de la musique - Reconnaître des pauses - Reconnaître la durée d'un bruit et d'un son - Examiner des sons et la génération de sons par des instruments appartenant à l'univers sonore enfantin - Reconnaître des caractéristiques telles que fort-doux, rapide-lent et les exprimer au moyen de son corps	- Chanter et faire des rondes, activités fondamentales de la sensibilisation à la musique - Apprendre, exploiter, inventer des comptines - Bruits (animaux, véhicules, vent, ...), sons, rythmes, voix prises sur le vif ou enregistrées - Expression corporelle par le mime, des saynètes, des jeux de rôle, la danse, ... - Mimes d'animaux, sauts, balancements, ... - Valeurs rythmiques simples: blanche, noire
Créer, reproduire et accompagner la musique	- Chanter des chansons enfantines - Concevoir un jeu libre et rythmique à l'aide d'instruments élémentaires - Fabriquer et utiliser des instruments de percussion - Générer et imiter des bruits - Créer des improvisations simples avec des instruments - Compléter des chansons et des représentations scéniques, bouger librement au rythme de la musique - Dessiner sur la musique	- Œuvres variées en rapport avec l'âge de l'enfant - Instruments de musique fabriqués par les enfants - Techniques musicales: - intonation (mouvement sonore, timbre, hauteur, intensité, durée), pose de voix - rythme (tempo, motifs rythmiques simples) - Représentations simples du phénomène sonore et rythmique - Techniques de base mélodique, rythmique, corporelle

Parler de musique	• Dire si une musique plaît • Parler des instruments • Lors de la visite d'une présentation musicale, exprimer ses sensations (dessiner)	• Instruments de percussion: ○ Claves, triangle, xylophone, ...
-------------------	--	--

10.2 Cycle 2

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Percevoir et comprendre la musique	• Se mouvoir selon le rythme de la musique • Reconnaître le silence, les bruits et les timbres, reconnaître la voix parlée et la voix chantée • Détecter des sources sonores dans l'espace • Reconnaître des différences de son (identique, non identique) • Reconnaître des caractéristiques telles que fort-doux, haut-bas, rapide-lent • Discerner l'effet de la musique	• Traduction par gestes appropriés des paramètres fondamentaux: ○ hauteur, durée, intensité, tempo, timbre • Rythme, Tempo • Mesures à deux temps et à trois temps • Valeurs simples: noire, blanche, croche • Mélodie: haut-bas, montante-descendante • 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

Créer, reproduire et accompagner la musique	• Chanter des chansons enfantines • Créer un jeu libre et rythmique à l'aide d'objets sonores et d'instruments de musique (instruments Orff) • Battre un rythme de base donné et reproduire un rythme par battement • Générer, imiter, modifier et attribuer des bruits • Créer des improvisations et des compositions simples • Compléter des mises en scènes et des déroulements de mouvements • Dessiner sur la musique	• Apprentissage d'au moins dix chansons (d'expression luxembourgeoise de préférence) • Marche, trot, course, sautillés, sauts... • Les instruments corporels: mains, pieds, genoux, doigts... • Jeux avec du matériel supplémentaire: ◦ balles, cerceaux, quilles, cordes ... • 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... • Accompagnement musical d'un conte, d'une scène de la vie quotidienne
Parler de musique	• Exprimer son propre goût musical et accepter le goût d'autrui • Décrire une représentation musicale • Décrire des objets sonores et des instruments de musique • Exprimer des associations en rapport avec la musique (je pense à ...) • Lors de la visite d'une représentation musicale, exprimer ses sensations • Connaître les règles de vie adaptées à l'événement	• Invention de rythmes et de mélodies • Improvisation rythmique: variations rythmiques sur un court motif mélodique • Improvisation mélodique: variations mélodiques sur un court motif rythmique

10.3 Cycle 3

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Percevoir et comprendre la musique	• Reconnaître l'interaction de la voix et de la respiration • 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 • 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) • Discerner l'effet de la musique	• Exercices de respiration correcte • Tenue corporelle • Articulation nette • Extension progressive de la tessiture • Emission aisée: chanter sans forcer la voix • Correspondance entre son et mouvement • Caractéristiques du son (timbre, hauteur, intensité, durée, ...) • Rythme, tempo, pulsation, division, mesure • Choix de quelques lames de xylophone: ○ arpège: do - mi - sol ○ gamme pentatonique: do - ré - mi - sol - la

Créer, reproduire et accompagner la musique	• Chanter des chansons de différents genres • Accompagner des chansons avec des objets à son et des instruments de percussion • Jouer des rythmes et des mélodies simples sur un instrument • Exprimer des sensations liées à la musique par des improvisations de mouvements • Accompagner des textes et histoires avec des instruments à percussion • Composer et improviser • Exécuter de façon coordonnée des mouvements simples sur musique • Transposer la musique dans d'autres formes d'expression (arts plastiques, jeu scénique, langage) • Faire preuve des compétences sociales requises lors de présentations en groupe • Faire preuve de discipline et de persévérance lors des répétitions	• Apprentissage d'au moins dix chansons (d'expression luxembourgeoise, française, allemande...) • La chanson folklorique d'autres pays, notamment de la Communauté européenne • Les hymnes nationaux: ○ Savoir reconnaître et chanter 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 ○ ... • Emploi plus généralisé - et selon leurs caractéristiques sonores - des instruments à lames: ○ Carillon (Glockenspiel) ○ Métallophone ○ Xylophone ... • Les familles instrumentales: ○ Bois ○ Cuivres ○ Percussions ○ Cordes (cordes frottées) • Visite auprès d'ensembles de musique de la localité
Parler de musique	• Juger ses propres productions musicales et la musique d'autrui • Décrire une représentation musicale • Parler des instruments à son, des timbres des instruments sélectionnés • Citer quelques instruments • Exprimer des associations en rapport avec la musique (cela ressemble à ...) lors de la visite d'une représentation musicale, d'exprimer et d'interpréter ses sensations • Connaître les règles de vie adaptées à l'événement (p. ex. quand applaudir)	

10.4 Cycle 4

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Percevoir et comprendre la musique	• Reconnaître l'interaction de la voix et de la respiration • Distinguer les silences, les bruits, les sons et les tons • Distinguer entre voix parlée et voix chantée • Reconnaître des instruments n'appartenant pas à un orchestre habituel: accordéon, cornemuse, instruments d'autres cultures • Saisir en toute autonomie des déroulements, structures ou formes musicales simples par l'ouïe • Connaître les fonctions de la musique (lieux où l'on peut écouter de la musique)	• Caractéristiques du son: timbre, hauteur, intensité, durée, ... • Rythme, tempo, pulsations (temps), mesure, intervalles, majeur-mineur, nuances forte-piano, nuances agogiques accelerando-ritardando, • Les formes simples: ◦ Canon, ostinato, bourdon ◦ AB, ABA, Rondo • Les instruments ◦ Accordéon, orgue, clavecin ◦ Instruments historiques, ◦ Instruments des pays asiatiques, ◦ Instruments ethniques • Les instruments électroniques - principes élémentaires de fonctionnement: ◦ Instruments à amplification électronique: guitare électrique, basse électrique ◦ Instruments à sons électroniques: keyboard électronique, synthétiseur ◦ Ordinateur

Créer, reproduire et accompagner la musique	• Chanter avec assurance des chansons de différents genres • Accompagner des chansons avec des instruments et la règle des accords • Jouer des rythmes et des mélodies simples sur un instrument • Exprimer des sensations liées à la musique par des improvisations de mouvement • Composer et improviser • Exécuter de façon coordonnée des mouvements simples sur musique • Transposer la musique dans d'autres formes d'expression (arts plastiques, jeu scénique, texte) • Faire preuve des compétences sociales requises lors de présentations en groupe • Faire preuve de discipline et de persévérance lors des répétitions	• Apprentissage d'au moins vingt chansons (d'expression luxembourgeoise, française, allemande, anglaise...) • Le folklore luxembourgeois, européen et international • Improvisation rythmique libre ou à partir d'une forme • Improvisation mélodique libre ou structurée sur l'échelle pentatonique, modale et tonale: motifs, phrases, questions-réponses, ... • Sonorisation de poèmes, scénarios, histoires, images, chansons • Activités d'enregistrement - manipulation technique: ○ Apprendre à manier un micro, un magnétophone, un ordinateur ... ○ Apprendre les techniques de mixage, collage, ... ○ Utiliser l'enregistrement pour corriger les fautes, améliorer l'exécution musicale, développer le goût du travail bien fait
--	---	---

Parler de musique	• Exprimer des opinions et jugements relatifs à de la musique écoutée ou produite personnellement • Connaître et décrire la musique dans des contextes différents • Connaître les désignations et symboles fondamentaux concernant la dynamique, le tempo et la forme • Décrire le déroulement d'un morceau • Commenter des morceaux et chansons simples en utilisant ses propres mots • Evaluer des opinions de tiers sur des morceaux et des chansons • Comprendre le message d'une représentation musicale	• Analyser et juger: ○ Les paroles ○ La mélodie ○ L'accompagnement • Rendre attentif à l'emploi abusif et tendancieux de la musique dans certains domaines, p. ex.: publicité...
-------------------	---	--

11. La vie en commun et les valeurs

11.1 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 des descripteurs et des 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 les 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.

11.2 Education morale et sociale

11.2.1 Cycle 2

11.2.1.1 Percevoir le monde

Décrire le physique et certains comportements d'êtres humains

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Décrire l'apparence d'une personne ou d'un autre être vivant	Enumérer des détails concernant l'apparence physique, la taille, l'âge ...	Thèmes - Autrui et moi - Préférences personnelles (loisirs, amis ...) - Capacités personnelles - Sentiments - Bonheur
Décrire les caractéristiques d'une personne	Dire si quelqu'un est rapide ou lent, courageux ou lâche, fort ou faible ...	Le vocabulaire est adapté à l'âge des enfants et leur fournit des mots utiles dans les discussions à visée philosophique

Décrire ses atouts et ses faiblesses	• 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	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
Décrire des sentiments	• Décrire la différence entre être joyeux, triste, gentil, furieux, déçu ...	
Décrire des pensées	• 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 ...)	Genres de textes • Textes très courts abondamment illustrés • Extraits de contes et de récits pour enfants • Chansons • Parties «... et si ...?» (Gedankenexperimente)
Décrire des désirs et des rêves	• 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	• Expliquer la différence entre l'autoperception et l'image qu'autrui se fait de moi	Les activités sont axées sur la discussion en groupe, l'écoute, l'échange d'idées en vue de développer un jugement personnel argumenté et respectueux de jugements divergents

11.2.1.2 Comprendre le monde

Interpréter des symboles comme traduisant des idées et comportements spécifiques

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Distinguer différents symboles	• 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 ...)	Thèmes: ○ Symboles dans le quotidien ○ Diversité culturelle, 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
Distinguer symboles linguistiques et non linguistiques	• Identifier différents modes de communication: parole, signe, dessin, mimique, gesticulation, musique	Le vocabulaire est adapté à l'âge des enfants et leur fournit des mots utiles dans les discussions à visée philosophique
Concevoir des symboles personnels	• Distinguer le nom et le petit nom d'une personne • Réaliser que certains groupes de personnes communiquent par «langages secrets»	Genre d'images et de textes cf. le domaine de compétences« Percevoir le monde » Les activités sont axées sur la discussion en groupe, l'écoute, l'échange d'idées en vue de développer un jugement personnel argumenté et respectueux de jugements divergents

11.2.1.3 Agir dans le monde

Connaître et participer à la célébration de fêtes traditionnelles

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Connaître les principales fêtes de l'année	• 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	Thèmes: ○ Fêtes au Luxembourg et ailleurs ○ Solidarité ○ Masques ○ Diversité et analogies de traditions
Aider à préparer une fête	• 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 ...)	Le vocabulaire est adapté à l'âge des enfants et leur fournit des mots utiles dans les discussions à visée philosophique
Explorer des traditions et coopérer à leur maintien	• Connaître l'origine et le déroulement de certaines traditions luxembourgeoises, p. ex. Traulicht, procession dansante d'Echternach, et étrangères, p. ex. Aïd el Fitre (Zuckerfest) à la fin du ramadan	Genre d'images et de textes cf. le domaine de compétences «Percevoir le monde» Les activités sont axées sur la discussion en groupe, l'écoute, l'échange d'idées en vue de développer un jugement personnel argumenté et respectueux de jugements divergents

11.2.1.4 Réfléchir sur le monde

Découvrir du nouveau dans la nature et dans la société

Compétences à développer	Exemples de descripteurs	Contenus recommandés
Imaginer être une autre personne	• S'exprimer sur ce qui serait le cas 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 le cas si j'avais l'âge de ma grand-mère, comment je me comporterais, ce qui serait différent	Thèmes: ○ Etonnement devant la nature ○ Réveries et questionnements ○ Découvertes ○ Ecologie ○ Rencontres avec des étrangers ○ Accueil et exclusion ○ Enfants à besoins spécifiques ○ Vie en Europe
Imaginer vivre en un autre lieu	• S'exprimer sur ce qui serait le cas si j'étais né/née dans une autre ville ou dans un autre pays; est-ce 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?	Le vocabulaire est adapté à l'âge des enfants et leur fournit des mots utiles dans les discussions à visée philosophique
Imaginer agir autrement	• 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?	Les activités sont axées sur la discussion en groupe, l'écoute, l'échange d'idées en vue de développer un jugement personnel argumenté et respectueux de jugements divergents
Réfléchir sur des phénomènes impressionnants	• Réaliser l'existence de phénomènes naturels extraordinaires, p. ex. cascade, gratte-ciel, tremblement de terre et de personnages historiques éminents	

11.2.2 Cycle 3

11.2.2.1 Percevoir le monde

Percevoir les êtres humains comme membres d'une communauté

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Connaître différents types de communautés	• 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	• 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 • Elaborer 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
Etablir des rapports de vie en commun	• 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	• 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

11.2.2.2 Comprendre le monde

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

Exemples de descripteurs	
Compétences à développer Formuler une opinion	• 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 sa propre opinion: à mon avis ...
Argumenter	• 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»	• 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 argumenté 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	• Clarifier des concepts ou termes difficiles avant, pendant ou après une discussion socratique • Construire des champs sémantiques • Construire des pyramides conceptuelles • Ecrire des «Elfchen» - petit texte concentré de 11 mots répartis sur 5 lignes (1+2+3+4+1) • Ecrire un acrostiche

11.2.2.3 Agir dans le monde

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

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Comprendre les concepts de « valeur, norme, droit »	• 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	• Enumérer 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	• 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 ...)

11.2.2.4 Réfléchir sur le monde

Se mettre à la place d'autrui

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Se mettre à la place d'autrui	• Si j'étais un grand-mère, alors je ... • Si j'étais un garçon / une fille, alors je ... • Si j'étais un enfant à besoins spécifiques, alors je pourrais ... je ne pourrais pas
Se mettre à la place de quelqu'un d'origine culturelle différente	• Si je vivais dans un pays étranger, alors je ... • Si j'étais un extra-terrestre, alors je ...
Se mettre à la place d'autre êtres vivants	• Si j'étais un animal, alors je • Si j'étais une plante, alors je

11.2.3 Cycle 4

11.2.3.1 Percevoir le monde

Percevoir les êtres humains comme appartenant à des cultures différentes

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Percevoir le Luxembourg comme société multilinguistique	• Connaître différentes communautés culturelles présentes dans le pays • 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	• Connaître le passé de personnes venues vivre au Luxembourg • Connaître les raisons de leur arrivée au pays • Connaître les souvenirs qu'ils remportent de leur patrie
Percevoir la valeur des traditions culturelles dans les familles immigrées	• Connaître certains grands moments dans le calendrier des familles appartenant à des minorités culturelles
Concevoir la situation des minorités au sein de la société	• 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

11.2.3.2 Comprendre le monde

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

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Discuter et évaluer les relations entre l'homme et la nature	• Prendre plaisir à connaître 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) • Différencier entre une conception scientifique de l'univers et une conception créationniste • Analyser les concepts «nature» par rapport à «culture» • Analyser 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 ? • Analyser 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 ?
Participer au débat sur le « bien » et le « mal »	• 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 • Réaliser les multiples facettes du bien et du mal: ○ variables anthropologiques (l'homme est bon et sociable par nature – J.J. Rousseau, l'homme est agressif et égoïste par nature – Th.Hobbes) ○ sentiments antagonistes (être aimable et fâché) ○ dispositions caractérielles (être gentil ou grincheux) ○ motivations (dire la vérité, mentir, le pieux mensonge)
Participer au débat sur les médias	• Analyser les concepts «média», «réalité», «réalité virtuelle» • Examiner ○ 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 ○ ...

11.2.3.3 Agir dans le monde

Découvrir le monde des grandes religions et idéologies

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Participer à la discussion sur les concepts de « foi », « religion » et « humanisme »	• Différencier entre « croire » et « savoir » • Différencier entre « religion » et « raison » • Différencier entre « foi » et « confession » • Différencier entre « croire » et « ne pas croire » • Comprendre que pour certaines personnes la foi en tant que reliée à une conviction religieuse peut fournir une orientation dans la vie • Faire la connaissance de quelques fondateurs de religions (Moïse, Jésus, Mohamed)
Faire la connaissance avec différentes conceptions divines	• Exprimer en ses propres mots qui sont Jahwe, Allah, Jésus dans les trois religions • Décrire différents lieux de culte
Connaître le principales fêtes religieuses	• Expliquer l'importance de ces fêtes pour les fidèles: ○ Judaïsme: Bar-Mizwa, Bat-Mizwa. Jom Kippur, Pessach, Sukkot, Chanukka ○ Christianisme: Noël, Pâques, Pentecôte ○ Islam: Idu el Adha, Idu el Fitre

11.2.3.4 Réfléchir sur le monde

Concevoir l'avenir

Compétences à développer	Exemples de descripteurs
Réfléchir sur ses propres désirs et rêves	• 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 «responsabilité», p. ex. pour qui et pourquoi 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 ?
Se familiariser avec quelques grandes utopies de l'histoire	• Analyser le terme «utopie» comme modèle social n'existant nulle part • Écouter lire / lire des extraits (en langage simplifié) de quelques utopies, (p. ex. Platon, Francis Bacon, Margaret Cavendish) et des extraits de science-fiction

11.3 L’instruction morale et religieuse

11.3.1 Cycle 2

11.3.1.1 Développer sa propre personnalité

Thèmes	Compétences à développer	Contenus et méthodes
Voir plus loin – voir en profondeur	▫ 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	▫ 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-Poisse) ▫ 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

Gérer mes sentiments	- 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	- 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
----------------------	---	---

11.3.1.2 Vivre ensemble

Thèmes	Compétences à développer	Contenus et méthodes
Du «je» au «nous»	- 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	- 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

Être attentif – vivre «dans le respect»	▫ 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	▫ 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 (1^{er} livre des rois 3,9-14) ▫ La guérison d'un sourd-muet (Marc 7,32-37) ▫ La règle d'or (Matthieu 7,12)
--	--	--

11.3.1.3 Familiarisation avec les traditions et les formes de vie de la foi

Thèmes	Compétences à développer	Contenus et méthodes
Rencontre avec Jésus et les images de Dieu	<u>Rencontre avec Jésus et des images de Dieu</u> - 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 <u>Connaissances de base</u> - connaître le pays et les habitants d'Israël à l'époque de Jésus <u>L'année liturgique</u> - Connaître les fêtes et les associer à leurs: - histoires d'origine, - symboles, - images, - coutumes, - chansons, - danses...	<u>Rencontre avec Jésus et des représentations de Dieu</u> - Jésus et ses amis - Zachée - Jésus et l'histoire du bon berger - Différentes images de Dieu: Dieu est comme ... <u>Connaissances de base</u> - La vie en Israël: habitants, paysages, localités, maisons <u>L'année liturgique</u> - Avent: Dans l'attente de la lumière, Couronne d'Avent - Noël: La naissance de Jésus s'accompagne de joie et de lumière (Luc 2, 1- 20) - Le 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

Vivre l'amour de Dieu	<u>Vivre l'amour de Dieu</u> - Reconnaître dans les histoires de guérison que l'amour de Dieu est visible en Jésus et 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	<u>Vivre l'amour de Dieu</u> - Guérison d'un sourd-muet - Guérison d'un homme infirme - Prière du Notre Père - Prière dans d'autres religions
-----------------------	--	---

	<u>Connaissances de base</u> ▫ 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 <u>Année liturgique</u> ▫ 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	<u>Connaissances de base</u> ▫ La Bible, un ouvrage précieux <u>Année liturgique</u> ▫ le Jour des Morts: espérance et réconfort au-delà de la mort ▫ Avent: Maria ouvre son cœur à Dieu (Luc 1, 26-38); Marie et Elisabeth (Luc 1, 39-56) ▫ «Je vous salue Marie» ▫ Noël: Les bergers voient avec leur cœur le divin dans le petit enfant; d'autres ferment leur cœur (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
--	--	--

11.3.1.4 Familiarisation avec la culture et la civilisation

Thèmes	Compétences à développer	Contenus et méthodes
Où l'homme se sent «chez lui»	- 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	- 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

Ce qui sépare les hommes – ce qui les rapproche	▫ 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.	▫ 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 Terreur des Enfants ▫ La Tour de Babel, Gen 11, 1-9 ▫ L'Événement de la Pentecôte, Actes des Apôtres 2, 1-13
--	---	---

11.3.1.5 La vie dans la Nature et dans le Monde

Thèmes	Compétences à développer	Contenus et méthodes
Découvrir le Monde du Seigneur – la Vie Communautaire dans un Monde Unique	- 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 la solidarité avec autrui et la manifester	- 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 sœur Nature, notre frère Animal – Partenariat dans le Monde	▫ Associer la foi chrétienne à un comportement responsable envers toutes les créatures – en particulier envers les animaux ▫ Etablir des parallèles entre la Légende de St Hubert et les récits de Martin et Elisabeth ▫ S'exprimer à l'instar de St 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	▫ Le sermon aux oiseaux de St François d'Assise ▫ Hubert et le Cerf ▫ Cantique de Frère Soleil de St François d'Assise ▫ Documentation de Missio, Brot für die Welt, Bröderlech deelen.... (en fonction des thèmes de l'année) ou matériel personnel
--	--	---

Les programmes respectifs pour les cycles 2 et 3 du cours d'instruction morale et religieuse sont en voie d'élaboration et seront introduits progressivement à partir de l'année scolaire 2010/2011

Annexe 3: Grilles des horaires hebdomadaires

Cycle 1

Les équipes pédagogiques veilleront à prévoir pour chaque semaine des situations d'apprentissage qui couvrent en principe 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.

Cycle 2

	Nombre annuel leçons	Nombre moyen de leçons par semaine
Alphabétisation, langue allemande, langue française et ouverture aux langues	360 (306 + 54)*	10
Mathématiques	216	6
Eveil aux sciences	108	3
Langue luxembourgeoise	36	1
Vie en commun et valeurs: Education morale et sociale ou Instruction religieuse et morale	72	2
Eveil 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 leçons	Nombre moyen de leçons par semaine
Langue allemande, langue française et ouverture aux langues	432	12
Mathématiques	180	5
Eveil aux sciences	72	2
Langue luxembourgeoise	36	1
Vie en commun et valeurs: Education morale et sociale ou Instruction religieuse et morale	72	2
Eveil 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 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: Education morale et sociale ou Instruction religieuse et morale	72	2
Eveil 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.