## Liste des compétences du LSU cycle 2

Rappel: la proposition de connaissances et de compétences n'est qu'informative et chaque élément peut être modifié, ou complété par l'utilisateur.

Domaines	roposition de connaissances et d T	de compétences n'est qu'informative et chaque élément peut être modifié, ou complété par l'utilisateur.
d'enseigne		Principaux éléments du programme travaillés durant la période
ment		
		Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte
		Dire pour être entendu et compris
	Langage oral	Participer à des échanges dans des situations diversifiées
		Adopter une distance critique par rapport au langage produit
		Adopter une distance chilque par rapport au langage produit
		Identifier des mots de manière de plus en plus aisée
	Lecture et compréhension de l'écrit	Comprendre un texte
		Pratiquer différentes formes de lecture
		Lire à voix haute
		Contrôler sa compréhension
		Controler 3a comprehension
S		Copier de manière experte
Français	Écriture	Produire des écrits
ran	Echlure	Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit
Œ		Interiser et amenorer reent qu'on à produit
		Maitriser les relations entre l'oral et l'écrit
		Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens
		est connu
		Identifier les principaux éléments d'une phrase simple
	Étude de la langue	Raisonner pour résoudre des problèmes orthographiques, d'accord essentiellement
	(grammaire,	Comprendre comment se forment les verbes et orthographier les formes verbales les plus
	ortnograpne, lexique)	fréquentes
		Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir
		pour mieux comprendre
		Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser
		Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer
	Nombres et calcul	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers
		Calculer avec des nombres entiers
		Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul
		The second of th
		(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations
es		(co) reperer or (se) deplacer dans respace on dansari od on clasorani des representations
idn		Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides
Jati	Espace et géométrie	Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques
Mathématiques		Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu,
		de symétrie
		<u> </u>
		Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées
	Grandeurs et mesures	25pa. 5., 35alor, modaror dos longadaro, dos massos, dos contenarioso, dos dureos
		Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs
		To ansor to toxique, too anicos, too monumento de mesures specifiques de ces grandedis
		Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées,
		des prix

		Produire une performance
		Activités athlétiques
		Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin
		Remplir quelques rôles spécifiques (chronométreur, starter par exemple)
		Adapter ses déplacements à des environnements variés
		Natation
		Activités de roule (vélo, roller,)
		Activités nautiques
		Parcours d'orientation
		Parcours d'escalade
rtive		Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion
e et spo		Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel dans un espace inhabituel et sécurisé
Éducation physique et sportive		Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent
		S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
		Danse
		Activités gymniques
Éd		Arts du cirque
		Mémoriser et reproduire avec son corps une séquence simple d'actions
		Inventer et présenter une séquence simple d'actions
		Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel
		Jeux traditionnels
		Jeux collectifs avec ballon
		Jeux de combat
		Jeux de raquettes
		S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
		Contrôler son engagement moteur et affectif
		Connaitre le but du jeu
		Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires
	Comprendre l'oral	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement
vivantes	S'exprimer oralement en continu	Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage
Langues vivantes	Prendre part à une conversation	Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions
	Découvrir quelque aspects culturels de la langue	Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés

		Qu'est-ce que la matière ?
		Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états
		Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne
	Vivant, matière, objets	Comment reconnaitre le monde du vivant ?
		Connaitre des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
		Reconnaitre des comportements favorables à sa santé
		Les objets techniques Qu'est-ce que c'est ? A quels besoins répondent-ils ? Comment
ge		Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués
nor		Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de
r e		Commencer à s'approprier un environnement numérique
Questionner le monde		Se situer dans l'espace
stio		Se repérer dans l'espace et le représenter
Jue		Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique
		Se situer dans le temps
	O a stress de la Herrica	Se repérer dans le temps et mesurer des durées
	Se situer dans l'espace	Repérer et situer quelques évènements dans un temps long
		Explorer les organisations du monde
		Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes, et quelques représentations du
		Comprendre qu'un espace est organisé
		Identifier des paysages
	Arts plastiques	Expérimenter, produire, créer des productions plastiques de natures diverses
		Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif
Enseignements artistiques		S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
tisti		
nts ar		Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
eme		
ign		Chanter une mélodie simple, une comptine ou un chant avec une intonation juste
Ense	Éducation accelerts	Écouter, comparer des éléments sonores, des musiques
-	Éducation musicale	Explorer, imaginer des représentations diverses de musiques
		Échanger, partager ses émotions, exprimer ses préférences
Ħ		Être capable d'écoute
ra E		Accepter les différences
e a		Connaître et respecter les règles de vie de la classe et de l'école
ement I		Identifier les symboles de la République présents dans l'école
nen civ		Mettre en œuvre les règles de la communication dans un débat
Enseignement moral et civique		Savoir coopérer
Ë		Prendre des responsabilités dans la classe et dans l'école
		1