



École primaire

Maternelle

**Programmation de cycle 1 de l'école maternelle de Crins,
circonscription de Lavour**

Octobre 2005

Nouveaux programmes

Répartition des différentes compétences
entre les différents niveaux de classe

CODAGE UTILISE:

- - : compétence non encore travaillée
- \Rightarrow : compétence abordée
- $\Rightarrow/+$: compétence abordée régulièrement
- + : compétence travaillée systématiquement

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES	TPS	PS	MS	GS
<u>A/ COMPETENCES DE COMMUNICATION</u>				
A1/ Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité	⇒ / +	+	+	+
A2/ Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse	-	⇒	⇒	+
A3/ Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui , en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange	⇒	⇒	+	+
<u>B/ COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ACTION</u> <u>Langage en situation</u>				
B1/ comprendre les consignes ordinaires de la classe	+	+	+	+
B2/ Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade dans une activité ou un atelier	+	+	+	+
B3/ prêter sa voix à une marionnette	+	+	+	+
<u>C/ COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'EVOCATION :</u>				
C1/ Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement(sortie, activité scolaire, incident...)	+	+	+	+
C2/ Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire	⇒	⇒	+	+
C3/ Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner	⇒	⇒	⇒/ +	+
C4/ raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations,	⇒	⇒	⇒ / +	+
C5/ Inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture	-	⇒	⇒ / +	+
C6/ Dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou de jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies	+	+	+	+

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES	TPS	PS	MS	GS
<u>D/ COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT</u>				
<i><u>D.I/ FONCTIONS DE L'ECRIT</u></i>				
D.I.1/ Savoir à quoi servent un panneau urbain, une affiche, un journal, un livre, un cahier, un écran d'ordinateur (c'est - à - dire donner des exemples de textes pouvant être trouvés sur l'un d'entre eux)	+	+	+	+
<i><u>D.II/ FAMILIARISATION AVEC LA LANGUE DE L'ECRIT ET LA LITTERATURE</u></i>				
D.II.1/ Dicter individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés ,	-	⇒	⇒	⇒
D.II.2/ Dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer une amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre deux phrases, restauration de l'homogénéité temporelle...)	-	⇒	⇒	⇒
D.II.3/ Reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant,	⇒	⇒	+	+
D.II.4/ Évoquer à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté par le maître,	-	⇒	+	+
D.II.5/ Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe.	-	⇒	+	+
<i><u>D.III / DECOUVERTE DES REALITES SONORES DU LANGAGE</u></i>				
D.III.1/ Rythmer un texte en scandant les syllabes orales	⇒	+	+	+
D.III.2/ Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin, milieu, début d'énoncé)	-	⇒	+	+
D.III.3/ Produire des assonances ou des rimes.	-	⇒	⇒	+
<i><u>D.IV / ACTIVITES GRAPHIQUES ET ECRITURE</u></i>				
D.IV.1/ Écrire son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives	⇒	⇒	+	+
D.IV. 2/ Copier des mots en capitales d'imprimerie, en cursive, avec ou sans l'aide de l'enseignant,	-	⇒	+	+
D.IV.3/ Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder	⇒	⇒	+	+
D.IV.4/ Représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs	⇒	⇒	+	+
D.IV.5/ En fin d'école maternelle, copier, une ligne de texte en écriture cursive, en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés;	-	-	⇒	+

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES	TPS	PS	MS	GS
<u>D/ COMPETENCES CONCERNANT LE LANGAGE ECRIT</u>				
	<i><u>D.V / DECOUVERTE DU PRINCIPE ALPHABETIQUE:</u></i>			
D.V.1 / Dès la fin de la première année passée à l'école maternelle(à 3 ou 4 ans) reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie	+	+	+	+
D.V.2/ Pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte,	-	-	⇒	+
D.V.3/ Connaître le nom des lettres de l'alphabet	-	⇒	⇒ / +	+
D.V.4/ Proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés dans la classe	-	-	-	⇒

VIVRE ENSEMBLE	TPS	PS	MS	GS
<u>A/ COMPETENCES DE COMMUNICATION</u>				
A1/ Jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective.	+	+	+	+
A2/ Identifier et connaître le rôle des différents adultes de l'école.	+	+	+	+
A3/ Respecter les règles de vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de politesse...) et appliquer dans son comportement vis- à - vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)	+	+	+	+

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS	TPS	PS	MS	GS
<u>A/ REALISER UNE ACTION QUE L'ON PEUT MESURER</u>				
A1/ Courir, sauter, lancer de différentes façons(par exemple : courir vite, sauter loin avec ou sans élan...),	+	+	+	+
A2/ Courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés(par exemple: lancer loin différents objets),	+	+	+	+
A3/ Courir, sauter, lancer pour » battre son record » (en temps, en distance).	⇒	+	+	+
<u>B/ ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS</u>				
B1/ Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser...),	+	+	+	+
B2/ Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains(cour, parc public, petit bois...),	+	+	+	+
B3/ Se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité(tricycles, trottinettes, vélos, rollers...),	+	+	+	+
B4/ Se déplacer dans ou sur des milieux instables(eau, neige, glace, sable...).	+	+	+	+
<u>C/ COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT</u>				
C1/ S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte: tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...	+	+	+	+
C2/ Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif: transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.	⇒	+	+	+
<u>D/ REALISER DES ACTIONS A VISEE ARTISTIQUE, ESTHETIQUE OU EXPRESSIVE</u>				
D1/ Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états,	⇒	⇒	⇒/+	⇒/+
D2/ Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions,	⇒	⇒	⇒/+	⇒/+
D3/ S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme plus simple, musical ou non, avec ou sans matériel.	+	+	+	+

DECOUVRIR LE MONDE	TPS	PS	MS	GS
<u>A/ COMPETENCES DANS LE MONDE SENSORIEL</u>				
A1/ Décrire, comparer et classer des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles)	⇒/+	+	+	+
A2/ Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent,	⇒/+	⇒/+	+	+
<u>B/ COMPETENCES DANS LE DOMAINE DE LA MATIERE ET DES OBJETS</u>				
B1/ Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages,	+	+	+	+
B2/ Utiliser des appareils alimentés par des piles(lampes de poche, jouets, magnétophones...)	+	+	+	+
B3/ Utiliser des objets programmables,	-	-	-	-
<i>En liaison avec l'éducation artistique:</i>				
B4/ Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques(plier, couper, coller, assembler, actionner...)	+	+	+	+
B5/ Réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples,	⇒	⇒	⇒/+	+
B6/ Utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples.	⇒	⇒/+	+	+
<u>C/ COMPETENCES DANS LE DOMAINE DU VIVANT, DE L'ENVIRONNEMENT, DE L'HYGIENE ET DE LA SANTE</u>				
C1/ retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal, d'un végétal,	⇒	+	+	+
C2/ Reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés,	⇒/+	+	+	+
C3/ Reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions: croissance, nutrition, locomotion, reproduction,	⇒	⇒/+	+	+
C4/ Repérer quelques caractéristiques des milieux,	-	⇒/+	+	+
C5/ Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps (lavage des mains...), des locaux (rangement, propreté), de l'alimentation (régularité des repas, composition des menus),	+	+	+	+
C6/ prendre en compte les risques de la rue(piétons et véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) ou plus lointain (risques majeurs),	+	+	+	+
C7/ Repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide, pour être secouru ou porter secours.	⇒/+	+	+	+

DECOUVRIR LE MONDE	TPS	PS	MS	GS
<u>D/ COMPETENCES DANS LE DOMAINE DE LA STRUCTURATION DE L'ESPACE</u>				
D1/ Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi,	+	+	+	+
D2/ Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés,	⇒	⇒	+	+
D3/ Décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...),	-	-	⇒	+
D4/ Décrire des espaces moins familiers (espace vert, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier),	-	⇒	+	+
D5/ Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple,	+	+	+	+
D6/ Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant),	⇒	⇒	+	+
D7/ S'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires.	⇒	⇒/+	+	+
<u>E/ COMPETENCES DANS LE DOMAINE DE LA STRUCTURATION DU TEMPS</u>				
E1/ Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine et de l'année, situer des événements les uns par rapport aux autres (distinguer succession et simultanéité),	⇒/+	⇒/+	+	+
E2/ Pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques ,	⇒	⇒	⇒	⇒/+
E3/ Comparer des événements en fonction de leur durée,	⇒	⇒	⇒	⇒/+
E4/ Exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives(simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques.	-	⇒	+	+

DECOUVRIR LE MONDE	TPS	PS	MS	GS
<u>F/ COMPETENCES RELATIVES AUX FORMES ET AUX GRANDEURS</u>				
F1/ Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme,	+	+	+	+
F2/ Reconnaître, classer et nommer des formes simples: carré, triangle, rond,	+	+	+	+
F3/ Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)	⇒/+	+	+	+
F4/ Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.	⇒	⇒	⇒/+	+
<u>G/ COMPETENCES RELATIVES AUX QUANTITES ET AUX NOMBRES</u>				
G1/ Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques,	+	+	+	+
G2/ Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit,	+	+	+	+
G3/ Résoudre des problèmes portant sur des quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles,	-	+	+	+
G4/ Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre),	+	+	+	+
G5/ Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé),	+	+	+	+
G6/ connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente,	⇒/+	⇒/+	⇒/+	+
G7/ Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus,	⇒	⇒/+	⇒/+	+
G8/ Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.	-	⇒	⇒	+

LA SENSIBILITE, L'IMAGINATION, LA CREATION.	TPS	PS	MS	GS
<u>A/ LE REGARD ET LE GESTE</u>				
A1/ Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières),	+	+	+	+
A2/ Surmonter une difficulté rencontrée,	+	+	+	+
A3/ Tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés,	+	+	+	+
A4/ Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés,	+	+	+	+
A5/ Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation,	+	+	+	+
A6/ Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression,	+	+	+	+
A7/ Reconnaître des images d'origines et de natures différentes,	⇒	⇒	+	+
A8/ Identifier les principaux constituants d'un objet plastique (image, œuvre d'art, production d'élève...)	⇒	+	+	+
A9/ Établir des rapprochements entre deux objets plastiques (une production d'élève et une reproduction d'œuvre par exemple) sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation,	⇒	+	+	+
A10/ Dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense,	+	+	+	+
A11/ Agir en coopération dans une situation de production collective.	⇒	⇒	⇒/+	+
<u>B/ LA VOIX ET L'ECOUTE</u>				
B1/ Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons;	+	+	+	+
B2/ Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine, en petit groupe;	+	+	+	+
B3/ Jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance;	+	+	+	+
B4/ Marquer la pulsation corporellement ou à l'aide d'un objet sonore;	+	+	+	+
B5/ repérer et reproduire des formules rythmiques simples, corporellement ou avec des instruments;	⇒	⇒	⇒/+	+
B6/ Coordonner un texte parlé ou chanté et un accompagnement corporel ou instrumental;	⇒/+	⇒/+	+	+
B7/ Tenir sa place dans des activités collectives et intervenir très brièvement en soliste;	⇒	⇒	⇒/+	+
B8/ Écouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions;	⇒	+	+	+
B9/ Utiliser quelques moyens graphiques simples pour représenter et coder le déroulement d'une phrase musicale;	-	-	⇒/+	+
B10/ Utiliser le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques temporelles et musicales des supports utilisés;	+	+	+	+
B11/ Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	⇒/+	+	+	+