

PROGRAMMATION POUR L'ANNÉE 2007-2008 – CYCLE 1

VIVRE ENSEMBLE

		P1	P2	P3	P4	P5
1. COMPÉTENCES DE COMMUNICATION						
VE01	Jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective.					
VE02	Identifier et connaître le rôle des différents adultes de l'école.					
VE03	Respecter les règles de vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...).					

LE LANGAGE AU COURS DES APPRENTISSAGES

		P1	P2	P3	P4	P5
1. COMPÉTENCES DE COMMUNICATION						
LA01	Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité.					
LA02	Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse.					
LA03	Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.					
2. COMPÉTENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ACTION Langage en situation						
LA04	Comprendre les consignes ordinaires de la classe					
LA05	Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade dans une activité ou un atelier.					
LA06	Prêter sa voix à une marionnette.					
3. COMPÉTENCES CONCERNANT LE LANGAGE D'ÉVOCATION						
LA07	Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident...).					
LA08	Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.					
LA09	Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner.					
LA10	Raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations.					
LA11	Inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une					

	clôture.					
LA12	Dire ou chanter chaque année au moins une dizaine de comptines ou de jeux de doigts et au moins une dizaine de chansons et de poésies.					
4. COMPÉTENCES CONCERNANT LE LANGAGE ÉCRIT						
* 4.1 FONCTIONS DE L'ÉCRIT						
LA13	Savoir à quoi servent un panneau urbain, une affiche, un journal, un livre, un cahier, un écran d'ordinateur (c'est -à -dire donner des exemples de textes pouvant être trouvés sur l'un d'entre eux).					
* 4.2 FAMILIARISATION AVEC LA LANGUE DE L'ÉCRIT ET LA LITTÉRATURE						
LA14	Dictier individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés.					
LA15	Dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer une amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre deux phrases, restauration de l'homogénéité temporelle...).					
LA16	Reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant.					
LA17	Évoquer à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté par le maître.					
LA18	Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe.					
* 4.3 DÉCOUVERTE DES RÉALITÉS SONORES DU LANGAGE						
LA19	Rythmer un texte en scandant les syllabes orales.					
LA20	Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin, milieu, début d'énoncé).					
LA21	Produire des assonances ou des rimes.					
* 4.4 ACTIVITÉS GRAPHIQUES ET ÉCRITURE						
LA22	Écrire son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives.					
LA23	Copier des mots en capitales d'imprimerie, en cursive, avec ou sans l'aide de l'enseignant.					
LA24	Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder.					
LA25	Représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs.					
LA26	En fin d'école maternelle, copier, une ligne de texte en écriture cursive, en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés.					
* 4.5 DÉCOUVERTE DU PRINCIPE ALPHABÉTIQUE						
LA27	Dès la fin de la première année passée à l'école maternelle (à 3 ou 4 ans) reconnaître son prénom écrit en capitales d'imprimerie.					
LA28	Pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après					

PROGRAMMATION POUR L'ANNÉE 2007-2008 – CYCLE 1

	lecture par l'adulte.					
LA29	Connaître le nom des lettres de l'alphabet.					
LA30	Proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés dans la classe.					

DÉCOUVRIR LE MONDE

		P1	P2	P3	P4	P5
1. COMPÉTENCES DANS LE MONDE SENSORIEL						
DM01	Décrire, comparer et classer des perceptions élémentaires (tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles).					
DM02	Associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent.					
2. COMPÉTENCES DANS LE DOMAINE DE LA MATIÈRE ET DES OBJETS						
DM03	Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages.					
DM04	Utiliser des appareils alimentés par des piles(lampes de poche, jouets, magnétophones...).					
DM05	Utiliser des objets programmables.					
<i>En liaison avec l'éducation artistique:</i>						
DM06	Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).					
DM07	Réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples.					
DM08	Utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples.					
3. COMPÉTENCES DANS LE DOMAINE DU VIVANT, DE L'ENVIRONNEMENT, DE L'HYGIÈNE ET DE LA SANTÉ						
DM09	Retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal, d'un végétal.					
DM10	Reconstituer l'image du corps humain, d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments séparés.					
DM11	Reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions: croissance, nutrition, locomotion, reproduction.					
DM12	Repérer quelques caractéristiques des milieux.					
DM13	Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps (lavage des mains...), des locaux (rangement, propreté), de l'alimentation (régularité des repas, composition des menus).					
DM14	Prendre en compte les risques de la rue(piétons et véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) ou plus lointain (risques					

	majeurs).					
DM15	Repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide, pour être secouru ou porter secours.					
4. COMPÉTENCES DANS LE DOMAINE DE LA STRUCTURATION DE L'ESPACE						
DM16	Repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi.					
DM17	Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés.					
DM18	Décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...).					
DM19	Décrire des espaces moins familiers (espace vert, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier).					
DM20	Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple.					
DM21	Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant).					
DM22	S'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires.					
5. COMPÉTENCES DANS LE DOMAINE DE LA STRUCTURATION DU TEMPS						
DM23	Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes, utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de la semaine et de l'année, situer des événements les uns par rapport aux autres (distinguer succession et simultanéité).					
DM24	Pouvoir exprimer et comprendre les oppositions entre présent et passé, présent et futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques,.					
DM25	Comparer des événements en fonction de leur durée.					
DM26	Exprimer et comprendre, dans le rappel d'un événement ou dans un récit, la situation temporelle de chaque événement par rapport à l'origine posée, leurs situations relatives (simultanéité, antériorité, postériorité) en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques.					
6. COMPÉTENCES RELATIVES AUX FORMES ET AUX GRANDEURS						
DM27	Différencier et classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.					
DM28	Reconnaître, classer et nommer des formes simples: carré, triangle, rond.					
DM29	Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).					
DM30	Comparer, classer et ranger des objets selon leur taille, leur masse ou leur contenance.					
7. COMPÉTENCES RELATIVES AUX QUANTITÉS ET AUX NOMBRES						

PROGRAMMATION POUR L'ANNÉE 2007-2008 – CYCLE 1

DM31	Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques.					
DM32	Réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit.					
DM33	Résoudre des problèmes portant sur des quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles.					
DM34	Reconnaître globalement et exprimer de très petites quantités (de un à trois ou quatre).					
DM35	Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé).					
DM36	Connaître la comptine numérique orale au moins jusqu'à trente.					
DM37	Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.					
DM38	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique.					

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

		P1	P2	P3	P4	P5
1. RÉALISER UNE ACTION QUE L'ON PEUT MESURER						
AC01	Courir, sauter, lancer de différentes façons(par exemple : courir vite, sauter loin avec ou sans élan...).					
AC02	Courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés(par exemple: lancer loin différents objets).					
A03	Courir, sauter, lancer pour » battre son record » (en temps, en distance).					
2. ADAPTER SES DÉPLACEMENTS A DIFFÉRENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS						
AC04	Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser...).					
AC05	Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains(cour, parc public, petit bois...).					
AC06	Se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité(tricycles, trottinettes, vélos, rollers...).					
AC07	Se déplacer dans ou sur des milieux instables(eau, neige, glace, sable...).					
3. COOPÉRER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT						

AC08	S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte: tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...					
AC09	Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif: transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.					
4. RÉALISER DES ACTIONS A VISÉE ARTISTIQUE, ESTHÉTIQUE OU EXPRESSIVE						
AC10	Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états.					
AC11	Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.					
AC12	S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme plus simple, musical ou non, avec ou sans matériel.					

LA SENSIBILITÉ, L'IMAGINATION, LA CRÉATION

		P1	P2	P3	P4	P5
1. LE REGARD ET LE GESTE						
SI01	Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières).					
SI02	Surmonter une difficulté rencontrée.					
SI03	Tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés.					
SI04	Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés.					
SI05	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.					
SI06	Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir d'expression.					
SI07	Reconnaître des images d'origines et de natures différentes.					
SI08	Identifier les principaux constituants d'un objet plastique (image, oeuvre d'art, production d'élève...).					
SI09	Établir des rapprochements entre deux objets plastiques (une production d'élève et un reproduction d'oeuvre par exemple) sur le plan de la forme, de la couleur, du sens ou du procédé de réalisation.					
SI10	Dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense.					
SI11	Agir en coopération dans une situation de production collective.					
2. LA VOIX ET L'ÉCOUTE						
SI12	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons.					
SI13	Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine, en petit groupe.					
SI14	Jouer de sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de					

PROGRAMMATION POUR L'ANNÉE 2007-2008 – CYCLE 1

	hauteur, de nuance.					
SI15	Marquer la pulsation corporellement ou à l'aide d'un objet sonore.					
SI16	Repérer et reproduire des formules rythmiques simples, corporellement ou avec des instruments.					
SI17	Coordonner un texte parlé ou chanté et un accompagnement corporel ou instrumental.					
SI18	Tenir sa place dans des activités collectives et intervenir très brièvement en soliste.					
SI19	Écouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.					
SI20	Utiliser quelques moyens graphiques simples pour représenter et coder le déroulement d'une phrase musicale.					
SI21	Utiliser le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques temporelles et musicales des supports utilisés.					
SI22	Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.					