

**PROGRAMMATION PLURIANNUELLE D'ACTIVITÉS : LES RITUELS CYCLE 1**

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT / COMPÉTENCES DE FIN DE CYCLE		PS	MS	GS	Situation de référence et critères pour l'évaluation en fin de cycle	
<b>DOMAINE 1</b>  <b>MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE</b>	<b>S'APPROPRIER LE LANGAGE</b>	AL1. Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	A l'appel de son prénom, répondre « je suis là »  puis « présent »	Idem que PS  puis « il/elle n'est pas là »  puis « il/elle est absente »	Pendant la première période « il, elle n'est pas là, parce que... ultérieurement « émission d'hypothèse »	Être capable d'utiliser les pronoms personnels (je, tu, il, elle, ils, elles) et la forme négative
		AL2. Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action	Répéter une consigne	Répéter ou reformuler une consigne	Reformuler, anticiper la consigne qui sera validée par les autres	Expliquer la tâche attendue
		AL3. Formuler en ce faisant comprendre, une description ou une question	Dire le temps qu'il fait après observation	Mettre l'étiquette correspondante sur le calendrier-semaine avec modification si nécessaire l'après-midi	Dessins et associations des symboles et des phrases	Etre capable d'utiliser un vocabulaire relatif au temps qu'il fait
		AL4. Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée	Raconter son week-end, le vécu à la maison, les vacances			Etre capable de raconter un fait vécu à ses camarades
		AL5. Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer un point de vue				
	<b>DÉCOUVRIR, SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT</b>	DFE1. Identifier les principales fonctions de l'écrit	Reconnaître sa photo, puis son prénom écrit en capitales d'imprimerie et idem pour les absents	Reconnaître son prénom en capitales d'imprimerie puis en script puis en cursive et idem pour ceux des absents	Reconnaître son prénom écrit en script et cursive ( initiale en majuscule)	Etre capable de reconnaître et d'écrire son prénom et de reconnaître celui des autres
		DFE2. Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte				
		DFE3. Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes				
		DFE4. Produire un énoncé oral dans une forme adapté pour qu'il puisse être écrit par un adulte				
		<b>DÉCOUVRIR LES SUPPORTS DE L'ÉCRIT, LA LANGUE ÉCRITE</b>  <b>CONTRIBUER À L'ÉCRITURE DE TEXTES</b>				

<b>DOMAINE 2</b>  <b>DEVENIR</b>  <b>ÉLÈVE</b>	VIVRE ENSEMBLE	DE1. Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune	Jouer seul en acceptant de partager	Jouer à plusieurs	Jouer en s'aidant	Etre capable de jouer avec les autres, de partager
		DE2. Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide				
	COOPÉRER  ET DEVENIR AUTONOME	DE3. Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions				
		DE4. Identifier les adultes et leur rôle				
		DE5. Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle	Ranger le matériel avant chaque regroupement	Se servir et ranger le matériel	Ranger son matériel	<b>Etre capable</b> <b>de prendre des responsabilités</b>
		DE6. Dire ce qui est appris				
<b>DOMAINE 3</b>  <b>AGIR</b> <b>ET</b> <b>S'EXPRIMER</b> <b>AVEC</b> <b>SON</b> <b>CORPS</b>	PRATIQUES ACTIVITÉS PHYSIQUES LIBRES ET GUIDÉES, ACTIVITÉS À RÈGLES, ACTIVITÉS D'EXPRESSION À VISÉE ARTISTIQUE  IMAGE ORIENTÉE DU COPRS	AEC1. Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées				
		AEC2. Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives				
		AEC3.S'exprimer sur un rythme musical ou non, exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement				
		AEC4. Se repérer et se déplacer dans l'espace				
		AEC5. Décrire ou représenter un parcours simple				

<b>DOMAINE 4</b>  <b>DÉCOUVRIR</b>  <b>LE</b>  <b>MONDE</b>	LES OBJETS  LA MATIÈRE	DM1. Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages				
	DÉCOUVRIR  LE VIVANT	DM2. Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction				
		DM3. Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction				
		DM4. Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation				
		DM5. Repérer un danger et le prendre en compte				
	SE REPÉRER DANS L'ESPACE	DM13. Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi	Placer son étiquette au bon endroit dans le tableau de présence (une couleur + un symbole) et placer les étiquettes des absents au bon endroit	Idem en remplaçant les symboles par des étiquettes mots	Classer les étiquettes du groupe par ordre alphabétique	<b>L'enfant est capable de placer son étiquette au bon endroit</b>
	SE REPÉRER DANS LE TEMPS	DM14. Se repérer dans l'espace d'une page	Déplacer le curseur de déroulement de la journée	Cocher un tableau à double entrée pour se désigner, pour écrire la date, pour faire la météo	Lire un tableau à double entrée pour connaître son atelier	<b>Savoir lire et utiliser un tableau</b>
		DM6. Utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année	<b>Matin, après-midi</b>  Utiliser l'horloge pour repérer quelques moments forts (récréation, cantine, sport, heure des mamans)	<b>Jour/nuit, jours de la semaine</b>  Utiliser l'horloge pour repérer les moments forts (fin de l'accueil, le sport, récréation, informatique, cantine, heure des mamans)	<b>jour, mois, année</b>  Durée d'une séance  Utiliser l'horloge pour repérer la durée d'une activité	<b>Être capable de dire la date, le jour et le mois d'avant et d'après, de dire si c'est ou non un jour de classe, nommer les saisons, différencier le présent du passé</b>
		DM7. Situer les événements les uns par rapport aux autres	Déroulement de la journée avec les photos	Déroulement de la journée à partir de symboles	Déroulement de la journée par rapport aux activités proposées	<b>Etre capable de ranger dans l'ordre chronologique les activités</b>

<b>DOMAINE 4</b>  <b>DÉCOUVRIR LE MONDE</b>	FORMES ET GRANDEURS	DM8. Dessiner un rond, un carré, un triangle				
	APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES	DM9. Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités	Comparer le nombre de garçons par rapport au nombre de filles présentes	Plus que, moins que et autant	Idem – complémentarité et trouver le nombre d'enfants manquant	Etre capable de comparer, trouver le nombre de présents par rapport au nombre d'absents
		DM10. Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 (comptine numérique)	10	de 20 à 30	30 et plus	Être capable de dire la comptine numérique jusqu'à 60
		DM11. Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus	Dénombrer jusqu'à 5 ou 10	Dénombrer les présents, dénombrer les absents grâce à leurs étiquettes	Dénombrer les présents, décompter les absents par complément	Être capable de dénombrer les élèves présents et de dire combien sont absents
		DM12. Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée		Repérer sur une bande numérique le numéro du jour	Idem + repérage sur calendrier avec rangement des étiquettes numéros	Etre capable par déduction de dire la date du jour en se repérant sur calendrier de la classe.

<b>DOMAINE 5</b>  <b>PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER</b>	LE DESSIN, LES COMPOSITIONS PLASTIQUES	PSIC1. Adapter son geste aux contraintes matérielles				
		PSIC2. Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation				
		PSIC3. Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé				
		PSIC4. Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections				
	LA VOIX ET L'ÉCOUTE	PSIC5. Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines	Dire une comptine , poésie en groupe/seul.	Idem, à la chaîne avec des variantes		Etre capable de répéter seul ou en groupe, chants, comptines  Etre capable de contrôler ses émotions
		PSIC6. Écouter un extrait musical ou une production puis d'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions				