

# Programmations sur l'année

Classe des PS  
(Programmes 2008)

## Septembre / Octobre

### Devenir élève

- Accepter la séparation avec les parents
- Connaître les différents lieux de l'école
- Connaître les adultes de l'école (et leurs fonctions)
- Participer aux moments qui rythment la classe
- Respecter les règles de la vie commune
- **Participer aux différents ateliers avec / sans l'adulte**
- **Savoir prêter et jouer avec ses camarades**

### S'approprier le langage

- Parler avec l'adulte et les autres enfants
- Ecouter et savoir attendre son tour de parole
- Savoir exprimer ses besoins
- Participer aux comptines, chansons puis **reconnaître les comptines et chansons apprises**
  
- Reconnaître son étiquette
- Reconnaître 2 images identiques
- Ecouter une histoire puis **reconnaître la couverture d'un livre lu**
- S'intéresser aux livres, les manipuler

### Découvrir l'écrit

- **Savoir utiliser son outil scripteur**
- **Travail sur le point**
- **Adapter son geste : déchirer**

### Découvrir le monde

#### Sur la structuration de l'espace et du temps

- Se repérer dans la classe, la cour
- Repérer les différents moments de la matinée : déroulement

#### Compétences relatives à la logique, aux formes et grandeurs

- Trier des objets selon un critère : la couleur, le sexe : garçon/fille
- Réaliser des puzzles (2 à 4 pièces)

#### Compétences relatives aux quantités et aux nombres

- Connaître la comptine numérique jusqu'à 3

### Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer

- Savoir faire des collages
- Adapter son geste aux contraintes : consigne, propreté
- Utiliser la pâte à modeler
- **Utiliser la peinture, l'encre... avec différents outils pour laisser des empreintes, des traces**

### Agir et s'exprimer avec son corps

- Participer aux activités de motricité
- Se déplacer selon des parcours
- Découvrir et s'approprier le petit matériel de la salle de motricité : cerceaux, rubans, ballons...
- **Savoir respecter les règles de jeux simples**

# Programmations sur l'année

Classe des PS  
(Programmes 2008)

## Novembre / Décembre

### Devenir élève

- Connaître les différents lieux de l'école
- Connaître les adultes de l'école (et leurs fonctions)
- Participer aux moments qui rythment la classe
- Respecter les règles de la vie commune
- Savoir prêter et jouer avec ses camarades
- Participer aux différents ateliers avec / sans l'adulte
- **Comprendre et respecter les consignes et activités**
- Connaître son groupe de travail **et les camarades qui le compose**

### S'approprier le langage

- Parler avec l'adulte et les autres enfants
- Ecouter et savoir attendre son tour de parole
- **Prendre la parole en petit groupe**
- **Donner des renseignements sur soi et sa famille**
- **Acquérir un vocabulaire courant**
- Reconnaître les comptines et chansons apprises **et y participer**
  
- Reconnaître deux images identiques
- **Reconnaître son initiale**
- Reconnaître la couverture d'un livre lu
- Utiliser le coin – livres

### Découvrir l'écrit

- **Savoir utiliser son outil scripteur**
- **Savoir remplir une surface limitée**
- **Savoir tracer des points,**
- **Travail sur les traits : verticaux / horizontaux**
- **Travail sur le rond**
- **Suivre un tracé**
- **Adapter son geste : déchirer, découper**

### Découvrir le monde

#### Sur la structuration de l'espace et du temps

- **Se repérer sur l'emploi du temps de la journée**
- **Se repérer sur le calendrier de la classe**
- **Différencier intérieur / extérieur**

#### Compétences relatives à la logique, aux formes et grandeurs

- Connaître les couleurs de base : bleu, rouge, jaune, vert
- Comparer des grandeurs, trier par taille
- Réaliser des algorithmes simples
- Réaliser des puzzles (4 à 6 pièces)
- Reconnaître la forme ronde

#### Compétences relatives aux quantités et aux nombres

- Reconnaître une collection de 1 élément
- Participer à des jeux de société

#### Domaine du vivant, de l'environnement, de l'hygiène et de la santé

- Connaître les différentes parties de son corps
- Prendre conscience du changement de matière : aliments
- S'intéresser à un animal, le soigner et le nourrir
- Manipuler différentes matières : pâte à modeler, semoule...

### Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer

- Savoir faire des collages
- **Commencer à découper**
- **Utiliser différentes techniques de peinture**
- Adapter son geste aux contraintes : consigne, propreté
- Utiliser différentes matières : pâte à modeler, la semoule...
- **Prendre plaisir à manipuler des instruments**
- **Réaliser une œuvre collective**
- **Réaliser un objet**

### Agir et s'exprimer avec son corps

- Participer aux rondes et aux jeux
- Se déplacer selon des parcours
- Varier ses activités motrices : sauter, courir, rouler, ramper, marcher, marcher en équilibre, lancer...
- Suivre un rythme
- Savoir respecter les règles de jeux simples

# Programmations sur l'année

Classe des PS  
(Programmes 2008)

## Janvier / Février

### Devenir élève

- Savoir mettre seul, ses chaussures, son manteau
- Savoir attendre son tour
- Respecter les règles de politesse
- Comprendre et respecter les consignes et activités
- Connaître son groupe de travail et les camarades qui le compose

### S'approprier le langage

- Communiquer en groupe et savoir attendre son tour de parole
- Ecouter une histoire simple et répondre aux questions
- S'exprimer de mieux en mieux
- Savoir réinvestir les mots de vocabulaire
- Mémoriser des comptines et chants
  
- **Reconnaître son initiale puis son prénom**
- Prendre la parole
- Reconnaître l'organisation d'un livre
- Reconnaître l'affiche des comptines et chants appris

### Découvrir l'écrit

- **Savoir utiliser son outil scripteur**
- **Adapter son geste : découper**
- **Poursuite du travail sur les lignes horizontales : verticales, des points**
- **Poursuite du travail sur le rond**

### Découvrir le monde

#### Sur la structuration de l'espace et du temps

- **Se situer dans l'espace : haut / bas**
- **Ordonner une succession d'images**
- **Suivre des chemins, des tracés**

#### Compétences relatives à la logique, aux formes et grandeurs

- Connaître les couleurs : orange, violet, marron
- Trier et classer des éléments selon des critères
- Réaliser des algorithmes simples
- Reconstituer une image
- Reconnaître la forme triangulaire
- Suivre un rythme 1/1

#### Compétences relatives aux quantités et aux nombres

- Connaître la comptine numérique (de 1 à 5)
- Construire une collection de 2 éléments

#### Domaine du vivant, de l'environnement, de l'hygiène et de la santé

- Connaître les différentes parties de son corps
- S'intéresser à un animal, le soigner et le nourrir
- Comparer des qualités gustatives, olfactives, tactiles
- Prendre conscience du changement de matière : eau

### Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer

- **Faire des découpages**
- **Réaliser une œuvre collective**
- **Utiliser différents supports**

### Agir et s'exprimer avec son corps

- Prendre des risques
- Varier ses activités motrices : sauter, courir, rouler, ramper, marcher, marcher en équilibre, lancer...
- Suivre un rythme
- Savoir respecter les règles de jeux simples

# Programmations sur l'année

Classe des PS  
(Programmes 2008)

## Mars / Avril

### Devenir élève

- Savoir mettre seul, ses chaussures, son manteau
- Savoir attendre son tour
- Respecter les règles de politesse
- Comprendre et respecter les consignes et activités

### S'approprier le langage

- Communiquer et savoir attendre son tour de parole
- S'exprimer de mieux en mieux
- Dictier à l'adulte des événements de la vie de classe
- Jouer avec les mots
- Identifier les personnages et lieux d'une histoire
  
- **Reconnaître son prénom et ceux de ses camarades**
- Reconnaître les différentes écritures
- Reconnaître différents supports d'écrit
- Etre capable de discrimination visuelle

### Découvrir l'écrit

- **Colorier des formes de plus en plus petites**
- **Reproduire un modèle, des formes**
- **Tracer des spirales, des lignes ondulées**
- **Commencer à écrire son prénom**
- **Commencer à représenter un personnage**
- Adapter son geste : découper

### Découvrir le monde

Sur la structuration de l'espace et du temps

- **Suivre un chemin en respectant des contraintes**

Compétences relatives à la logique, aux formes et grandeurs

- Trouver des différences entre plusieurs objets
- Réaliser des algorithmes simples
- Comparer des grandeurs
- Réaliser des puzzles (9 à 12 pièces)
- Reconnaître la forme carrée

Compétences relatives aux quantités et aux nombres

- Construire une collection de 3 éléments
- Différencier la notion de *beaucoup* / *peu*
- Effectuer des correspondances terme à terme

Domaine du vivant, de l'environnement, de l'hygiène et de la santé

- S'intéresser à un animal, le soigner et le nourrir, observer son mode de déplacement
- Reconnaître et nommer différents sons
- Prendre conscience de la vie végétale

### Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer

- **Faire des découpages**
- **Réaliser une œuvre collective**
- **Réaliser un objet**
- **Utiliser différents supports**
- **Chanter seul et avec les autres**
- **Repérer et produire un rythme simple**

### Agir et s'exprimer avec son corps

- Prendre des risques
- Varier ses activités motrices : sauter, courir, rouler, ramper, marcher, marcher en équilibre, lancer...
- Suivre un rythme
- Réaliser une évolution collective

# Programmations sur l'année

Classe des PS  
(Programmes 2008)

## Mai / Juin / Juillet

### Vivre ensemble

- Savoir mettre seul, ses chaussures, son manteau
- Savoir attendre son tour
- Respecter les règles de politesse
- Comprendre et respecter les consignes et activités

### S'approprier le langage

- Communiquer et savoir attendre son tour de parole
- S'exprimer de mieux en mieux
- Dictier à l'adulte des événements de la vie de classe
- Jouer avec les mots
- Dire de mémoire un texte court
  
- **Savoir remettre quelques images en ordre**
- Reconnaître différents supports d'écrit
- Être capable de discrimination visuelle

### Découvrir l'écrit

- **Colorier des formes de plus en plus petites**
- **Reproduire un modèle, des formes**
- **Suivre un chemin**
- **Commencer à écrire son prénom**
- **Perfectionner la représentation d'un personnage**
- Adapter son geste : découper

### Découvrir le monde

Sur la structuration de l'espace et du temps

- **Situer des éléments dans l'espace : sur / sous, loin / près, devant / derrière**

Compétences relatives à la logique, aux formes et grandeurs

- Comparer des collections
- Réaliser des algorithmes simples
- Comparer des grandeurs et les ordonner
- Utiliser des codes

Compétences relatives aux quantités et aux nombres

- Construire des collections de 1, 2, 3, 4 éléments

Domaine du vivant, de l'environnement, de l'hygiène et de la santé

- S'intéresser à un animal, le soigner et le nourrir, observer sa reproduction

### Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer

- **Faire des découpages**
- **Réaliser une œuvre collective**
- **Réaliser un objet**
- **Utiliser différents supports**
- **Chanter seul et avec les autres**
- **Repérer et produire un rythme simple**

### Agir et s'exprimer avec son corps

- Prendre des risques
- Varier ses activités motrices : sauter, courir, rouler, ramper, marcher, marcher en équilibre, lancer...
- Suivre un rythme
- Réaliser une évolution collective