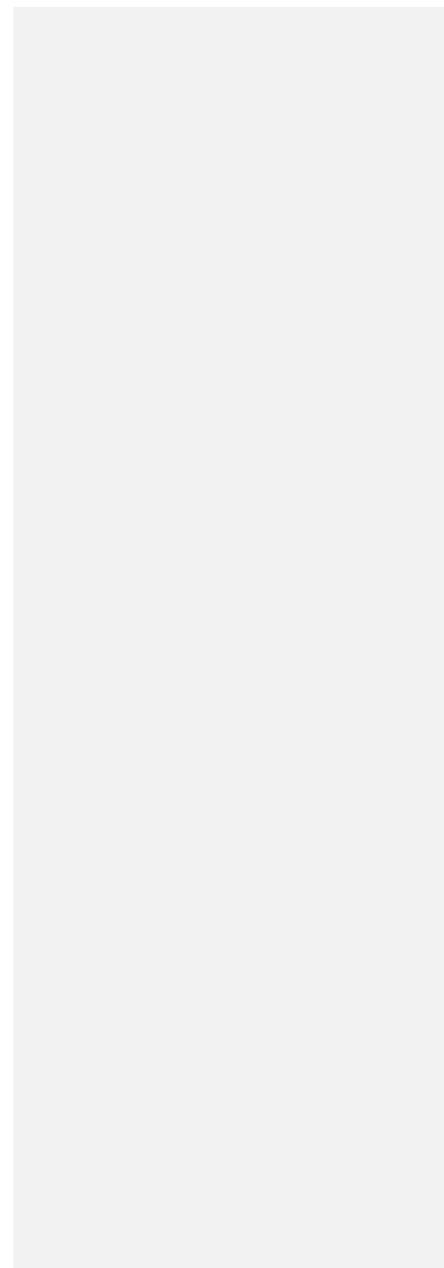


Ministère de l'éducation nationale et
de l'enseignement supérieur

Centre de Recherche et de
Développement Pédagogiques

**Projet de rénovation des
Curricula de l'enseignement général
Curriculum du préscolaire**

DOCUMENT DE TRAVAIL



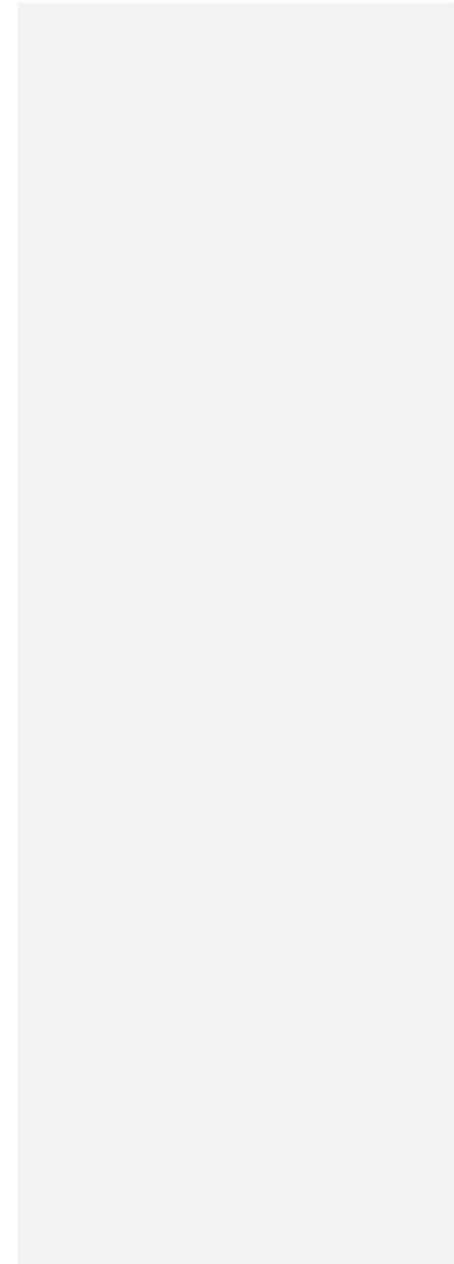
Sommaire

Sujets	pages
Principes et objectifs du cycle préscolaire	5
Objectifs généraux du cycle préscolaire	6
Expression linguistique	7
Objectif terminal d'intégration	7
Compétences	7
Développement scientifique	8
Objectif terminal d'intégration	8
Compétences	8
Développement social	9
Objectif terminal d'intégration	9
Compétences	9
Développement psychomoteur	10
Objectif terminal d'intégration	10
Compétences	10
Education artistique	11
Objectif terminal d'intégration	11
Compétences	11
Expression linguistique – PS1	15
Compétence 1	15
Compétence 2	18
Expression linguistique – PS2	20

Compétence 1	20
Compétence 2	23
Expression linguistique – PS3	25
Compétence 1	25
Compétence 2	29
Développement scientifique – PS1	33
Compétence 1	33
Compétence 2	36
Développement scientifique – PS2	38
Compétence 1	38
Compétence 2	41
Développement scientifique – PS3	43
Compétence 1	43
Compétence 2	47
Développement social – PS1	49
Compétence	49
Développement social – PS2	51
Compétence	51
Développement social – PS3	53
Compétence	53
Développement psychomoteur – PS1	55
Compétence	55
Développement psychomoteur – PS2	57
Compétence	57
Développement psychomoteur – PS3	59

Compétence	59
Éducation artistique – PS1	63
Compétence	63
Éducation artistique – PS2	65
Compétence	65
Éducation artistique – PS3	67
Compétence	67
Annex	69

DOCUMENT DE TRAVAIL



Principes pédagogiques du préscolaire

Le cycle préscolaire représente une étape essentielle pour le développement de l'enfant ; c'est un cycle qui possède son autonomie propre et qui joue un rôle fondateur pour les cycles suivants.

Ce cycle s'étend sur trois années (de 3 à 6 ans) et possède son propre curriculum, fondé sur des principes éducatifs et sur les dernières recherches dans les trois domaines : humain, pédagogique et matériel. Ce curriculum est mis en œuvre par le biais de programmes comprenant diverses activités pour lesquelles on a signalé les méthodes à suivre, les outils pédagogiques auxquels il faut recourir ainsi que des techniques d'évaluation adaptées.

Le cycle préscolaire repose essentiellement sur les principes suivants :

- Le développement intégral de l'enfant sur les plans : corporel, affectif, social et mental.
- L'enfant est l'acteur principal de l'action pédagogique.
- Les cinq sens constituent l'entrée principale à travers laquelle se réalise le processus d'apprentissage dans le cycle préscolaire ; ceci prend la forme d'une interaction directe d'ordre sensoriel entre l'enfant et tous les éléments de son environnement.
- L'étroite relation entre les différents domaines est considérée comme une base de l'éducation ainsi que l'intégration de la langue dans toutes les activités.
- L'environnement de l'enfant et ses éléments matériels et culturels sont les points de départ pour tout apprentissage.
- L'égalité des chances et les différences individuelles sont des principes de base pour une éducation pour tous.
- La prise en compte du progrès scientifique et technique.
- L'utilisation des outils, des méthodes actives et de la technologie (entre autres les techniques en informatique et en communication).
- Le jeu est le moyen le plus efficace dans le développement des capacités de l'enfant, qu'il s'agisse de jeu libre ou de jeu dirigé.

- L'évaluation est une opération continue qui permet de mesurer le degré d'acquisition des compétences.
- Les compétences et les objectifs d'apprentissage sont toujours les mêmes dans les trois années ; les degrés de complexité varient d'une année à l'autre au niveau des objectifs spécifiques.

Les objectifs généraux du cycle préscolaire

Le cycle du préscolaire vise à :

1. Assurer le développement de l'enfant afin qu'il devienne un être social et acquière par là une culture et des habitudes constructives permettant de susciter en lui l'esprit d'ouverture, l'entraide, l'intégration et la participation effective à l'action des autres.
2. Promouvoir le processus d'apprentissage en vue de développer les capacités et les savoir-faire de l'enfant sur les plans sensoriel, corporel, affectif, social et mental ; il en résulte, pour l'enfant, l'aptitude à s'exprimer, à rendre compte de ses besoins, de ses découvertes sensorielles, à penser et à imaginer, ce qui élargit le champ de son expérience et lui permet de découvrir le monde qui l'entoure.
3. Aider l'enfant à s'adapter à l'ambiance scolaire et à s'intégrer à son nouvel environnement en vue de se préparer au cycle suivant, ceci, en tenant compte des caractéristiques spécifiques et des besoins de l'enfance.

Partant des principes et des objectifs généraux précités,, l'objectif terminal d'intégration relatif à chaque domaine a été déterminé. De cet objectif découlent les compétences qui devraient être acquises ultérieurement.

Il est certain qu'il n'y a aucune préférence à accorder à un domaine plutôt qu'à un autre, à un objectif plutôt qu'à un autre ; tout concourt à aider l'enfant à se développer intégralement.

Domaine : Expression linguistique

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable de s'exprimer tant à l'oral qu'à l'écrit dans le cadre d'une ou de diverses situations en faisant appel à des ressources orales ou figuratives, symboliques ou écrites.

Les compétences

	Les compétences	Critères d'évaluation	
		Critères minimaux	Critères de perfectionnement
PS1	Compétence 1 : Au terme du PS1, l'enfant sera capable d'utiliser les sonorités et la gestuelle pour s'exprimer dans des situations simples de la vie quotidienne, en ayant recours à des mots concrets et des phrases simples,	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pertinence ▪ Correction de la langue ▪ Cohérence 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Originalité ▪ Rapidité
	Compétence 2 : Au terme du PS1, l'enfant sera capable de s'exprimer à l'écrit en faisant appel à des activités figuratives.		
PS2	Compétence 1 : Au terme du PS2, l'enfant sera capable de s'exprimer oralement, à propos de ses besoins, d'un événement vécu, d'un récit ou d'un document sonore, en ayant recours à la gestuelle adéquate et aux termes corrects.		
	Compétence 2 : Au terme du PS2, l'enfant sera capable de s'exprimer à l'écrit en faisant appel à des activités figuratives ou écrites .		
PS3	Compétence 1 : Au terme de la PS3, l'enfant sera capable de communiquer oralement avec son environnement proche en utilisant des phrases simples pour exprimer ses besoins, ses sentiments, ses opinions et en racontant un événement vécu.		
	Compétence 2 : Au terme de la PS3, l'enfant sera capable de lire, d'écrire et de composer des phrases simples		

Domaine : Développement scientifique

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs à l'espace, aux nombres, aux formes, aux êtres vivants et aux objets en situation simple ou en situations problèmes.

Les Compétences

	Les compétences	Critères d'évaluation	
		Critères minimaux	Critères de perfectionnement
PS1	Compétence 1 : Au terme du PS1, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux formes d'objets et à leurs localisations et aux nombres de 1 à 5, en situation significative.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pertinence ▪ Utilisation correcte des outils du domaine ▪ Cohérence 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Originalité ▪ Rapidité
	Compétence 2 : Au terme du PS1, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux êtres vivants et aux objets pour s'identifier et identifier son environnement.		
PS2	Compétence 1 : Au terme du PS2, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux formes d'objets, à leurs orientations et à leurs localisations, et aux nombres de 1 à 10, en situation significative.		
	Compétence 2 : Au terme du PS2, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux êtres vivants et aux objets pour mettre en application les règles de l'hygiène personnelle et celles de protection de son environnement.		
PS3	Compétence 1 : Au terme de la PS3, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs à l'espace, aux nombres et aux formes, en situation significative.		
	Compétence 2 : Au terme de la PS3, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux êtres vivants et aux objets qui l'entourent pour adopter des règles et des mesures de protection de son environnement.		

Domaine : Développement social

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable, par son interaction, de révéler son autonomie dans son environnement social et sa patrie.

Les Compétences

	Les compétences	Critères d'évaluation	
		<i>Critères minimaux</i>	<i>Critères de perfectionnement</i>
<i>PS1</i>	Compétence : Au terme du PS1, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être pour se reconnaître et parvenir à une normalisation dans son milieu social.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pertinence▪ Utilisation correcte des outils du domaine▪ Cohérence	<ul style="list-style-type: none">▪ Originalité▪ Rapidité
<i>PS2</i>	Compétence : Au terme du PS2, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être pour parvenir à s'intégrer dans son milieu social.		
<i>PS3</i>	Compétence : Au terme du PS3, l'enfant sera capable, par son interaction, de révéler son autonomie dans son environnement social.		

Domaine : Développement psychomoteur

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable de réaliser des actions psychomotrices correctes, individuellement ou en groupes.

Les Compétences

	Les compétences	Critères d'évaluation	
		<i>Critères minimaux</i>	<i>Critères de perfectionnement</i>
<i>PS1</i>	Compétence : Au terme du PS1, l'enfant sera capable de produire corporellement, individuellement ou en groupes, des formules rythmiques et/ou de tracer des lignes graphiques simples.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pertinence▪ Utilisation correcte des outils du domaine▪ Cohérence	<ul style="list-style-type: none">▪ Originalité▪ Rapidité
<i>PS2</i>	Compétence : Au terme du PS2, l'enfant sera capable de produire, corporellement, individuellement ou en groupes, avec ou sans des instruments, des formules rythmiques et des tracés graphiques.		
<i>PS3</i>	Compétence : Au terme du PS3, l'enfant sera capable de réaliser des actions psychomotrices correctes tant au plan individuel que collectif.		

Domaine : Education artistique

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable d'exprimer ses sentiments, ses impressions et ses observations de manière artistique au cours d'activités individuelles et/ou collectives en faisant appel à des techniques et à des outils pédagogiques divers.

Les Compétences

	Les compétences	Critères d'évaluation	
		<i>Critères minimaux</i>	<i>Critères de perfectionnement</i>
<i>PS1</i>	Compétence : Au terme du PS1, l'enfant sera capable de produire des motifs artistiques en exécutant des techniques simples.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pertinence▪ Utilisation correcte des outils du domaine▪ Cohérence	<ul style="list-style-type: none">▪ Originalité▪ Rapidité
<i>PS2</i>	Compétence : Au terme du PS2, l'enfant sera capable de donner son avis sur des activités artistiques réalisées.		
<i>PS3</i>	Compétence : Au terme du PS3, l'enfant sera capable d'exprimer ses sentiments, ses impressions et ses observations de manière artistique au cours d'activités individuelles ou collectives en faisant appel à des techniques et à des outils pédagogiques divers.		

EXPRESSION LINGUISTIQUE

PS1

Compétence 1 : Au terme du PS1, l'enfant sera capable d'utiliser les sonorités et la gestuelle pour s'exprimer dans des situations simples de la vie quotidienne, en ayant recours à des mots concrets et des phrases simples,

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités proposées</i>	<i>REMARQUES</i>
<p>1.1-Exprimer oralement, avec des expressions courantes, ses besoins spécifiques, ses propres actions, ses désirs et ses sentiments, dans des situations de la vie quotidienne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter attentivement - Exécuter les consignes d'autrui. - Exprimer ses besoins. - S'exprimer à propos de ses propres actions. - Prendre la parole à bon escient. - Utiliser un ensemble de mots, des phrases et des expressions courantes de la vie quotidienne. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Moyens d'expression et de communication : <ul style="list-style-type: none"> - Description, dramatisation, jeux.... ♦ Règles propres à la communication : <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter, répondre, interroger, prendre la parole, attendre, formuler des excuses. ♦ Lexique et expressions propres à son milieu : les membres de la famille, les métiers, les plantes, les animaux, les phénomènes naturels, etc. ♦ Lexique et expressions : des impressions, des besoins, des désirs, des spectacles dont on a été témoins. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de rôles : Organisation d'une cérémonie. - Activités diverses : Jeux, expression linguistique et gestuelle, poèmes et chansons. - Langage <p>Expression orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu des familles. - Récit du week-end. - Récit d'événements ordinaires vécus par l'enfant. - Donner son avis sur un récit, un événement ou un spectacle. - Comptines et chansons : mémorisation, répétition et récitation, etc. 	<p>Laisser une marge de liberté à l'enfant.</p> <p>Travail de groupe : Répartition des rôles et respect des règles de la communication.</p>

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
<p>1.2- S'exprimer, oralement ou gestuellement, face à un événement vécu ou écouté</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prononcer correctement les mots et les expressions. - Participer aux rituels et à quelques activités. - Répondre à la question posée. - Poser une question. - Composer une phrase simple. - Réciter des comptines, des chansons et des poèmes. - Rappporter un événement vécu ou un conte qu'on a entendu. - Redire un conte. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Les supports de l'expression orale <ul style="list-style-type: none"> - La conversation, le jeu théâtral, les récits, les comptines, les poèmes, les chansons. - . ♦ Les mots interrogatifs : <ul style="list-style-type: none"> - Où ? Quand ? qui ? - Comment ? Quoi ? ♦ Les pronoms <ul style="list-style-type: none"> - Moi, lui, je, tu, il, elle. ♦ Les articles : <ul style="list-style-type: none"> le, la, les, un, une, des. ♦ L'expression du temps : <ul style="list-style-type: none"> aujourd'hui, hier, demain, matin, midi, soir. ♦ L'expression du lieu : <ul style="list-style-type: none"> sur, sous, en bas, en haut, devant, derrière, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter un récit, reprendre le récit, donner son point de vue, imaginer une fin à l'histoire. - Observer une image ou un être vivant : description et expression. - Jeux de rôle. - Sortie scolaire. 	<p>Travail de groupe : Activités extrascolaires</p>

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
1.3- Utiliser les sonorités et la gestuelle pour répéter une phrase ou dire un mot.	<ul style="list-style-type: none"> - Associer des données visuelles et auditives (à tel cri correspond telle image d'animal ...). - Travailler la voix (hurler, chuchoter, crier, murmurer...). - Répéter un mot, une phrase, une comptine en insistant sur les sonorités et la gestuelle. 	<p>Les sons</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voix haute ou basse ; débit rapide ou lent. - Le rythme en rapport avec différents sons correspondant à des phonèmes, des mots et des phrases simples. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des comptines et des chansons. - Réciter des comptines et des poèmes simples. - Jeux de langage ou de prononciation. - Imitation des sons et des mélodies. 	
1.4- Faire correspondre des mots à leurs images.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier son prénom parmi d'autres. - Reconnaître certains mots courants à l'oral, des affichages de la classe, associés à leurs images. - Découvrir progressivement des mots simples et leurs images. 	<p>♦ Les savoir-faire préparatoires à la lecture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impression sonore correspondant aux différents sons isolés en classe. - Discrimination auditive et visuelle : formes et sons. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire les affiches posées en classe. - Lire les prénoms des enfants. - Lire les divers écrits qui se trouvent en classe. - Ecouter la boîte vocale. - Utiliser des fiches phonétiques. 	En classe, afficher : chiffres, lettres, mots, phrases simples, chants et comptines.

Compétence 2 : Au terme du PS1, l'enfant sera capable de s'exprimer à l'écrit en faisant appel à des activités figuratives.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
<p>2.1- Décoder du sens globalement des comptines et des contes à partir de 4 images au plus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier certains types d'écrits qui désignent des noms et des marques commerciales. - Reconnaître des comptines et des contes à partir d'images. - Feuilletter, dans le sens correct, un livre. 	<p>Composantes du livre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La couverture, le titre, les images et les photos, les pages. <p>Le récit et ses éléments constitutifs : Le texte, les personnages, les événements, les lieux et les temps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les hymnes - Les poèmes et leurs composantes - Les comptines - Les affiches - Les fiches - Les recettes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter une histoire. - Prendre contact avec le livre à partir des symboles et des images. - Lire de récits à partir d'images et de symboles. - Lire des fiches et des affiches. - Feuilletter, dans le sens correct, les pages d'un livre. 	<p>En classe, afficher : chiffres, lettres, mots, phrases simples, chants et comptines.</p>

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
<p>2.2- Dessiner des tracés graphiques.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier la graphie de son prénom. - Identifier des tracés graphiques - Dessine son prénom. - Tracer des lignes et des formes, suivant des modèles. - Reproduire des tracés graphiques de base - Dessine des lignes sans modèle précis. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La page - Le sens de l'écriture selon la langue étudiée. - L'espace utilisé. ◆ Les lignes : horizontales, verticales, obliques, zigzag. ◆ le point, le cercle... ◆ Le graphisme : - Les gribouillages (sur espace libre-sur espace limité) - Empreintes avec l'index - Pointillage et tracés graphiques avec divers outils scripteurs (feutres, pinceau, craie). 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner librement. - Compléter avec des points. - Dessiner selon des instructions. - Tracer des lignes et le dessin des formes - Colorier. - Peindre.. - Reproduire diverses formes et copier son prénom. 	<p>Faire attention à la posture de l'enfant lors de l'écriture</p>

EXPRESSION LINGUISTIQUE

PS2

Compétence 1 : Au terme du PS2, l'enfant sera capable de s'exprimer oralement, à propos de ses besoins, d'un événement vécu, d'un récit ou d'un document sonore, en ayant recours à la gestuelle adéquate et aux termes corrects

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
<p>1.1- Exprimer oralement et de différentes manières ses besoins spécifiques, ses désirs, ses propres actions et celles d'autrui dans des situations de la vie quotidienne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter attentivement. - Suivre les consignes d'autrui. - Exprimer ses besoins de diverses manières. - S'exprimer à propos de ses actions et de celles d'autrui. - Prendre à bon escient la parole. - Utiliser des mots, des expressions et des phrases en relation avec ses besoins, ses désirs et ses propres actions. - Utiliser des mots, des phrases et des expressions courants de la vie quotidienne. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Moyens d'expression et de communication : <ul style="list-style-type: none"> - Description, dramatisation, jeux.... ♦ Règles propres à la communication : <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter, répondre, interroger, prendre la parole, attendre, formuler des excuses. ♦ Lexique et expressions propres à son milieu : les membres de la famille, les métiers, les plantes, les animaux, les moyens de transport, les phénomènes naturels. ♦ Lexique et expressions des impressions, des besoins, des désirs, de l'imaginaire, des spectacles dont on a été témoin.. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de rôles : Organisation d'une cérémonie. - Activités diverses : Jeux, expression linguistique et gestuelle, poèmes et chansons. - Langage <p>Expression orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu des famille. - Récit du week-end. - Récit d'événements ordinaires vécus par l'enfant. - Donner son avis sous forme de récit ou d'événements ou de spectacles. - Comptines et chansons : mémorisation, répétition et récitation. 	<p>Laisser une marge de liberté à l'enfant.</p> <p>Travail de groupe : Répartition des rôles et respect des règles de la communication.</p>

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités proposées</i>	<i>REMARQUES</i>
<p>1.2- Utiliser ses acquis linguistiques pour prendre part à une conversation ou raconter à sa manière un conte ou un événement vécu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prononcer correctement. - Prendre part à une conversation à l'intérieur et à l'extérieur de la classe. - Répondre correctement à la question posée. - Composer une phrase simple. - Réciter des comptines, des chansons et des poèmes. - Rapporter un conte ou un événement vécu individuellement ou en groupe. - Raconter un conte déjà écouté à sa manière. - Proposer une fin d'une histoire qu'on a écoutée. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Les supports de l'expression orale <ul style="list-style-type: none"> - La conversation, le jeu théâtral, les récits, les comptines, les poèmes, les chansons. - La phrase nominale simple. - La phrase verbale simple. ♦ Les mots interrogatifs : <ul style="list-style-type: none"> - Où ? Quand ? qui ? - Comment ? Quoi ? Avec qui ? ♦ Les pronoms <ul style="list-style-type: none"> - Moi, lui, je, tu, il, elle, nous. ♦ Les articles : <ul style="list-style-type: none"> le, la, l', les, un, une, des. ♦ L'expression du temps : <ul style="list-style-type: none"> Aujourd'hui, hier, demain, matin, midi, soir, etc. ♦ L'expression du lieu : <ul style="list-style-type: none"> Sous, sur, en bas, en haut, devant, derrière. 	<p>Des récits</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter, reprendre le récit, donner son point de vue, imaginer une fin à l'histoire. - Observer une image ou un être vivant : description et expression. - Jeux de rôle. - Sortie scolaire. 	<p>Laisser une marge de liberté à l'enfant.</p>

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
1.3- Utiliser les sonorités et la gestuelle pour dire une comptine ou un poème.	<ul style="list-style-type: none"> - Associer des données visuelles et auditives. - Travailler la voix (hurler, chuchoter, crier, murmurer...). - Répéter un mot, une phrase, une comptine en insistant sur les sonorités et la gestuelle. - Identifier la rime d'une comptine. - Dire des mots, tenant compte d'une rime, d'un son. - Continuer une comptine, un poème en tenant compte des rimes et des sonorités. 	<p>Les sons</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voix haute, basse ; débit rapide ou lent. - Le rythme en rapport avec différents sons correspondant à des lettres isolées, des phonèmes, des mots et des phrases simples. <p>Lexique et expressions : des impressions, des besoins, des désirs, des spectacles, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des comptines et des chansons. - Réciter des comptines, des poèmes qui sont (sur le plan phonétique) en accord et en harmonie les uns avec les autres ou qui sont nettement opposés. - Jeux de langage ou de prononciation. - Imitation des sons et des mélodies (à tel cri correspond telle image d'animal ...). 	
1.4- Faire correspondre des lettres et des mots à leurs images	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier son prénom parmi d'autres. - Identifier la forme et la sonorité de quelques lettres - Relier des mots à leurs images. - Reconnaître certains mots courants à l'oral, à travers d'affichage de la classe (au début avec images puis sans images). 	<p>♦ Les savoir- faire préparatoires à la lecture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impression sonore correspondant aux différents sons isolés aux syllabes, aux mots écrits en classe. - Discrimination auditive et visuelle : formes des lettres de l'alphabet et leurs équivalences sonores. - Reconnaissance de certains mots en usage à l'oral (de façon globale uniquement). 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire les affiches posées en classe. - Lire les prénoms des enfants. - Lire les divers écrits qui se trouvent en classe. - Ecouter la boîte vocale. - Utiliser des fiches phonétiques. 	<p>Laisser une marge de liberté à l'enfant.</p> <p>Travail de groupe : Répartition des rôles et respect des règles de la communication.</p>

Compétence 2 : Au terme du PS2, l'enfant sera capable de s'exprimer à l'écrit en faisant appel à des activités figuratives ou écrites

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
<p>2.1- Associer un mot ou une phrase simple à des images ou à des pictogrammes au nombre de 5 au plus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître certains écrits qui désignent ; <ul style="list-style-type: none"> o des noms, o des symboles qui désignent certains lieux, o des marques ou des signes existant dans le commerce. - Reconnaître les divers types et genres d'écrits : textes, poèmes, comptines ou contes en rapport avec des symboles écrits ou figuratifs précis. - Reconstituer chronologiquement un texte illustré par des images. - Feuilletter les pages d'un livre. - Dictée une phrase à un adulte. 	<p>Composantes d'un album :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La couverture, le titre, les images et les photos, les pages. <p>Le récit et quelques éléments constitutifs, tels que le texte, les personnages, les événements, les lieux et les temps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les hymnes - Les poèmes et leurs composantes - Les comptines - Les affiches - Les fiches - Les recettes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raconter une histoire. - Prise de contact avec le livre à partir des symboles et des images. - Lecture de récits à partir d'images et de symboles. - Lecture de fiches et d'affiches. - Lecture des tableaux des chiffres et des lettres. - lecture des tableaux portant les différentes graphies d'une même lettre. 	<p>En classe, afficher : chiffres, lettres, mots, phrases simples, chants et comptines.</p>

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
2.2- Reproduire des tracés graphiques de base en respectant le sens correct de l'écriture et de la lecture.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître le sens correct de l'écriture et de la lecture. - Écrire certains prénoms. - Tracer des lignes et des formes suivant des modèles. - Reconnaître des mots en tenant compte de leur forme visuelle, des silhouettes qui se ressemblent. - Reproduire des tracés graphiques de base. - Tracer quelques lignes, suivant des consignes précises. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Le graphisme : <ul style="list-style-type: none"> - Les gribouillages (sur espace libre, sur espace limité) - Empreintes avec l'index. - Pointillage avec des feutres (épais, moins épais, fins). ◆ L'organisation de la page <ul style="list-style-type: none"> - Le sens de l'écriture selon la langue étudiée. - L'espace utilisé. ◆ Le tracé des lignes <ul style="list-style-type: none"> - Les lignes : horizontales, verticales, obliques, zigzag. - Le tracé des courbes représentatives. ◆ Les formes : le point (avec le crayon papier), le cercle, le carré ... ◆ L'écriture des mots : <ul style="list-style-type: none"> - La tenue du crayon, le sens de l'écriture des lettres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le dessin libre - Compléter avec des points - Le dessin dirigé - Le tracé des lignes et le dessin des formes - Le coloriage. - La peinture. - Ecrire son prénom ainsi que certains mots. - Reproduire diverses formes et copier divers mots 	Faire attention à la posture de l'enfant lors de l'écriture.
2.3- Copier quelques lettres et 3 mots au plus.	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom. - Construire des mots à partir d'étiquettes de lettres. - Copier quelques lettres et quelques mots. - Reproduire des modèles sous forme de dessin ou de texte. - Écrire quelques lettres de l'alphabet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prénoms et noms. - Modèles sous forme de dessin ou de texte. - Quelques lettres de l'alphabet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom. - Ecrire des lettres selon leur position dans le mot. - Copier des mots. 	Affichage : La frise alphabétique.

EXPRESSION LINGUISTIQUE

PS3

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable de s'exprimer tant à l'oral qu'à l'écrit dans le cadre d'une ou de diverses situations en faisant appel à des ressources orales ou figuratives, symboliques ou écrites.

Compétence 1: *Au terme de la PS3, l'enfant sera capable de communiquer oralement avec son environnement proche en utilisant des phrases simples pour exprimer ses besoins, ses sentiments, ses opinions et en racontant un événement vécu.*

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
1.1 Utiliser les éléments de la langue parlée pour exprimer ses besoins et faire preuve de compréhension d'un document.	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre par un mot, une phrase simple à une question en relation avec le conte : titre, personnages, ... - Réaliser une action suite en réponse à une seule consigne. - Nommer ce qu'il voit dans son environnement proche. - S'exprimer à propos de ses propres besoins ou ceux d'autrui en un mot et / ou en une phrase simple. - Réciter des comptines et des poèmes courts. - Reconnaître le même son en différentes positions dans le mot 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lexique et expressions linguistiques propres à son milieu : les membres de la famille, l'école, les métiers, les plantes, les animaux, les phénomènes naturels,... - <i>Lexique et expressions :</i> des besoins, (j'ai faim, j'ai soif, j'ai envie de jouer...). - Les voyelles et quelques consonnes - L'aspect phonétique des lettres. - Comptines thématiques. 	<p>Expression orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rituel matinal. - Identification des prénoms des enfants. - Récit du week-end. - Récit d'événements ordinaires vécus par l'enfant. - Observation d'une image ou d'un élément concret : description et expression. - jeux de conscience phonétique, poème, chansons et comptines. - Jeux vocaux et expression gestuelle. - Jeux de langage : Jacques a dit, jeux de 	<ul style="list-style-type: none"> • Laisser une marge de liberté à l'enfant. • Enrichir la classe par des affiches renfermant : chiffres, lettres, mots, phrases simples, chants et comptines. • Utiliser des documents sonores ou visuels

	(voir annexe). - Identifier les syllabes dans des mots.		rôle, pigeon vole, ...	
--	--	--	------------------------	--

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
1.2. Communiquer oralement à partir des phrases simples pour exprimer ses besoins et ses sentiments et faire preuve de compréhension d'un document.	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre par une phrase simple à une question en relation avec le temps et le lieu d'un récit. - Exprimer ses sentiments et ceux d'autrui en une seule phrase. - Composer une phrase simple en utilisant le vocabulaire acquis. - Reconnaître le même son en différentes positions dans le mot (voir annexe). - Réciter des comptines et des poèmes. - Utiliser l'intonation appropriée aux deux types de phrases (affirmative et interrogative). - Identifier les syllabes dans un mot. 	<ul style="list-style-type: none"> - La chronologie des événements. ◆ Des mots familiers en usage à l'oral. ◆ <i>Moyens d'expression et de communication :</i> - <i>Lexique et expressions :</i> des sentiments (je suis content, je suis triste, j'ai peur...), - La phrase nominale simple. - La phrase verbale simple. - Les différents sons de quelques voyelles et de quelques consonnes. - Comptines thématiques. ◆ <i>Les intonations :</i> - Voix haute, basse ; débit rapide/lent. ◆ <i>Les phrases déclaratives et interrogatives.</i> ◆ <i>Les pronoms personnels :</i> - Je, tu, il/elle, ils/elles, moi, toi, lui. ◆ <i>Les articles :</i> le, la, les, l', ... un, une, des... ◆ <i>Les adjectifs démonstratifs :</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter, reprendre le récit suivant la chronologie. - Réciter des comptines, des poèmes et des chansons en tenant compte des sonorités, des rythmes et de la mélodie. - Jeu théâtral. - Imitation des sons et des mélodies. - Jeux phonétiques. - Poser une question. - Rituel, ordre du jour, calendrier. 	<p>Travail par ateliers, ou groupes.</p> <p>Activités extrascolaires.</p>

		ce, cette, ces. ♦ <i>Les expressions du temps</i> : Aujourd'hui, hier, demain, matin, midi, soir.		
--	--	--	--	--

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
<p>1.3 Communiquer oralement dans son environnement proche en utilisant des phrases simples pour exprimer ses besoins, ses sentiments, ses opinions et faire preuve de compréhension d'un document.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre par un mot, une phrase simple à des questions relatives à un conte : titre, personnages, nœud, action, fin, - Exprimer ses opinions en une phrase simple. - Raconter une histoire en respectant l'ordre chronologique. - Construire une phrase simple. - Utiliser l'intonation appropriée aux 3 types de phrases : déclarative, interrogative et exclamative. - Réciter des comptines et des poèmes. - Reconnaître le même son en différentes positions dans le mot (voir annexe). 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ <i>Règles propres à la communication</i> : <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter, répondre, interroger, prendre la parole, attendre, formuler des excuses. - Phrase verbale simple. - Phrase nominale simple. - Vocabulaire signifiant des actions, des objets et des personnes... ♦ <i>Lexique et expressions</i> : (je pense que, j'aime, je n'aime pas, ..). <ul style="list-style-type: none"> - Les articles, les pronoms personnels, les adjectifs démonstratifs, et les mots interrogatifs. - Comptines thématiques. - Les sons de quelques voyelles et de quelques consonnes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de rôle. - Jeux phonétiques. - Activités autour d'un conte : Dramatisation, marionnettes, chronologie d'un récit, improvisation d'une situation. - Activités autour d'un support visuel ou sonore. 	<p><i>Travail de groupe</i> : Répartition des rôles et respect des règles de la communication.</p>

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
<p>1-4 Communiquer oralement dans son environnement proche en utilisant des phrases simples pour exprimer ses besoins, ses sentiments, ses opinions et raconter un événement vécu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Répondre par une phrase complète aux questions en relation avec des textes connus des enfants. - Imaginer une autre fin à une histoire. - Produire des assonances ou des rimes. - Raconter un événement vécu en respectant les éléments narratifs. - Construire des phrases simples en utilisant le vocabulaire acquis. - Reconnaître le même son* en différentes positions dans le mot (voir annexe). 	<ul style="list-style-type: none"> - Les composantes d'une phrase. - Les composantes d'un récit simple. - Les rythmes et les rimes d'une comptine. - <i>Lexique et expressions</i> : des impressions, des besoins, des désirs, de l'imaginaire, des spectacles dont on a été témoin. - <i>Les indicateurs temporels</i> : au début, d'abord, ensuite, après, à la fin. - Les mots interrogatifs : Où ? Quand ? Comment ? Combien ? Quoi ? Avec qui ? - Impressions sonores correspondant aux différents sons, syllabes, mots, phrases - Discrimination auditive des phonèmes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner son avis sous forme de récit ou d'événements ou de spectacles. - Compléter une série rythmique et des chants adéquats. - Activités de conscience phonologiques. - Utiliser les mots sonores. - Répondre à des questions après avoir écouté la boîte vocale. - Jouer des jeux d'intonation. - Composer une comptine suivant une rime donnée. - Raconter une histoire déjà écoutée. 	

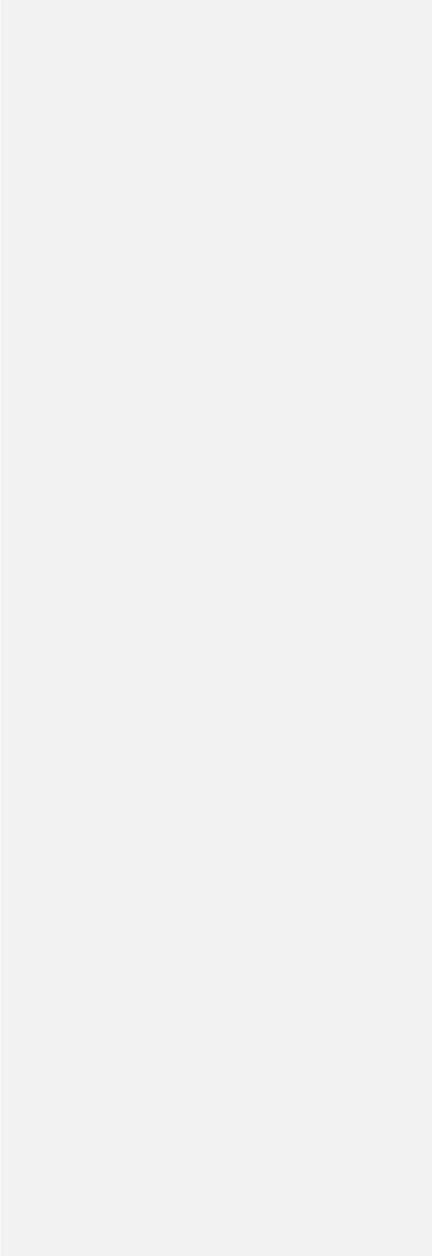
Compétence 2: Au terme de la PS3, l'enfant sera capable de lire, d'écrire et de composer des phrases simples

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	REMARQUES
2.1-Utiliser les mécanismes de la lecture et de l'écriture	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer des phonèmes (fréquemment écoutés) et leurs graphies dans un mot. - Associer des lettres (consonnes et voyelles) pour constituer des syllabes et des mots. - Lire des lettres, des syllabes en se référant aux deux types d'écritures. - Lire globalement un mot ou une phrase (voir annexe). - Identifier son prénom parmi d'autres prénoms. - Tracer quelques lettres en tenant compte du sens de l'écriture. - Distinguer les lettres majuscules des lettres minuscules. - Ecrire des lettres, des syllabes et des mots simples (voir annexe). 	<ul style="list-style-type: none"> - Discrimination auditive, visuelle et musculaire des lettres de l'alphabet : (consonnes ou voyelles simples) - Discrimination visuelle des syllabes et des mots simples. - Ecriture en cursive de quelques lettres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lecture de récits à partir d'images et de symboles. - Lecture des affiches. - Lecture de la frise alphabétique. - La graphie des lettres. - Jeu d'étiquettes. - Association mot/image. - Mots- cachés 	<p>Enrichir la classe par des fiches renfermant : chiffres, lettres, mots, phrases simples, chants et comptines.</p> <p>Afficher des lettres, des syllabes et des cartes lexicales dans les deux écritures scripte et cursive</p>

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités proposées</i>	<i>REMARQUES</i>
2.2.-Lire et écrire des lettres, des syllabes et des mots lus.	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer des phonèmes (fréquemment écoutés) et leurs graphies dans un mot ou dans une phrase. - Associer des syllabes (consonnes et voyelles) pour constituer au moins un mot. - Lire des lettres, des syllabes et des mots simples (avec 2 syllabes au maximum) en se référant aux deux types d'écritures. - Lire globalement un mot ou une phrase (voir annexe). - Ecrire des lettres, des syllabes et des mots simples en tenant compte du sens de l'écriture. - Ecrire de mémoire des lettres, des syllabes et des mots (voir annexe). 	<ul style="list-style-type: none"> - La chronologie des événements. - L'organisation de la page. - Les lettres de l'alphabet : (consonnes et voyelles simples). 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire diverses formes et copier divers lettres et mots. - Ecrire les lettres selon leur position dans le mot. - Tracer des lettres selon le sens de l'écriture. - Ecriture des lettres, des syllabes, des mots. 	

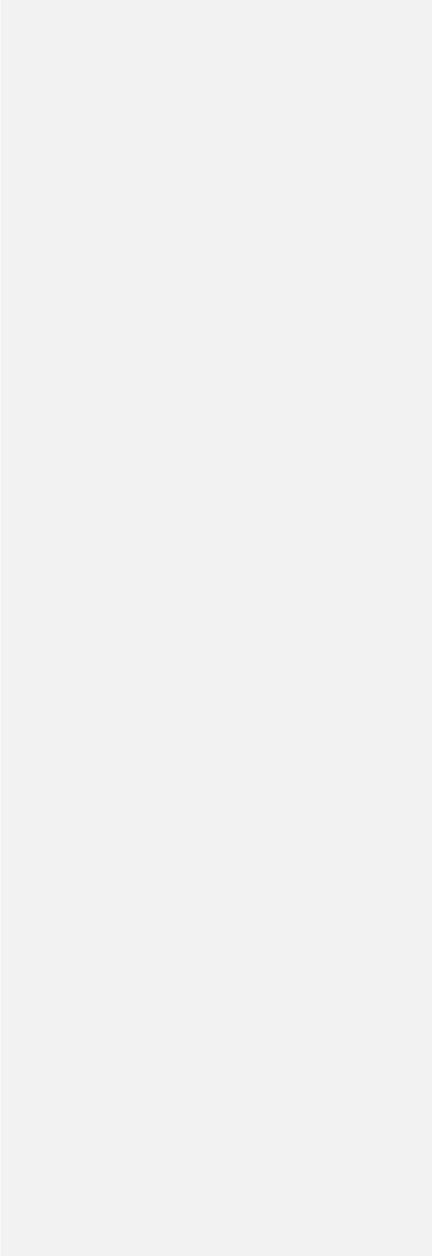
<p>2.3- Lire et écrire des phrases simples.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconstituer un texte représenté par des images au moins 4 en respectant la chronologie du récit. - Construire un mot à partir de trois syllabes au moins. - Construire une phrase simple. - Reconnaître des mots en tenant compte de leur forme visuelle. - Ecrire des lettres, des syllabes et des mots (voir annexe). - Lire des lettres, des mots et des phrases de 5 mots. - Lire globalement un mot ou une phrase (voir annexe). - Ecrire des mots de deux syllabes au moins dictés par l'adulte. - Identifier la ponctuation et la majuscule dans une phrase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les composantes du livre : livre, personnage, couverture, lieu, temps. - La chronologie des événements. - Lecture et écriture des lettres, des syllabes, des mots et des phrases. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire diverses formes et copier divers lettres et mots. - Ecrire les lettres selon leur position dans le mot. - Tracer des lettres selon le sens de l'écriture. 	
--	--	---	--	--

DOCUMENT DE TRAVAIL



<p>2.4- Lire, écrire et composer des phrases simples</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître divers types d'écrits : textes, poèmes, comptines ou contes (en rapport avec des codes et des symboles précis). - Lire un petit texte composé de 4 phrases. - Ecrire des lettres, des syllabes et des mots (voir annexe). - Copier une ou deux phrases courte(s) en respectant les normes de l'écriture. - Ecrire trois phrases simples dictées par l'adulte. - Ecrire une phrase simple en utilisant la ponctuation. 	<p><i>Le récit et ses éléments constitutifs</i> : Le texte, les personnages, les événements, les lieux et les temps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des hymnes - Des poèmes et leurs composantes - Des comptines - Des affiches - Des recettes. - Des phrases courtes ou des mots au moins de trois syllabes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prise de contact avec le livre à partir des symboles et des images. - Lecture d'un texte simple. - Lecture de fiches et d'affiches. - Réalisation d'un tableau des chiffres et des lettres. - Réalisation des tableaux portant les différentes graphies d'une même lettre. - Cartes lexicales. 	<p>Affichage de la classe : chiffres, lettres, mots, phrases simples, chants et comptines.</p>
---	--	---	---	--

DOCUMENT DE TRAVAIL



DEVELOPPEMENT SCIENTIFIQUE

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs à l'espace, aux nombres, aux formes, aux êtres vivants et aux objets, en situation simple ou en situation problème.

PS1

Compétence 1 : Au terme du PS1, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux formes d'objets et à leurs localisations et aux nombres de 1 à 5, en situation significative.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités proposées</i>	<i>Remarques</i>
1.1- Identifier les ressemblances entre les objets.	<ul style="list-style-type: none">- Collecter des objets semblables : deux ou trois éléments.- Classer les objets dans des ensembles selon une seule caractéristique.	<ul style="list-style-type: none">- Réalisation de tris.- Classement d'objets selon un seul critère : forme, couleur, taille.	<p>♦ Visite de terrain (dans la nature) :</p> <ul style="list-style-type: none">- Collecter des objets, les classer selon des caractéristiques précises (forme, couleur, genre, utilisation).- Comparer des objets selon des caractéristiques précises.- Créer des modèles représentant des objets observés par les enfants.- Retrouver un objet manquant dans un ensemble donné.- Verbaliser les critères.- Barrer l'intrus.	Partir d'objets concrets, disponibles dans le milieu de l'enfant.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités proposées</i>	<i>Remarques</i>
1.2- Reconnaître les nombres de 1 à 5.	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 1 à ∞. - Faire le lien entre deux petits ensembles d'objets ou d'éléments (plus grand, plus petit, égalité). 	<ul style="list-style-type: none"> - Les nombres : de 1 à 5. - La ronde matinale : le calendrier, le jour, le mois, l'année. 	<ul style="list-style-type: none"> - Colorier, sur le calendrier d'une semaine, les jours de congé et les jours de classe avec des couleurs différentes. - Dire de mémoire des comptines numériques. - Codifier les jours des fêtes importantes. - Compter les élèves absents (< 5). - Partager une collection. - Associer un nombre à une collection. 	Comptines numériques.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
1-3-Utiliser des outils de mesure des longueurs.	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler des unités de mesure de longueur non conventionnelles : crayon, brochette... - Comparer des objets selon un critère précis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les longueurs : long, court, plus long que, plus petit que, le moyen. - Matériel disponible : la main, le fil... 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des mesures (par référence à des objets, à des jeux, à des outils pédagogiques). - Utilisation des outils disponibles : fil main. 	La mesure des objets se fait avec des unités non conventionnelles (fil, ...).
1.4- Construire des modèles à partir d'objets solides de formes diversifiées, selon 2 positions de 4.	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer l'emplacement des objets et leur orientation : dedans dehors, sur sous. - S'orienter sur des plans. - Reconnaître certaines formes géométriques - Construire des modèles à partir de certaines formes géométriques et corps solides. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sur/ sous, dedans / dehors - Loin de/ près de, en haut / en bas. - Devant/derrière. - A droite, à gauche. - Près de, loin de... - Ligne fermée, ligne ouverte, - Les formes géométriques : le cercle, le carré, le rectangle, le triangle. - Les corps solides : la sphère, le cube. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans un labyrinthe, un quadrillage. - Se repérer en reliant des points. - S'informer sur un lieu (son emplacement). - Suivre un chemin fléché. - Suivre un chemin non fléché. - Coder et décoder des chemins. - Compléter des blocs de construction d'après des caractéristiques de forme, de couleur, de volume, et d'épaisseur. - Activité de pavage et de mosaïque. - 	Travailler avec des formes géométriques simples et des corps solides.
1.5- Relier des activités qui lui sont familières à leurs moments de réalisation en utilisant un terme relatif au temps.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser certains termes relatifs au temps. - Se repérer en fonction du temps. - Se localiser dans le temps vécu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les jours de la semaine, les mois, et les saisons. - Le jour et la nuit. - Le matin, à midi, le soir. - Aujourd'hui, hier, demain. - Le sablier. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de rôles portant sur diverses activités selon les moments de la journée. - Raconter ses propres expériences journalières. - Mettre en ordre chronologique des images relatives à des événements. - Différencier les concepts : avant, après, aujourd'hui, demain, hier, matin, midi, soir. - Utiliser la carte météo. 	Identifier l'emploi du temps en se référant à différents outils de mesure du temps : le sablier.

Compétence 2 : Au terme du PS1, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux êtres vivants et aux objets pour s'identifier et identifier son environnement.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
2.1- Distinguer les êtres vivants des objets.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître certains caractères spécifiques des êtres vivants. - Reconnaître certains caractères spécifiques des objets. - Repérer les étapes de croissance chez certains animaux. - Repérer les étapes de croissance de certaines plantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Caractères spécifiques des êtres vivants : l'homme, l'animal et la plante. ◆ Caractères spécifiques des objets : couleur, forme, toucher, flexibilité, rigidité, résistance, odeur, son, volume , quantité, poids, place. ◆ Etapes de croissance chez certains animaux. ◆ Etapes de croissance de certaines plantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer un repas avec des ingrédients différents pour en faire ressortir les caractéristiques et les spécificités. - Cultiver des graines et des plantes. - Observer la croissance de petits animaux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les ressemblances et les différences dans une même catégorie : l'homme, l'animal, la plante. - Prise en compte des dangers auxquels les enfants pourraient être exposés au cours de l'utilisation de certains outils ou matériels.

<p>2.2- Identifier les changements de quelques éléments de l'environnement : états de la matière, le temps, le jour et la nuit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les caractéristiques de son environnement (l'eau, l'air et la terre). - Reconnaître le cycle de l'eau. - Reconnaître le cycle de la nature. - Identifier les changements du climat et des saisons. - Distinguer le jour de la nuit. - Se positionner dans l'espace - Se localiser dans le temps. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les changements d'état de la matière : fusion, solidification, vaporisation - Le cycle de l'eau. - Le temps. - Les saisons. - Les étapes d'une expérience scientifique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Changement de l'eau d'un état à l'autre. - Utilisation du thermomètre pour la santé et du baromètre pour le climat. - Transformation des fruits et des matières sous l'action de la chaleur ou du froid. 	
<p>2.3- Appliquer les règles de protection de son corps et de l'environnement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les règles de protection de l'environnement. - Appliquer les règles de protection des arbres et des fleurs. - Appliquer les règles d'hygiène. 	<ul style="list-style-type: none"> - Règles de protection de l'environnement. - Règles de protection de son corps (électrocution, couteaux, objets aigus, ...). - Règles d'hygiène. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mener une campagne de propreté prise en charge par chaque classe. - Trier les déchets : papier, matière plastique, produit en métal. - Activité de recyclage. 	
<p>2.4- Mettre en marche certains appareils électroménagers et technologiques.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entreprendre des expériences pour mettre en marche certains jouets et jeux de construction simple. - Reconnaître les fonctions des appareils électroménagers dans la vie quotidienne. - Reconnaître le monde de l'ordinateur et son utilisation. - Utiliser quelques outils de son quotidien. 	<ul style="list-style-type: none"> - Des jouets et des jeux de construction simples. - Des appareils électroménagers - Des appareils audio-visuels. - L'ordinateur. - L'aimant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre connaissance des parties extérieures de la radio, de la télévision, de l'ordinateur et de leur mode de fonctionnement. - Fabriquer quelques jouets simples. - Faire fonctionner des appareils familiaux. 	

DEVELOPPEMENT SCIENTIFIQUE

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs à l'espace, aux nombres, aux formes, aux êtres vivants et aux objets, en situation simple ou en situation problème.

PS2

Compétence 1 : Au terme du PS2, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux formes d'objets, à leurs orientations et à leurs localisations, et aux nombres de 1 à 10, en situation significative.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités proposées</i>	<i>Remarques</i>
<p>1.1- Etablir une comparaison entre deux objets selon deux critères précis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Collecter des objets semblables. - Classer des objets dans des ensembles selon deux caractéristiques différentes. - Comparer les éléments de deux ensembles équivalents. 	<ul style="list-style-type: none"> - Propriétés d'un objet ou d'une collection. - Critères de classement d'objets : forme, couleur, taille, 	<p>♦ Visite de terrain (dans la nature) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collecter des objets, les classer selon des caractéristiques précises (forme, couleur, genre, usage). - Comparer des objets selon des caractéristiques précises. - Créer des modèles représentant des objets familiers à lui. - Retrouver un objet manquant dans un ensemble donné. - Barrer l'intrus. - Faire des collections en présence d'un critère perturbateur. - Retrouver le critère de classification. 	<p>Partir d'objets concrets, disponibles dans le milieu de l'enfant.</p>

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités proposées</i>	<i>Remarques</i>
1.2- Reconnaître les nombres de 1 à 10.	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 1 à 10. - Faire le lien entre les nombres d'éléments de deux petits ensembles (>, <, =) - Etablir un rapport entre le nombre et la quantité (de 1 à 5). - Ecrire les nombres (de 1 à 5). - Ordonner les nombres ordinaux de 1 à 5. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les nombres : de 1 à 10. - Les nombres ordinaux : du premier au cinquième. 	<ul style="list-style-type: none"> - La ronde matinale : le calendrier, le jour, le mois, l'année. - Coloriage du calendrier : jours de congé, jours de classe, jours des fêtes importantes (différentes couleurs). - Correspondance symboles - mots. - Liste des anniversaires des enfants. - Comptage des élèves absents et des élèves présents. - Partage d'une collection. - Association d'un nombre à une collection. 	<p>Comptines numériques.</p> <p>Le chiffre sur la monnaie ne signifie rien d'autre que le pouvoir d'achat.</p>
1.3- Utiliser des outils de mesure de longueur et de masse.	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des objets selon certains critères précis. - Mesurer des longueurs avec des unités de longueur non conventionnelles, en utilisant : crayon, brochette, ... - Comparer deux masses en utilisant la balance, les mains, ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Les longueurs : long, court, plus long que, plus petit que, le plus long, le plus court, le moyen. - Les poids : lourd, léger, plus lourd, plus léger, le plus lourd, le plus léger. - Matériel disponible : la main, le fil... 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des mesures (par référence à des objets, à des jeux, à des outils pédagogiques). - Visite d'un magasin : acheter et vendre. - Ronde matinale, journal de classe. - Utiliser les mains pour comparer des poids. 	<p>La mesure des objets se fait avec des unités non conventionnelles (fil, ...).</p>

<p>1.4- Construire des modèles à partir d'objets solides de formes diversifiées, selon 4 positions de 6.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer l'emplacement des objets et leur orientation : dedans dehors, sur sous, devant derrière. - S'orienter sur des plans. - Identifier certaines formes géométriques de certains corps solides. - Construire des modèles à partir de certaines formes géométriques et corps solides. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sur/ sous, - Dedans / dehors - Loin/ près, haut, bas. - En haut, en bas - Devant, derrière. - A droite, à gauche. - Près de, loin de... - Ligne fermée, ligne ouverte - Les itinéraires, les formes géométriques : le cercle, le carré, le rectangle, le triangle. - Les corps solides : la sphère, le cube, le cône. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans un labyrinthe, un quadrillage. - Se repérer en reliant des points. - S'informer à propos d'un lieu (son emplacement). - Suivre un chemin fléché. - Suivre un chemin non fléché. - Coder et décoder des chemins. - Compléter des blocs de construction d'après des caractéristiques de forme, de couleur, de volume, et d'épaisseur. - Réaliser un bloc de construction de formes différentes (moules, construction...). - Compléter une symétrie par rapport à un axe. - Activité de pavage et de mosaïque. 	<p>Reconnaître et identifier les formes géométriques et les corps solides.</p>
<p>1.5- Relier des activités qui lui sont familières à leurs moments de réalisation en utilisant deux termes relatifs au temps.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser quelques termes relatifs au temps. - Se repérer en fonction du temps. - Classer les événements selon un ordre chronologique dans le cadre des activités quotidiennes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les jours de la semaine, les mois, et les saisons. - Le jour et la nuit. - Le matin, à midi, le soir. - Aujourd'hui, hier, demain. - La montre et le sablier. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de rôles portant sur diverses activités selon les moments de la journée. - Raconter ses propres expériences relatives à chacun des jours de la semaine. - Mettre en ordre des images relatives à des événements en respectant l'ordre chronologique. - Lire un calendrier. - Différencier les expressions : avant, après, aujourd'hui, demain, hier, matin, midi, soir. - Utiliser le tableau des jours de la semaine. - Utiliser la carte météo, les repas. 	<p>Identifier l'emploi du temps en se référant à différents outils de mesure du temps : le sablier, la montre.</p>

Compétence 2 : Au terme du PS2, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux êtres vivants et aux objets pour mettre en application les règles de l'hygiène personnelle et celles de protection de son environnement.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
2.1- Comparer des caractéristiques des êtres vivants et des objets.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les besoins essentiels des êtres vivants. - Reconnaître les caractéristiques des objets : couleur, flexibilité, rigidité, odeur, son. - Reconnaître les étapes de croissance des êtres vivants 	<ul style="list-style-type: none"> - Besoins essentiels de l'homme, de l'animal et de la plante. - Caractéristiques des objets : couleur, flexibilité, rigidité, odeur, son - Etapes de croissance Homme-plante –animal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des expériences suivant des instructions précises sur : <ul style="list-style-type: none"> o La culture des grains, o La culture des plantes, o La comparaison entre les êtres vivants et les objets. - Réaliser un petit projet en utilisant le matériel nécessaire. 	
2.2- Identifier certains changements dans son environnement.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les cycles de la nature. - Découvrir les caractères spécifiques de son environnement. - Découvrir certaines sources de l'énergie utilisée dans le fonctionnement des machines qui sont familières à l'enfant. - Reconnaître les changements du climat (les saisons) - Différencier le jour de la nuit. - Se repérer dans le temps. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Les changements dans la nature : le refroidissement, le mélange, la fusion, le réchauffement. ♦ Les sources d'énergie : énergies thermique et électrique... ♦ Le climat : les changements quotidiens et saisonniers. 	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer un repas avec des ingrédients différents pour en faire ressortir les caractéristiques et les spécificités. - Faire des expériences qui montrent les changements dans les états des choses (eau, neige, vapeur...). - Décorer un arbre, la salle de classe, etc. - Cultiver des graines et des plantes. - Observer la croissance de petits animaux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les ressemblances et les différences dans une même catégorie : l'homme, l'animal, la plante. - Prise en compte des dangers auxquels les enfants pourraient être exposés au cours de l'utilisation de certains outils ou matériels.

<p>2.3- Mettre en application les règles de protection de son corps et de l'environnement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sauvegarder les arbres et les fleurs. - Appliquer les règles d'hygiène. - Réutiliser certains objets pour en faire divers usages. - Appliquer les règles de protection de l'environnement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Règles de protection de l'environnement. - Règles de protection de son corps. - Règles d'hygiène. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboration d'une campagne de propreté prise en charge par chaque classe. - Tris des déchets : papier, matière plastique, produit en métal. - Activité de recyclage : le papier recyclé. 	
<p>2.4- Mettre en marche quelques jeux ou appareils technologiques suite à des directives bien précises.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entreprendre des expériences pour mettre en marche certains jouets et jeux de construction simples. - Reconnaître la fonction des appareils électroménagers dans la vie quotidienne. - Découvrir quelques sources d'énergie. - Reconnaître le monde de l'ordinateur et son utilisation. - Utiliser quelques outils de son milieu quotidien. 	<ul style="list-style-type: none"> - Des jouets et des jeux de construction simples. - Des appareils électroménagers. - Energie électrique. - Des appareils audiovisuels. - L'ordinateur. - L'aimant. - La batterie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prise de connaissance des parties extérieures de la radio, de la télévision, de l'ordinateur et de leur mode de fonctionnement. - Fabrication de quelques jouets simples. 	<p>Prise de conscience des bienfaits et des dangers de ces appareils et ces outils.</p>

DEVELOPPEMENT SCIENTIFIQUE

PS3

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs à l'espace, aux nombres, aux formes, aux êtres vivants et aux objets en situation simple ou en situation problème.

Compétence 1 : *Au terme de la PS3, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs à l'espace, aux nombres et aux formes, en situation significative.*

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités proposées</i>	<i>Remarques</i>
<p>1.1- Identifier les ressemblances et les différences (forme, couleur, nombre, usage) entre deux ensembles formés de 5 éléments.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Collecter des objets semblables selon la forme et la couleur. - Classer des objets dans des ensembles selon la forme. - Classer des objets dans des ensembles selon la couleur. - Classer des objets dans des ensembles selon le <i>genre et l'usage</i>. - Classer des objets dans des ensembles selon le nombre. - Comparer les éléments des deux ensembles équivalents. - Comparer des ensembles relativement au nombre d'éléments (de 1 à 5 éléments) - Compter de 1 à 5. - Ordonner les nombres de 1 à 5. - Etablir un rapport entre le nombre et la quantité. - Lire les symboles des nombres de 1 à 5. - Ecrire les symboles des nombres de 1 à 5. - Reconnaître certaines formes géométriques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classement selon des critères : forme, couleur, genre, taille, usage. - Comparaison entre 2 ensembles selon des critères bien définis : plus grand, plus petit, égalité, autant que, plus que. - Formes géométriques : le cercle, le carré, le rectangle, le triangle. - Bande numérique de 1 à 5. 	<ul style="list-style-type: none"> - Collecter des objets, les classer selon des caractéristiques précises (forme, couleur, genre, destination). - Comparer des objets selon des critères précis. - Créer des modèles représentant des objets vus par les enfants. - Retrouver un objet manquant dans un ensemble donné. - Faire des collections en présence d'un critère perturbateur. - Retrouver le critère de classification. - Réaliser des activités de construction. - Ranger des dominos. - Faire une bande numérique. - Comparer des ensembles relativement au nombre d'éléments (de 1 à 5 éléments) 	<ul style="list-style-type: none"> - Partir d'objets concrets de l'environnement proche de l'enfant. - S'éloigner des petits objets qui ne correspondent pas à l'âge de l'enfant.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
1.2- Comparer des ensembles de 7 éléments selon la forme, la couleur, le rangement en ordre des nombres de chacun d'eux et l'emplacement de ses éléments.	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des objets dans des ensembles selon la forme, la couleur, le nombre. (<i>des ensembles de 7 éléments</i>) - Repérer l'emplacement des objets et leur orientation : devant/derrière, dedans/dehors, sur/sous, en haut/en bas, droite/gauche. - Compter de 1 à 10. - Lire les symboles des nombres de 1 à 7. - Classer les nombres de 1 à 7. - Etablir un rapport entre le nombre et la quantité de 1 à 7. (plus grand, plus petit, égale) - Ecrire les symboles des nombres de 1 à 7. - Utiliser le nombre ordinal du premier au troisième. 	<ul style="list-style-type: none"> *L'emplacement des objets et leur orientation : <ul style="list-style-type: none"> - Devant / derrière. - Dedans / dehors. - Sur / sous. - En haut / en bas. - Droite / gauche. *Les nombres : de 1 à 10. *Les nombres ordinaux : premier, deuxième, troisième, dernier. - Tableau à double entrée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Colorier le calendrier : jours de congé, jours de classe, - Coder les jours des fêtes importantes. - Déterminer le jour d'anniversaire de chaque enfant. - Compter les élèves absents et ceux qui sont présents en classe. - Résoudre des modèles concrets et les classer (par référence à deux critères ou plus). - Mémoriser des comptines numériques (nombre cardinal et nombre ordinal) - Réaliser un tableau à double entrée. - Associer un nombre à une collection. (des ensembles de 7 éléments) - Jouer au Jeu de domino. 	<p>Le comptage des nombres se limite de 1 à 10.</p>

<p>1.3- Se positionner dans le temps et l'espace en se référant à certains corps solides simples et variés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se positionner dans l'espace ou faire bouger un objet selon des directives précises. - Comparer des ensembles selon des critères précis. - Décoder un plan. - Reconnaître certains corps solides : Sphère, cube, cône, pyramide. - Construire des modèles à partir des corps solides ayant des formes géométriques. - Découvrir les nombres 8 et 9. - Classer les nombres de 1 à 9. - Ecrire les symboles des nombres de 1 à 9. - Compter de 1 à 20. - Utiliser l'axe de symétrie. - Comparer deux motifs selon un axe de symétrie. - Utiliser des concepts relatifs au temps. - Se repérer en fonction du temps. (les mois et les saisons). - Ordonner chronologiquement des événements. 	<p>*L'emplacement des objets et leur orientation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - En haut / en bas. - Près de, loin de. - Lignes ouvertes, ligne fermées. - Les corps solides : la sphère, le cube, le cône, pyramide. <p>*L'axe de symétrie.</p> <p>*Le calendrier, les saisons, les mois et les jours.</p> <p>*Les concepts temporels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Matin, midi, soir. - Aujourd'hui, hier, demain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer sur un chemin selon des directives précises. - Suivre un parcours codé. - Suivre un parcours non fléché. - Se déplacer dans, un quadrillage. - Compter sur les doigts. - Compter les éléments d'un ensemble. - Compter les enfants présents en classe. - Ajouter ou éliminer des éléments d'un ensemble. - Compléter une symétrie par rapport à un axe. - Mettre en ordre des activités quotidiennes en respectant l'ordre temporel. - Lire le calendrier. - Raconter des activités diverses selon les moments de la journée. - Différencier les concepts temporels : <ul style="list-style-type: none"> o Matin, midi, soir. o Aujourd'hui, hier, demain. 	
--	--	--	---	--

<p>1.4- Exploiter, de façon intégrative, des ressources liées à son positionnement dans l'espace et le temps en manipulant les nombres de 1 à 10 dans des situations significatives.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer dix éléments de deux ensembles. - Ecrire le nombre 10. - Compter de 1 à 31. - Mettre en ordre croissant et décroissant des longueurs. - Former des ensembles de 10 éléments. - Résoudre des problèmes dans des situations additives et soustractives. - Ordonner chronologiquement des événements ne dépassant pas les 7 éléments. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les nombres de 1 à 31. - Les termes de comparaison : plus long, plus court, égal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des réglettes. (dix réglettes rouges de longueurs différentes) - Utiliser la monnaie durant l'achat et la vente de produits. - Lire le nombre 10. - Ecrire le nombre 10. - Résoudre des situations simples. 	<p>Reconnaître et identifier les formes géométriques et les corps solides.</p> <p>L'objectif de l'addition et de la soustraction se limite à l'application dans la vie quotidienne et pratique.</p>
---	---	--	---	---

Compétence 2 : Au terme de la PS3, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être relatifs aux êtres vivants et aux objets qui l'entourent pour adopter des règles et des mesures de protection de son environnement.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités proposées	Remarques
2.1- Distinguer les êtres vivants des objets.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les caractéristiques des êtres vivants. - Reconnaître les caractéristiques des objets. - Reconnaître les étapes de croissance des êtres vivants. - Distinguer des êtres vivants des objets qui l'entourent. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Les caractéristiques des êtres vivants : La croissance, la nutrition, la reproduction, la respiration. ◆ Caractères spécifiques des de l'homme : les étapes de croissance, la famille. ◆ Caractères spécifiques des objets : couleur, forme, toucher, flexibilité, solidité, odeur, son, volume, quantité, poids, place. ◆ Les points de ressemblance et de différence dans une même catégorie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des activités sensorielles et perceptives pour en faire ressortir les caractéristiques et les spécificités. - Préparer un repas avec des ingrédients différents pour en faire ressortir les caractéristiques et les spécificités. - Résoudre des exercices d'éveil scientifique de l'environnement : plante, animal. - Identifier les étapes de croissance de la vie humaine. 	Le contenu de l'activité doit être en rapport avec le projet.
2.2- Reconnaître les changements de la matière, du temps du jour et de la nuit.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître le cycle de la nature. - Repérer les caractéristiques de son environnement. (l'air, l'eau, la lumière). - Reconnaître les changements du climat. (les saisons) - Différencier le jour de la nuit. - Se repérer dans le temps. - Nommer certaines sources d'énergie thermique et énergie électrique. - Décrire quelques résultats simples de ses expériences. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Les changements : le refroidissement, la fusion, le réchauffement, la vaporisation. ◆ Le cycle de l'eau. ◆ Les sources d'énergie : énergie thermique et énergie électrique. ◆ Le climat : les changements quotidiens et saisonniers. ◆ L'univers : la Terre et le ciel, les étoiles, la Lune, le Soleil, l'eau, le terreau, le sol, les roches... 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des expériences qui montrent les changements de nature dans les choses (eau, neige, vapeur...). - Suivre la démarche d'une expérience simple. - Réaliser des activités de l'homme durant le jour et la nuit. - Découvrir des différents moyens de chauffage. - Faire fonctionner quelques jouets avec des piles. 	

<p>2.3- Adopter des comportements pour la protection de son corps et de l'environnement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer les règles d'hygiène personnelles. - Réutiliser certains objets pour en faire divers usages. - Appliquer les règles de protection de l'environnement. - Reconnaître les règles de protection de la santé. - Appliquer les règles de la consommation de l'énergie.(thermique, électrique). - Appliquer quelques règles de la bonne consommation des ressources naturelles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Règles de protection de l'environnement et ses ressources naturelles. - Règles de l'hygiène du corps. - Alimentation saine. - Recyclage de quelques objets. - Mesures de sécurité à entreprendre à la maison et dans la rue. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des activités d'hygiène quotidienne. - Faire la visite médicale. - Expérimenter le bain de la poupée. - Mener une campagne de propreté prise en charge par la classe. - Trier les déchets : papier, matière plastique, produit en métal. - Réaliser des activités de recyclage. - Cultiver des plantes. - Organiser un tableau des responsabilités. 	
<p>2.4- Utiliser correctement un appareil technologique convenable à une situation donnée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en marche certains jouets et jeux de construction simples. - Reconnaître la fonction de quelques appareils électroménagers dans la vie quotidienne. - Découvrir l'utilisation de l'ordinateur. ; - Utiliser quelques outils de son quotidien. - Différencier l'utilité des appareils pour réaliser de nouvelles expériences. - Utiliser diverses formes d'énergie pour faire fonctionner des appareils de son quotidien. 	<ul style="list-style-type: none"> - Des jouets et des jeux de construction simples. - Des appareils électroménagers - Des appareils audio-visuels. - L'ordinateur. - L'aimant. - Energie électrique. - Téléphone fixe et téléphone mobile. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer aux jeux électroniques - Utiliser des instruments de musique. - Prendre connaissance des parties extérieures de la radio, de la télévision, de l'ordinateur et de leur mode de fonctionnement. - Fabriquer quelques jouets simples. - Produire des sons a l'aide des outils variés : cloche, règle. 	

DÉVELOPPEMENT SOCIAL

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable, par son interaction, de révéler son autonomie dans son environnement social et sa patrie.

PS1

Compétence : Au terme du PS1, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être pour se reconnaître et parvenir à une normalisation dans son milieu social.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités</i>	<i>Remarques</i>
1- S'exprimer à propos de sa personne.	<ul style="list-style-type: none"> - Dire son identité. - Reconnaître les principales caractéristiques de sa personne. - S'exprimer sur ce qui l'intéresse et ce qu'il préfère. 	<ul style="list-style-type: none"> - Son nom, son âge, son sexe, les membres de sa famille, son adresse. - Son école : le nom, sa classe, le nom de l'éducatrice. - Certaines idées, expériences et opinions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de rôles (les membres de la famille) : qui suis-je ? - Le jeu qui permet à l'enfant de se présenter : c'est moi. - L'adresse de la maison. - Ronde matinale : permettre à chaque enfant d'exprimer ses idées. 	Mettre l'accent sur le rôle des parents dans le processus de développement social de l'enfant.
2- Montrer la confiance en soi.	<ul style="list-style-type: none"> - Compter sur soi-même. - Réaliser les tâches qui lui ont été confiées compte tenu de ses capacités. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les besoins fondamentaux : s'habiller – manger – aller aux toilettes. - Les responsabilités au sein de la classe. - La participation aux activités. - Son rôle en classe et dans le travail de groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir-faire manuels : se laver les mains et le corps, se brosser les dents. - Jeux éducatifs : ranger ses affaires. - Prendre soin du matériel de la classe. - Exécuter des tâches : tableau des responsabilités. - Travail de groupe : campagne de propreté dans la cour de l'école. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire attention à ses affaires personnelles et au matériel utilisé en classe.

<p>3- Respecter les règles de la vie en communauté.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer sa place dans la petite famille. - Reconnaître son rôle ainsi que celui d'autrui. - Accepter les opinions d'autrui. - Respecter les règles générales de la bienséance. 	<ul style="list-style-type: none"> - La famille : membres, rôle, nombre, besoins. - La maison : les pièces, le mobilier, les différents appareils. - L'école : les différentes sections, le personnel. - Le quartier : les voisins, le marché, le jardin public. - Le village. - Les métiers. - Les moyens de transport. - Ressemblances et différences : couleur – aspect – les personnes à besoins spécifiques. - Formules de politesse : saluer – remercier – s'excuser... 	<ul style="list-style-type: none"> - S'exercer à mettre en pratique les règles de bienséance : saluer, remercier, s'exprimer par la gestuelle, encourager, venir en aide, se partager les tâches. - Découper et coller : découper des images dans la presse et les rassembler en vue de constituer une famille 	
<p>4- Reconnaître son pays.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître le concept du « pays ». - Reconnaître les festivités du pays. - Reconnaître les coutumes et les traditions les plus fréquentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La patrie : <ul style="list-style-type: none"> o Le nom, le drapeau, l'hymne national, les fêtes nationales. - La géographie du pays : les montagnes, les plaines, les côtes, la mer. - Quelques grandes villes et centres touristiques. - Habitudes et traditions : différentes sortes de plats et de boissons, costumes, folklore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chanter une partie de l'hymne national (interprétation sonore et gestuelle). - Préparer en classe un repas traditionnel et y goûter pour en parler. - Visite d'un site touristique célèbre. 	<p>Il serait possible d'aborder les coutumes et traditions d'autres pays.</p>

DÉVELOPPEMENT SOCIAL

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable, par son interaction, de révéler son autonomie dans son environnement social et sa patrie.

PS2

Compétence : Au terme du PS2, l'enfant sera capable d'investir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être pour parvenir à s'intégrer dans son milieu social.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités</i>	<i>Remarques</i>
1- S'exprimer à propos de sa petite famille.	<ul style="list-style-type: none"> - Dire son identité personnelle et familiale. - Reconnaître les caractéristiques personnelles et familiales . - S'exprimer sur ce qui l'intéresse et ce qu'il préfère au sein de sa famille. 	<ul style="list-style-type: none"> - Son nom, son âge, son sexe, les membres de sa famille, son adresse, son numéro de téléphone. - Son école : le nom de celle-ci, sa classe, le nom de l'éducatrice. - Certaines idées, expériences, sentiments et opinions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de rôles (les membres de la famille) : qui suis-je ? - Le jeu qui permet à l'enfant de se présenter : c'est moi, j'habite à - Le jeu des nombres : collecter les fiches correspondant au numéro de téléphone de chacun. - Ronde matinale : permettre à chaque enfant d'exprimer ses idées. 	<p>Mettre l'accent sur le rôle des parents dans le processus de développement social de l'enfant.</p> <p>Accorder une importance particulière à la normalisation.</p>
2- Assumer la responsabilité dans la réalisation des tâches.	<ul style="list-style-type: none"> - Compter sur soi-même dans des situations définies. - Assumer des responsabilités. - Prendre l'initiative. - Réaliser les tâches demandées. - Exprimer ses impressions personnelles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les besoins fondamentaux : s'habiller – manger – aller aux toilettes. - Faire attention à ses affaires personnelles et au matériel utilisé en classe. - Les responsabilités au sein de la classe. - La participation aux activités. - Son rôle en classe et dans le travail de groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir-faire manuels : se laver les mains et le corps, se brosser les dents. - Jeux éducatifs : ranger ses affaires. - Prendre soin du matériel à dessin. - Exécuter des tâches : tableau des responsabilités. - Travail de groupe : campagne de propreté dans la cour de l'école. 	

<p>3- Pratiquer certaines règles qui régissent les relations sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer sa place dans la petite et la grande famille. - Reconnaître son rôle, celui des autres ainsi que leurs obligations les uns envers les autres. - Accepter les opinions d'autrui. - Respecter les règles générales de la bienséance. - Pratiquer certaines règles de base qui régissent les relations sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> - La famille : membres, rôle, nombre, besoins. - La maison : les pièces, le mobilier, les différents appareils. - L'école : les différentes sections, le personnel. - Le quartier : les voisins, le marché, le jardin public. - Le village. - Les métiers. - Les moyens de transport. - Ressemblances et différences : couleur – aspect – les personnes à besoins spécifiques. - Formules de politesse : saluer – remercier – s'excuser... 	<ul style="list-style-type: none"> - S'exercer à mettre en pratique les règles de bienséance : saluer, remercier, s'exprimer par la gestuelle, encourager, venir en aide, se partager les tâches. - Découper et coller : découper des images dans la presse et les rassembler en vue de constituer une famille. 	
<p>4- Découvrir son patrimoine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le concept de la patrie. - Découvrir certaines fêtes nationales et celles reconnues officiellement. - Reconnaître les coutumes et les traditions. 	<ul style="list-style-type: none"> - La patrie : <ul style="list-style-type: none"> o Le nom, le drapeau, l'hymne national, les fêtes nationales. - La géographie du pays : les montagnes, les plaines, les côtes, la mer. - Les grandes villes. - Les principaux sites touristiques. - Les postes et le nom de certains responsables du pays. - Habitudes et traditions : différentes sortes de plats et de boissons, costumes, folklore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chanter une partie de l'hymne national (interprétation sonore et gestuelle). - Préparer en classe un repas traditionnel et y goûter pour en parler. - Visite d'un site touristique célèbre. 	<p>Il serait possible d'aborder les coutumes et traditions d'autres pays</p>

DÉVELOPPEMENT SOCIAL PS3

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable, par son interaction, de révéler son autonomie dans son environnement social et sa patrie.

Compétence : Au terme de la PS3, l'enfant sera capable, par son interaction, de révéler son autonomie dans son environnement social.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités</i>	<i>Remarques</i>
1- S'exprimer à propos de sa personne dans son environnement social.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître son identité personnelle et familiale. - Réaliser les tâches qui lui ont été confiées compte tenu de ses capacités. - Déterminer sa place dans la petite et la grande famille. - Reconnaître son rôle, celui des autres ainsi que leurs obligations les uns envers les autres. - Exprimer ses idées, ses expériences et ses opinions. - Exprimer ses sentiments envers sa patrie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Son nom, son âge, son sexe, les membres de sa famille, son adresse, son numéro de téléphone. - Son école : sa classe, ses pairs et le personnel. - La famille : membres, rôle, nombre, besoins. - La maison : les pièces, le mobilier. - Le quartier : les voisins, le marché, le jardin public. - Le village. Les métiers. - Les moyens de transport. - La patrie : Le nom, le drapeau, l'hymne national, les fêtes nationales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de rôles (les membres de la famille) : qui suis-je ? - Le jeu qui permet à l'enfant de se présenter : c'est moi. - Le jeu des nombres : collecter les fiches correspondant au numéro de téléphone de chacun. - Causerie matinale (cercle des amis) 	

<p>2- Montrer la confiance en soi envers les autres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compter sur soi. - Exprimer ses impressions personnelles. - Accepter les différences entre sa personne et les autres. - Participer volontiers à la réalisation d'une activité ou d'un projet. - Prendre l'initiative pour exécuter des tâches. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les besoins fondamentaux : s'habiller – manger – aller aux toilettes. - Tableau des responsabilités. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir-faire manuels : se laver les mains et le corps, se brosser les dents. - Ronde matinale : permettre à chaque enfant d'exprimer ses idées. - Rangement des affaires et du matériel. - Exécution des tâches en relation avec le tableau des responsabilités. - Campagne de propreté dans la cour de l'école. 	
<p>3- Montrer des attitudes positives dans son environnement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manifester sa responsabilité dans des tâches données. - Proposer des comportements pour la protection de l'environnement. - Appliquer les règles de protection de son environnement. - Accepter le point de vue des autres. - Exprimer ses idées, ses opinions et ses expériences. - Utiliser les formules de politesse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les formules de politesse : saluer – remercier – s'excuser... - Les droits et les devoirs du petit citoyen. - Les règles de protection de l'environnement (Tri des déchets, recyclage, déchets ménagers) 	<ul style="list-style-type: none"> - Travail de groupe : campagne de propreté dans la cour de l'école. - S'exercer à mettre en pratique les règles de bienséance : saluer, remercier, s'exprimer par la gestuelle, encourager, venir en aide, se partager les tâches. - Activités environnementales. - Charte du petit écologiste. 	
<p>4- Révéler son autonomie dans son environnement social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en pratique certaines règles de base qui régissent les relations sociales. - Se fixer des objectifs dans le cadre de ses activités parascolaires. - Reconnaître les habitudes, les traditions et le patrimoine de son pays. - Reconnaître les habitudes de certains pays. 	<ul style="list-style-type: none"> - La géographie du pays : les montagnes, les plaines, les côtes, la mer. - Les grandes villes. - Les principaux sites touristiques. - Habitudes et traditions : différentes sortes de plats et de boissons, costumes, folklore. 	<ul style="list-style-type: none"> - Visite d'un site touristique célèbre. - Organiser une fête. 	<ul style="list-style-type: none"> -

DÉVELOPPEMENT PSYCHOMOTEUR PS1

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable de réaliser des actions psychomotrices correctes tant au plan individuel que collectif.

Compétence : Au terme du PS1, l'enfant sera capable de produire corporellement, individuellement ou en groupes, des formules rythmiques et/ou de tracer des lignes graphiques simples.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités	Remarques
1- Coordonner ses actions motrices dynamiques.	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer des actions motrices dynamiques - Renforcer la coordination oculo-manuelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Marcher, courir, sauter, tourner, danser... - Utiliser sa main, ses doigts et son poignet. - Coordination entre les mouvements du corps et ceux des sens. 	<ul style="list-style-type: none"> - Renforcer les deux côtés : droit et gauche. - Sauter à cloche-pied, pieds joints et pieds écartés 	
2- Identifier ses sens et les parties de son corps.	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer les cinq sens. - Nommer les parties du corps, le sien et celui d'autrui. - Travailler la dissociation segmentaire. 	<p>Les 15 parties du corps : la tête, le tronc, les membres...</p> <p>Les organes des sens :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La vue : l'œil (sa couleur, sa forme...). - L'ouïe : l'oreille (les sons...). - 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des jeux pour apprendre les 15 parties du corps. - Faire des jeux pour organiser les mouvements des hémicorps, supérieur et inférieur. - Découvrir les 5 sens à travers des activités 	

Formatted: Bullets and Numbering

<p>3- Repérer sa position dans l'espace.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer sa position par rapport à l'espace - S'orienter en fonction des notions spatiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Devant, derrière, dehors, dedans, près, loin, en haut, en bas. - Lever, poser, organiser, monter, descendre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer divers éléments par rapport à un endroit déterminé. - Jouer en plein air (monter, descendre...). - Jeu éducatif : Mouvement du corps selon un plan simple : labyrinthe. - Faire des jeux pour se déplacer en fonction des notions spatiales - Préciser la place d'un objet par rapport à son corps 	
<p>4- Exécuter des rythmes sonores simples, corporellement ou avec des instruments.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance. - Reproduire des formules rythmiques simples avec le corps ou des instruments. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fort, moyen, faible - Marcher, danser sur une structure rythmique. - Faire un apprentissage des notions : rapide, lent... - Axe du temps. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imitation des rythmes sonores des instruments musicaux. - Suivre un rythme précis. - Suivre l'évolution rythmique 	
<p>5- Produire corporellement, en individuel ou en groupes, des lignes graphiques simples.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fortifier la pince supérieure et l'opposition : pouce-index. - Produire des lignes graphiques avec son corps sur une surface plane. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de motricité fine. - Lignes verticales, horizontales, zigzag, spirale, boucles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire la vague, le pont, la boucle, le zigzag, la spirale.... 	

DÉVELOPPEMENT PSYCHOMOTEUR

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable de réaliser des actions psychomotrices correctes tant au plan individuel que collectif.

PS2

Compétence : Au terme du PS2, l'enfant sera capable de produire, corporellement, individuellement ou en groupes, avec ou sans des instruments, des formules rythmiques et des tracés graphiques.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités</i>	<i>Remarques</i>
1- Coordonner ses actions motrices dynamiques et statiques.	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer des actions motrices dynamiques - Pratiquer des actions motrices statiques - Renforcer la coordination oculo-manuelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Marcher, courir, sauter, tourner, danser... - Utilisation de sa main, de ses doigts et de son poignet. - Coordination entre les mouvements du corps et ceux des sens. 	<ul style="list-style-type: none"> - A travers des activités de coordination dynamique, renforcer les deux côtés : droit et gauche. - Sauter à cloche-pied, pieds joints et pieds écartés 	
2- Identifier les parties de son corps et la fonction de ses sens.	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer les parties du corps : le sien et celui d'autrui. - Nommer les cinq sens et leur fonction. - Organiser le corps dans l'espace. - Travailler la dissociation segmentaire. 	<p>Les 15 parties du corps : la tête, le tronc, les membres...</p> <p>Les organes des sens :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La vue : l'œil (sa couleur, sa forme...). - L'ouïe : l'oreille (les sons...). - Utilisation du lexique : gauche, droite 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des jeux pour apprendre les 15 parties du corps. - Faire des jeux pour organiser les mouvements des hémicorps, supérieur et inférieur. - Découvrir les 5 sens à travers des activités 	

<p>3- Investir sa mémoire visuo-spatiale dans des situations ayant un sens pour lui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer sa position par rapport à l'espace. - S'orienter en fonction des notions spatiales - Suivre un chemin avec codage spatiale - Renforcer la mémoire visuo-spatiale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Devant, derrière, dehors, dedans, près, loin, gauche, droite, en haut, en bas. - Lever, poser, organiser, monter, descendre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer divers éléments par rapport à un endroit déterminé. - S'adapter aux jeux en plein air (monter, descendre...). - Jeu éducatif : Mouvement du corps selon un plan simple : labyrinthe. - Faire des jeux pour se déplacer en fonction des notions spatiales - Préciser la place d'un objet par rapport à son corps 	
<p>4- Exécuter des rythmes sonores complexes, corporellement ou avec des instruments.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminer les intensités de quelques rythmes sonores. - Reproduire des rythmes simples corporellement ou avec des instruments. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fort, moyen, faible - Marcher, danser sur une structure rythmique. - Faire un apprentissage des notions : rapide, lent... - Axe du temps. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imiter des rythmes sonores des instruments musicaux. - Suivre un rythme précis. - Suivre l'évolution rythmique. 	
<p>5- Produire corporellement, en individuel ou en groupes, des lignes graphiques complexes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fortifier la pince supérieure et l'opposition : pouce-index. - Produire les lignes graphiques avec son corps. - Décrire l'acte moteur de chaque tracé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de motricité fine. - Lignes verticales, horizontales, zigzag, spirale, boucles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire la vague, le pont, la boucle le zigzag, la spirale.... 	

DÉVELOPPEMENT PSYCHOMOTEUR

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable de réaliser des actions psychomotrices correctes tant au plan individuel que collectif.

PS3

Compétence : Au terme de la PS3, l'enfant sera capable de réaliser des actions psychomotrices correctes tant au plan individuel que collectif.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités</i>	<i>Remarques</i>
<p>1- Exécuter des coordinations dynamiques, statiques et oculomotrices dans le but de développer le tonus, le schéma corporel et la latéralité.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des positions de verticalisation et de stabilisation posturale. - Reconnaître son schéma corporel et celui d'autrui. - Réaliser des actions motrices. - Représenter graphiquement son corps et celui d'autrui. - Renforcer la dominance latérale. 	<ul style="list-style-type: none"> - la stimulation de la verticalisation. - La stabilisation posturale. - Ajustement postural anticipé. - Relâchement tonique. - Régulation tonique. - Respiration. - Différentes parties du corps sur soi et sur autrui. - Différentes postures. - Exercices de déplacement renforçant les référentiels corporels. - Equilibre postural. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux d'inhibition, d'équilibre et de postures identiques. - Exercices : différents genres de marche. - Exercices de relaxation. - Jeux face à face : miroir ballon. - Jeux de statuts. - Déguisement, imitation. - Recherche de postures identiques. - Réalisation des gestes sur ordre verbal. - Dessin, coloriage, collage sur un papier. - Reproduction d'une posture sur un pantin. - Saut sur un pied. - Objet maintenu par une main et mobilisation d'un ruban par l'autre main. - Lancée par une main. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le tonus sera travaillé presque dans toutes les séances de psychomotricité à travers la respiration et la relaxation. - Plus l'enfant aura des expériences corporelles plus il découvre son corps et sa fonction

<p>2- Utiliser des techniques grapho-motrices de base.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer des actions motrices dynamiques. - Pratiquer des actions motrices équilibrées. - Réaliser des actions motrices statiques. - Réaliser des actions oculomotrices. - Pratiquer la coordination oculo-manuelle. - Renforcer l'adresse gestuelle. - Renforcer la préhension pouce-index. - Affiner la perception visuelle. - Exécuter le tracé graphique en tenant compte du sens du tracé et de l'espace. 	<ul style="list-style-type: none"> - Association et dissociation du mouvement. - Equilibre en position statique. - Technique de maîtrise de la balle. - Dextérité manuelle. - Adresse gestuelle. <p>Cf. la rubrique de la coordination. Cf. la rubrique spatiale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formes pré-scripturale correspondantes à l'âge de 5 ans. - Différents outils scripteur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saut en écartant les jambes. - Balance un bras d'avant en arrière. - Bras levé devant soi, ouverture et fermeture d'une main. - Mise à cloche pied. - Equilibre statique tout en étant dans la position talon-pointe. - Lancée et réception d'un objet visé. - Préhension pouce-index. - Pression manuelle et digitale. - Praxies digitales. - Travail sur les orientations sur la feuille. - Lignes, trajets et formes complexes. - Trajet entre deux lignes. - Tracés variés sur plan vertical et plan horizontal. 	
---	---	---	--	--

<p>3- Se positionner dans l'espace.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'orienter en fonction des notions spatiales. - Se mouvoir suivant un parcours avec codage ou sans codage spatiale - Se repérer selon des consignes visuo-spatiales. - Développer l'empan mnésique spacio visuel et auditif 	<ul style="list-style-type: none"> - Espace immédiat (classe, cours, salle de motricité). - Notions de situations : Dessus-dessous, sur-sous Devant-derrrière, avant-arrière, haut-bas, près-loin. Autour de –à côté de – entre. Horizontal- vertical, couché – debout. Droite-gauche. - Perception visuelle : Constance de forme, discrimination figure-fond. - Perception visuelle des orientations spatiales : Perception des directions Perception de la différence d'orientation - Activités visuo-motrices. - Praxies visuo-constructives. - Espace graphique. - Notion de file, rang, de face-à-face, de dos, à dos. - Images mentales visuelles (tout en ayant l'objet et en son absence ou en fermant les yeux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Limites d'un espace et les éléments qui le composent. - Marche suite à différentes consignes : librement, le long des murs, au milieu, dans un espace limité, en suivant des diagonales au sol. - Jeux stimulants comme par exemple : → la notion « sur » → Sur la notion « au-dessus ». - Discrimination des formes identiques et des formes enchevêtrées. - Discrimination de la différence d'orientation entre plusieurs objets. - Réalisation de labyrinthes. - Transposition spatiale sur différents plans vertical et horizontal. - Reproduction des images à partir de formes simples. - Reproduction d'un trajet sur un quadrillage. - Réalisation d'un tableau à double entrées. - Construction d'un puzzle. - Lecture d'un plan à double entrée. - A la file : passage de la balle entre les jambes. - Dos à dos : se tenir les mains et essayer de s'asseoir et de se lever. - Recherche de sa place. - Mémorisation d'un espace créé par exemple avec des cerceaux. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'enfant s'initiera à ces notions au cours des premières semaines de l'école. - Ces notions sont intégrées indirectement dans les domaines du schéma corporel et des coordinations. - L'enfant s'est familiarisé avec ses notions indirectement au cours dans les domaines de la coordination et du schéma corporel
--	--	--	--	---

<p>4- Réaliser des actions psychomotrices correctes tant au plan individuel que collectif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer suivant une succession temporelle et spatiale. - Discriminer les variantes de timbre, d'intensité, de hauteur et de nuance. - Exécuter des actions et des gestes corporels suivant une succession donnée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avant/après, en premier lieu/ en second lieu. - Hier, aujourd'hui, demain. - Ordre chronologique des gestes de la vie courante. - Temps court, temps long. - Notion lointaine de l'heure. - Instruments de musique à percussion. - Algorithmes simples et complexes (binaire et ternaire). - Rythmes sonores, rythmes corporels. 	<ul style="list-style-type: none"> - Énumération des étapes d'un mouvement dans l'ordre de succession afin de réaliser une action complète de la vie quotidienne. - Reproduction d'un trajet exécuté par l'éducateur. - Imitation en suivant un ordre. - Reproduction, par des gestes ou des dessins, des activités faites au cours de la séance dans leur ordre de succession. - Roulement simultané de deux balles, l'une roulant plus vite que l'autre. - Introduction des notions d'heures et de minutes. - Imitation des gestes de la vie quotidienne qui se font soit le matin soit le soir. - Choix des habits en fonction des saisons. - Alternance rythmes réguliers et rythmes irréguliers. - Suivi d'un rythme en tapant sur la table : <ul style="list-style-type: none"> o Une marche : une main se lève puis l'autre. o Une course : chaque main frappe deux coups successifs. o Une valse : la main droite coup fort et la main gauche deux coups faibles. - Suites de 2 puis de 3, tout en variant le modèle, la couleur ou les deux à la fois. - Rythme fait par groupe en symphonie avec tous les groupes 	<ul style="list-style-type: none"> - N.B. cette ressource va être intégrée dans les domaines de la coordination et du schéma corporel. - Cette notion est supposée être travaillée au cours de la moyenne section.
---	---	---	---	--

EDUCATION ARTISTIQUE

Arts figuratifs, musique, théâtre

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable d'exprimer ses sentiments, ses impressions et ses observations de manière artistique au cours d'activités individuelles ou collectives en faisant appel à des techniques et à des outils pédagogiques divers.

PS1

Compétence : Au terme du PS1, l'enfant sera capable de produire des motifs artistiques en exécutant des techniques simples.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités	Remarques
<p>1- Participer, individuellement ou en groupes, à des jeux scéniques et rythmiques simples.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser quelques travaux manuels à caractère artistique. - Participer, au sein du groupe, à des jeux scéniques. - Jouer de petits rôles sur des rythmes simples. 	<ul style="list-style-type: none"> - Déchiquetage, collage, enfillement de perles, impression, modelage (pâte à modeler). - Construction simple à partir de matériaux de récupération provenant de restes disponibles. - Jeux scéniques, musique, chansons, comptines, danse. 	<p>Arts plastiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les outils. - Mettre les techniques en application. - Production artistique libre. - Production artistique collective. <p>Education musicale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des chansons et des comptines et les chanter. - Assurer la coordination du rythme et les mouvements du corps. <p>Types de marches : Ordinaire, imitée, dirigée, militaire, d'un enfant, d'une grand-mère Rythme de marche : rapide, lente, la course</p> <p>Jeux scéniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imitation de rôles divers. 	<p>Fournir le matériel requis pour entreprendre les activités ci-dessus.</p> <p>Développer la Originalité chez l'enfant, l'aider à tirer profit des matériaux de récupération provenant de restes disponibles.</p>

<p>2- Donner son point de vue sur des activités artistiques, individuelles ou en groupes, réalisées par autrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observer des activités artistiques réalisées par autrui. - Donner son avis sur un travail manuel, une danse, une activité musicale ou un jeu scénique à titre d'observateur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Photos, dessins, films. - Imitation de personnages. - Théâtre de marionnettes - Théâtre pour enfants. - Chansons et comptines. - Jeu rythmique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Visiter une exposition artistique ou artisanale et donner son point de vue sur une activité précise. - Ecouter une chanson et donner son point de vue. - Former une troupe de danse rythmique. - Imitation de personnes. - Visite d'un théâtre pour enfants. - Marcher selon des directives - La chorégraphie simple - La marche mécanique - Types de danse : africaine, libanaise, chinoise et indienne 	
--	---	--	--	--

DOCUMENT DE TRAVAIL

EDUCATION ARTISTIQUE

Arts figuratifs, musique, théâtre

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable d'exprimer ses sentiments, ses impressions et ses observations de manière artistique au cours d'activités individuelles ou collectives en faisant appel à des techniques et à des outils pédagogiques divers.

PS2

Compétence : Au terme du PS2, l'enfant sera capable de donner son point de vue sur des activités artistiques, individuelles ou en groupes, auxquelles il a participé.

<i>Paliers de compétence</i>	<i>Ressources</i>	<i>Contenu</i>	<i>Activités</i>	<i>Remarques</i>
<p>1- Participer, individuellement ou en groupes, à des activités artistiques simples.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser quelques travaux manuels à caractère artistique. - Réaliser, avec ses camarades, un travail artistique commun utilisant diverses techniques. - Participer, au sein du groupe, à des jeux scéniques, à la fabrication de matériels et à des constructions simples. - Jouer des rôles par sélection de refrains, de paroles, de rythmes, de costumes et un décor approprié. 	<ul style="list-style-type: none"> - Déchiquetage, découpage, collage, enfillement de perles, sculpture, impression, modelage (pâte à modeler et poterie). - Construction simple à partir de matériaux de récupération provenant de restes disponibles. - Jeux scéniques, musique, chansons, comptines, danses. 	<p>Arts plastiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les outils. - Mettre les techniques en application. - Production artistique libre. - Production artistique collective. <p>Education musicale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des chansons et des comptines et les chanter. - Assurer la coordination du rythme et les mouvements du corps. <p>Types de marches : Ordinaire, imitée, dirigée, militaire, d'un enfant, d'une grand-mère Rythme de marche : rapide, lente, la course</p> <p>Jeux scéniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imitation de rôles divers. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fournir le matériel requis pour entreprendre les activités ci-dessus. - Encourager l'innovation chez l'enfant, l'aider à tirer profit des matériaux de récupération provenant de restes disponibles.

<p>2- Donner son point de vue sur des activités artistiques, individuelles ou en groupes, auxquelles il a participé.</p>	<p>Donner son avis sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un travail manuel, - une danse, - une activité musicale, - un jeu scénique à titre d'observateur ou de participant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Photos, dessins, films. - Imitation de personnages. - Théâtre de marionnettes - Théâtre pour enfants. - Chansons et comptines. - Jeu rythmique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Visiter une exposition artistique ou artisanale et donner son point de vue sur une activité précise. - Ecouter une chanson et donner son point de vue. - Former une troupe de danse rythmique. - Imitation de personnes. - Visite d'un théâtre pour enfants. - Marcher selon des directives - La chorégraphie simple - La marche mécanique - Types de danse : africaine, libanaise, chinoise et indienne 	
---	---	--	--	--

DOCUMENT DE TRAVAIL

EDUCATION ARTISTIQUE

Arts figuratifs, musique, théâtre

Objectif terminal d'intégration : Au terme du cycle préscolaire, l'enfant sera capable d'exprimer ses sentiments, ses impressions et ses observations de manière artistique au cours d'activités individuelles ou collectives en faisant appel à des techniques et à des outils pédagogiques divers.

PS3

Compétence : Au terme de la PS3, l'enfant sera capable d'exprimer ses sentiments, ses impressions et ses observations de manière artistique au cours d'activités individuelles ou collectives en faisant appel à des techniques et à des outils pédagogiques divers.

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités	Remarques
<p>1- Participer individuellement ou en groupe à des activités artistiques et scéniques simples.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exécuter quelques travaux manuels à caractère artistique. - Réaliser avec ses camarades un travail artistique commun, utilisant des techniques diverses. - Participer, au sein du groupe, à des jeux scéniques et à la réalisation d'outils et des jeux de construction simples. - Jouer des rôles selon des mélodies, des paroles, des rythmes en utilisant des costumes et divers motifs décoratifs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Déchiquetage, découpage, collage, enfillement de perles, sculpture, impression, modelage (pâte à modeler et poterie). - Construction simple à partir de matériaux de récupération provenant de restes disponibles. - Jeux scéniques, musique, chansons, comptines, danse. 	<p><i>Arts plastiques</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les outils. - Mettre les techniques en application. - Production artistique individuelle. - Production artistique collective. (libre-dirigée) <p><i>Education musicale</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des chansons et des comptines et les chanter. - Assurer la coordination du rythme et les mouvements du corps. <p>Types de marches :</p> <p>Ordinaire, imitée, dirigée militaire d'un</p>	<p>Fournir le matériel requis pour entreprendre les activités ci-dessus.</p> <p>Développer la créativité chez l'enfant, l'aider à tirer profit des matériaux de récupération provenant de restes disponibles.</p>

Paliers de compétence	Ressources	Contenu	Activités	Remarques
			enfant, d'une grand-mère Rythme de marche : rapide, lente, la course <i>Jeux scéniques :</i> - Imitation de rôles divers. - Imitation de personnes. - Marcher selon des directives. - Chorégraphie simple, marche mécanique. - Théâtre de marionnettes.	
2- Exprimer ses impressions à propos d'activités artistiques et théâtrales auxquelles il a participé.	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir une activité artistique en justifiant son choix. - Donner son avis à propos de ses productions artistiques. - Jouer des rôles (pour un spectacle) en choisissant des mélodies, des paroles, des rythmes, des costumes et un décor approprié. - Donner son avis à propos d'un travail manuel, d'une danse, d'une activité musicale ou d'un jeu scénique à titre d'observateur ou de participant. - Prendre position lors des discussions sur une œuvre artistique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Techniques variées du dessin, du coloriage et de la peinture. - Théâtre pour enfants. - Chansons comptines. - Danse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner, peindre ou colorier des productions artistiques. - Visiter une exposition artistique ou artisanale et donner son point de vue sur une activité précise. - Ecouter une chanson et donner son point de vue. - Former une troupe de danse rythmique. - Visiter un théâtre pour enfants. - Exécuter différents types de danse : Africaine, Libanaise, chinoise et indienne. 	

Annexe

- **Les formules de politesse à acquérir à la fin de la PS3**

Saluer : Bonjour, bonsoir (dans un jeu de rôles).

Prendre congé : Au revoir, à demain, bonne nuit (dans un jeu de rôles).

Remercier : Merci madame, ... mademoiselle, ... + nom propre ou bien "merci" tout simplement.

S'excuser : Pardon madame, ... mademoiselle, ... ou bien pardon + nom / ou sans rien ajouter.

Demander quelque chose (ordre atténué) : S'il vous plaît ..., s'il te plaît ...

- **Les besoins (les besoins vitaux) :** J'ai faim, je veux manger/ j'ai soif, je veux boire/ je veux passer aux toilettes/ j'ai sommeil, je veux dormir/ je veux jouer.

- **Articles et pronoms possessifs à acquérir à la fin de la PS3:**

- mon ..., ma ..., mes ...

- du ..., de laEx: de la peinture, du modelage.

- son ..., sa ..., ses ...

- **Formules de présentation :**

- **de quelqu'un :**

C'est mon ami + le prénom, ou bien c'est + (le prénom) : c'est mon père, c'est ma mère, ce sont mes amis (mes frères, mes parents ...),
c'est mon ami, il s'appelle + prénom et nom.

Voici, voilà ...

- **de quelque chose :**

C'est un ..., c'est une ..., ce sont des Voici, voilà ...

- **Expressions des souhaits à quelqu'un :**

Joyeux anniversaire – Bonne fête – Bon appétit (lors d'un projet culinaire à l'école ou dans un jeu de rôles ; dans un restaurant, à table).

- **Expressions**

- **des sensations,**

- Il fait chaud, j'ai chaud ... - il fait froid, j'ai froid ...
- C'est amer, c'est sucré...

- **des sentiments, des impressions :**

Je suis content (e) – je suis triste – j'ai peur ; Je suis malade, j'ai mal au ventre, j'ai mal à la tête, j'ai mal au dos, j'ai mal aux dents, j'ai mal à l'oreille - Je suis fatigué.

- **Mots et expressions de prise de position :**

Accepter : Oui

Refuser : Non ... - Non, je ne veux pas ... - Non, merci ...

Estimer : Pas beaucoup - beaucoup

Nier : Non, ce n'est pas vrai - Non, ce n'est pas moi – Non (tout simplement).

Donner son avis, exprimer un point de vue : C'est / Il ... ou elle est + adjectif évaluatif :

(Beau – belle) - J'aime ... - Je n'aime pas ...

Exprimer sa volonté : Je veux +nom – Je veux+verbe – Je ne veux pas + verbe – Je ne veux pas + Vague.

Donner un ordre : Donne-moi + objet, Va, viens, toi, donne-lui + objet (le mode impératif dans une phrase simple).

- **Acquisitions linguistiques :**

- **Phrase simple :**

Sujet + verbe. Exemple : il dort.

Sujet + verbe + complément. Exemple : Il a perdu son crayon.

Sujet + verbe être + adjectif. Exemple : Il est malade.

Sujet + verbe avoir + nom. Exemple : Il a faim, soif.

- **Formules des questions et des réponses :**

Qui + verbe ? Ex : Qui parle ?

Qui + verbe + CO ? Ex : Qui a pris l'album ?

Où est-ce que + GN ? Ex : Où est-ce qu'il est ?

Quand est-ce que + sujet + verbe ?

Qu'est-ce que + sujet + verbe ? Ex : Qu'est-ce que tu fais chaque matin ?

Est-ce que + sujet + verbe ou GV ? Ex : Est-ce que tu as lu cette histoire ? Est-ce que vous êtes contents ?

Pourquoi + sujet + verbe ou GV ? Ex : Pourquoi tu pleures ? Pourquoi tu es en retard ?

- **Les temps des verbes :** Hier, aujourd'hui, demain

- **Les pronoms personnels :**

Je, il/elle, ils/elles, tu, moi, lui, vous et nous.

- **Les mots de liaison** : et, ou

- **Les déterminants** :

- Le, la, les, l'
- un, une, des
- ce, cette, ces, cet
- mon, ma, mes
- ton, ta, tes.

- **Les termes de positionnement** :

Sous, sur, en haut, en bas, derrière, devant, à côté de, ici, là-bas.

- **Les lettres suivantes à acquérir à la fin de la PS3*** :

- a – e – i – o – u – é – è – ê
- b – d – l – p – m – n – t – r – v – f – j – s – ss – c.

- **Les graphies suivantes à acquérir à la fin de la PS3^{1*}** :

- Ou – on – oi – ch.
- Or – ar – ir – ur – our.
- Tr – br – pr – fr –
- bl – fl –
- Le – la – les
- De – des
- Il – elle

1. Reconnaître des écrits qui désignent des noms, les symboles qui désignent certains lieux, les marques existant dans le commerce :

* en minuscules seulement.

Lire globalement les noms suivants,

- **de personne :** maman – papa – ma maman – mon papa – bébé – un bébé – mon ami(e) – mes amis(es) - les prénoms des amis en classe(en ayant recours au jeu de la découverte des noms : "C'est qui ?").
- **de quelques lieux :** Le Liban – Beyrouth et le nom de la ville ou du village où se situe l'école – une (l') école – une (la) classe – la (une) maison.
- **de quelques repères temporels :** le jour – la nuit – le matin – le soir + quelques adverbes utilisés dans le rituel et appris à l'oral (hier- aujourd'hui – demain).
- **de quelques animaux :** le (un) chat – le (un) chien– le (un) cheval – l' (un) âne – le (un) poisson.
- **des objets les plus utilisés par l'enfant :** un(le) crayon – la (une) gomme – le (un) taille-crayon – le (un) livre –le (un) cahier – le (un) cartable.
- **de quelques vêtements :** le (un) pantalon – la (une) chemise – la (une) robe/jupe-le (un) short/tricot- le (un) pyjama – le (un) tablier.
- **De quelques produits et/ou marques existant dans le commerce :** du chocolat – du lait – un (des) bonbon(s) – du jus – du pain /Les marques,... etc. L'enseignante se réfère aux emballages que les enfants vont ramener lors des courses faites avec les parents.

2. Reconnaître divers types et genres d'écrit :

Le poème / la comptine ... (seront choisis en fonction du thème abordé ou de l'occasion célébrée. Ex : l'hymne national, le jour de l'indépendance).

Les genres narratifs : le conte (avec illustrations), la bande dessinée.

Le type injonctif :

- la recette de cuisine (le projet de cuisine) : texte avec pictogrammes et illustrations explicatives,
- la règle du jeu (en exécutant le jeu avec les enfants),
- l'affiche publicitaire (puisque l'univers de l'enfant est plein d'affiches).

Remarque importante :

L'enfant n'est pas censé lire globalement ou produire ces écrits ; il doit tout simplement les reconnaître (reconnaissance de quelques caractéristiques. Ex : reconnaître une recette de cuisine à ses dessins explicatifs représentant les ingrédients et les étapes de la préparation ; reconnaître une règle de jeu à ses dessins qui illustrent le matériel utilisé, comme les quilles ou les pions, ...etc.)

3. Reconstituer un texte de type narratif (et uniquement narratif) représenté par des images, en respectant la chronologie du récit :

Le nombre d'images ne doit pas dépasser l'âge de l'enfant +1. Ex : un enfant de cinq ans doit reconstituer un texte illustré par six images à regrouper.

Ce principe (nombre d'images = âge de l'enfant+1) est appliqué partout, dans le jeu de Kim, le jeu des étiquettes pour former une phrase ...etc.).

4. Construire une phrase qui a un sens.

Proposer aux enfants les phrases-clés d'un texte déjà lu par l'enseignante à condition de respecter le principe mentionné ci-dessus.

(Activité proposée : un jeu d'étiquettes consistant à mettre celles-ci dans l'ordre pour former une phrase qui a un sens / avec ou sans pictogrammes, sans pour autant oublier l'étiquette du point final

(• - ? - !)

5. Dictier une ou plusieurs phrases à l'enseignante :

Réinvestir du vocabulaire déjà vu à l'oral. Et là, on peut demander à l'enfant de légènder une image (dont il possède le vocabulaire nécessaire) et de dicter ses phrases à l'enseignante, ou bien de faire une phrase avec un mot déjà vu, lu et compris, tout en dictant cette phrase à l'enseignante.

6. Faire les premiers pas en écriture*.

Dessiner des **points** (préparer les élèves à mettre le point des lettres "i" et "j").

Tracer des **festons** ou **le pont à l'endroit** et **le pont à l'envers** (préparer les enfants à l'écriture des lettres "m", "n" et "u").

Tracer des **lignes ondulées**(les lettres "v", "p" et "r").

Tracer un **rond** (les lettres "o", "d" et "a").

Tracer **l'anse du parapluie** (les lettres "i", "j", "l" et "t").

Tracer **la boucle à l'endroit** (les lettres "e", "l", "b", "r" et "f").

Tracer **des courbes** (les lettres "m", "n", "p" et "v").

Tracer **des lignes verticales** (les lettres "p", "l", "t", "j", "f", "b" et "d").

Tracer des **lignes horizontales** (les lettres "t" et "f").

Tracer des **lignes brisées** (le chiffre 1 par exemple)

Tracer des **lignes obliques** (surtout pour les accents).

* Le graphisme aide l'enfant, également, à écrire les chiffres et les nombres.

Remarque importante :

L'écriture des lettres minuscules doit être réalisée en cursives (a, b, r ...).

Par rapport à la disposition des lignes, il est conseillé d'adopter une ligne, deux lignes pour que l'enfant puisse facilement écrire les lettres qui se situent entre deux lignes (a, o, i ...) :

- celles qui s'écrivent avec des boucles touchent les lignes (l, b, f...),
- celles qui contiennent un trait ne touchent pas les lignes (t, d, p...) **.

7. Se servir de la langue écrite

Ecrire des mots / des sons / des syllabes / des lettres, entendus et faisant partie d'une phrase, d'une série de mots disposés en colonnes ou d'un ensemble de sons / de syllabes ou de lettres.

Copier des mots lus globalement, des mots découpés en syllabes et déchiffrés par l'enfant.

Copier des sons, des syllabes et des lettres déjà découverts en lecture.

Copier une ou deux phrases simples et courtes pour légender un dessin.

Ecrire de mémoire des mots ou une/deux phrases simples et courtes (GS +V) ou (GS + V + Déterminant et Nom).

** Ceci est surtout à mettre en place au cours du deuxième semestre de la troisième année du cycle du préscolaire.

N.B : le nombre de mots à copier ou à écrire de mémoire (à part les déterminants) ne doit pas dépasser l'âge de l'enfant – 1.
Ex : Un enfant de cinq ans écrit de mémoire, ou recopie une phrase de quatre mots autre que les déterminants : "Le petit enfant boit du lait."

DOCUMENT DE TRAVAIL