OK/API/ DRAF 1

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE
ET DE L'ALPHABETISATION
=-=-=-=-=-=
SECRETARIAT GENERAL
=-=-=-=-=-=
DIRECTION GENERALE DE LA RECHERCHE
EN EDUCATION ET DE L'INNOVATION PEDAGOGIQUE
=-=-=-=-=-=
DIRECTION DE LA RECHERCHE EN EDUCATION
FORMELLE

BURKINA FASO
=-=-=-=-=
Unité-Progrès-Justice

CURRICULA DE L'EDUCATION DE BASE

NIVEAU PRESCOLAIRE

PETITE SECTION

Table des matières

Juillet 2018

PREAMBULE 8

INTRODUCTION 11

GENERALITES 12

I. CHAMP DISCIPLINAIRE : LANGUE ET COMMUNICATION 14

1.1. CONTENUS DES CURRICULA 14

1.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA 18

1.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA 21

1.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA 26

1.4.1. Orientations générales 26

1.4.1.1. Principes généraux 26

1.4.1.2. Démarches pédagogiques de l'approche 27

1.4.1.2.1. Démarche pédagogique pour l'interdisciplinarité 27

1.4.1.2.2. Démarche d'élaboration d'une fiche pédagogique selon l'API : canevas type 28

1.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire langue et communication 31

1.4.2.1. LES ACTIVITES LANGAGIERES OU D'EXPRESSION 31

1.4.2.1.1. Objectifs 31

1.4.2.1.2. Importance 31

1.4.2.1.3. Instructions officielles 32

1.4.2.1.4. Principes didactiques 32
1.4.2.1.5. Méthodologies 33
1.4.2.1.6. Recommandations 37
1.4.2.2. GRAPHISME 49
1.4.2.2.1. Objectifs 49
1.4.2.2.2. Importance 49
1.4.2.2.3. Instructions officielles 50
1.4.2.2.4. Principes didactiques 50
1.4.2.2.5. Méthodologies 51
1.4.2.2.6. Recommandations 52
1.4.2.3. PRE-LECTURE 52
1.4.2.3.1. Objectifs 52
1.4.2.3.2. Importance 52
1.4.2.3.3. Instructions officielles 53
1.4.2.3.4. Principes didactiques 53
1.4.2.3.5. Méthodologies 53
1.4.2.3.6. Recommandations 54
1.4.2.4. LITTERATURE ENFANTINE 55
1.4.2.4.1. Objectifs 55
1.4.2.4.2. Importance 55
1.4.2.4.3. Instructions officielles 56
1.4.2.4.4. Principes didactiques 56

1.4.2.4.5. Méthodologies 57
1.4.2.4.6. Recommandations 59
1.5. NORMES ET MODALITES D'EVALUATION 60
II. CHAMP DISCIPLINAIRE : MATHEMATIQUES, SCIENCES ET TECHNOLOGIE 62
2.1. CONTENUS DES CURRICULA 62
2.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA 67
2.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA 70
2.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA MATHEMATIQUES, ... 74
SCIENCES ET TECHNOLOGIE 74
2.4.1. Orientations générales 74
2.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire 74
2.4.2.1. EVEIL MATHEMATIQUE 74
2.4.2.1.1. Objectifs 74
2.4.2.1.2. Importance 75
2.4.2.1.3. Instructions officielles 75
2.4.2.1.4. Principes didactiques 75
2.4.2.1.5. Méthodologies 76
2.4.2.1.6. Recommandations 82
2.4.2.2. EDUCATION PERCEPTIVO-SENSORIELLE 83
2.4.2.2.1. Objectifs 83
2.4.2.2.2. Importance 83
2.4.2.2.3. Instructions officielles 83

2.4.2.2.4. Principes didactiques 84
2.4.2.2.5. Méthodologies 84
2.4.2.2.6. Recommandations....88
2.4.2.3. TECHNOLOGIE 89
2.4.2.3.1. Objectifs....89
2.4.2.3.2. Importance 89
2.4.2.3.3. Instructions officielles 90
2.4.2.3.4. Principes didactiques 90
2.4.2.3.5. Méthodologie....91
2.4.2.3.6. Recommandations....91
2.5. NORMES ET MODALITES D'EVALUATION....92
III. CHAMP DISCIPLINAIRE : SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES....93
3.1. CONTENUS DES CURRICULA 93
3.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA 96
3.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA....97
3.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA 100
3.4.1. Orientations générales *(cf. guide d'exécution champ disciplinaire langue et communication).* 100
3.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire sciences humaines et sociales 100
3.4.2.1. ACTIVITÉ DE VIE PRATIQUE (AVP) / Activité de Vie Journalière: (AVJ) 100
3.4.2.1.1. Objectifs....100
3.4.2.1.2. Importance 101
3.4.2.1.3. Instructions officielles 101

3.4.2.1.4. Principes didactiques 101
3.4.2.1.5. Méthodologies 102
3.4.2.1.6. Recommandations 102
3.5. NORMES ET MODALITES 103
IV. CHAMP DISCIPLINAIRE : EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE, ART, CULTURE ET PRODUCTION 104
4.1. CONTENUS DES CURRICULA 104
4.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA 108
4.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA 113
4.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA 118
4.4.1. Orientations générales *: (cf. guide langue et communication)* 118
4.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire 118
4.4.2.1. EPS : ACTIVITÉS MOTRICES 119
4.4.2.1.1. Objectifs 119
4.4.2.1.2. Importance 119
4.4.2.1.3. Instructions officielles 120
4.4.2.1.4. Principes didactiques 120
4.4.2.1.5. Méthodologies 121
4.4.2.1.6. Recommandations 128
4.4.2.2. ART ET CULTURE 128
4.4.2.2.1. Objectifs 128
4.4.2.2.2. Importance 129
4.4.2.2.3. Instructions officielles 129

4.4.2.2.4. Principes didactiques 130
4.4.2.2.5. Méthodologies 130
4.4.2.2.6. Recommandations 136
4.4.2.3. ACTIVITES PRATIQUES DE PRODUCTION ET TRAVAUX MANUELS 136
4.4.2.3.1. Objectifs 136
4.4.2.3.2. Importance 137
4.4.2.3.3. Instructions officielles 137
4.4.2.3.4. Principes didactiques 138
4.4.2.3.5. Méthodologies 138
4.4.2.3.6. Recommandations 139
4.5. NORMES ET MODALITES 140

PREAMBULE

Un vaste courant de réforme anime les systèmes éducatifs à travers le monde et le Burkina Faso s'est résolument inscrit dans ce processus depuis bientôt une décennie. C'est ainsi que dans le cadre de la réforme globale du système éducatif (mai 2006), il a été décidé d'envisager une réforme curriculaire du cycle d'éducation de base comprenant le préscolaire, le primaire, le post-primaire et l'éducation non formelle.

Le processus d'élaboration des nouveaux curricula enclenché en mai 2013résulte des conclusions d'un état des lieux des programmes existants ayant fait ressortir entre autres constats majeurs, le fait que:

- les faibles rendements internes sont liés à des programmes inadaptés conduisant à l'exécution d'un curriculum de plus en plus éloigné des nouvelles problématiques apparues au cours des 20 dernières années ;
- le mode d'enseignement dominant plutôt transmissif, ne laisse pas de place, si non peu à un apprentissage participatif et signifiant ;
- les apprentissages du domaine cognitif sont privilégiés au détriment de ceux du domaine psychomoteur et du socio-affectif.

De la lecture et de l'analyse de ces constats, Il s'est avéré nécessaire de mettre en place un processus éducatif qui réponde aux besoins et attentes du système éducatif et qui contribue à l'insertion socio- professionnelle des sortants, en vue de la réalisation d'une éducation de base de qualité, équitable pour tous.

Dans le cadre de la mise en œuvre du Programme de développement stratégique de l'éducation de base (PDSEB) adoptée en août 2012 par le Gouvernement, le MENA a instruit la Direction Générale de l'Institut de la Réforme de l'Education et de la Formation (DGIREF), actuelle Direction Générale de la Recherche en Education et de l'Innovation Pédagogique. (DGREIP) de conduire la réalisation en tant que structure technique de la réforme curriculaire de l'éducation de base.

Pour ce faire, laDGREIP a élaboré, avec le concours d'experts nationaux et internationaux, le cadre général de la refondation du curriculum de l'éducation de base dénommée Cadre d'Orientation du Curriculum (COC). Ce document, précise les orientations adoptées pour la réforme curriculaire à savoir le socioconstructivisme, le paradigme de l'apprentissage et l'entrée par les référentiels de capacités. Ces orientations sont les fondements à partir desquels les concepteurs ont élaboré les nouveaux curricula de l'éducation de base.

Afin de mieux orienter et guider l'élaboration des nouveaux curricula, une nouvelle approche pédagogique éclectique dénommée Approche Pédagogique Intégratrice (API) a été conçue. Cette nouvelle approche s'appuie sur deux axes fondamentaux des nouveaux

courants contemporains en matière de sciences de l'éducation : le socioconstructivisme et le paradigme de l'apprentissage. Le terme socioconstructivisme traduit l'idée que toute connaissance relève d'un processus de construction dont le principal acteur est l'apprenant et souligne l'importance des interactions sociales qui influent sur ce processus.

Ainsi, l'API recommande vivement que l'apprenant soit considéré comme un acteur principal du processus d'enseignement/apprentissage afin de lui permettre de développer des capacités et des compétences pour faire face aux réalités de la vie pratique.

L'élaboration des nouveaux curricula de l'éducation de base par les concepteurs s'est inscrite dans une logique de continuum éducatif qui constitue un cadre plus adapté pour :

- définir le profil des sortants de l'éducation de base, à partir des finalités déclinées dans la loi d'orientation de l'éducation ;
- harmoniser les curricula (programmes d'études) par leur mise en cohérence horizontale et verticale ;
- mieux prendre en compte l'interdisciplinarité (orientation des activités d'apprentissage non plus vers des savoirs morcelés, perçus isolement mais sur un ensemble de savoirs intégrés nécessaire pour la résolution de problèmes par un meilleur rendement interne de la vie courante) ;
- minimiser les déperditions scolaires (offre d'opportunités grâce aux passerelles).

Ainsi, les disciplines et activités des nouveaux curricula sont regroupées en quatre champs disciplinaires qui sont des domaines intégrés de l'intervention éducative, et représentent des contextes pertinents où sont appelées à se déployer les connaissances, habiletés, capacités et compétences à développer par les apprenants. Le champ disciplinaire est le regroupement de deux ou plusieurs disciplines connexes. La structuration des curricula en champs disciplinaires est la suivante :

CHAMPS DISCIPLINAIRES	DISCIPLINES CONCERNÉES
Langues et Communication	Français, anglais, allemand, arabe, espagnol, langues nationales, etc.
Mathématiques, Sciences et Technologie	Mathématiques, Sciences physiques, Sciences de la vie et de la terre (SVT) et TIC
Sciences Humaines et Sociales	Géographie, Histoire, Éducation civique et morale
EPS, Arts, Culture et Production	EPS, Théâtre, Musique, Chant, Dessin, Art ménager, APP

Dans la perspective de l'expérimentation des nouveaux curricula à la rentrée scolaire 2015-2016, les enseignants expérimentateurs ont à leur disposition, un certain nombre de documents qui renferment les ressources pédagogiques spécifiques à chaque niveau de l'éducation de base (préscolaire, primaire, post-primaire et l'éducation non formelle). Il s'agit :

- des contenus des curricula répartis dans les quatre champs disciplinaires ;
- des outils de planification des contenus des curricula;
- des outils de gestion des contenus des curricula;
- des guides d'exécution des contenus des curricula.

INTRODUCTION

Tenant compte des recommandations faites dans l'état des lieux de la mise en œuvre des programmes en cours au préscolaire, les nouveaux curricula du niveau préscolaire de l'éducation de base présentent les caractéristiques essentielles ci-après :

- réorganisation des contenus d'enseignement/apprentissage dans quatre champs disciplinaires en lien avec les référentiels de capacités ;
- choix du paradigme de l'apprentissage pour mettre en exergue le rôle prépondérant de l'apprenant dans le processus enseignement/apprentissage ;
- prise en compte du continuum : cohérence entre les curricula du préscolaire, du primaire et du post-primaire ;
- prise en compte de nouvelles thématiques expérimentées dans les départements de mise en œuvre de la réforme ;
- liberté accordée à l'enseignant pour rendre vivant son enseignement, organiser ses séances d'intégration, ses évaluations formatives, ses activités de prolongement et ses remédiations.

L'expérimentation des nouveaux curricula au préscolaire est progressive et sera évaluée parsection.Les activités suivantes sont prises en compte au niveau des quatre champs disciplinaires conformément au tableau ci-dessous :

Langues et communication	Mathématiques, Sciences et Technologie	Sciences humaines et sociales	EPS, arts, culture et production
- Activités langagières - Graphisme - pré lecture - literature enfantine	- Eveil mathématique - Education perceptive -sensorielle - TIC	Activité de vie pratique (AVP)	- Activités motrices - Education musicale - Activités artistiques, culturelles et de créativité - Production/travaux manuels

GENERALITES

L'éducation préscolaire permet aux enfants de forger leur personnalité et les dispose à recevoir les apprentissages de l'école primaire aux plans socio-affectif, psychomoteur et intellectuel. Plus globalement, le cycle préscolaire contribue à assurer le développement harmonieux de l'enfant en relation avec son environnement.

La structure préscolaire est le lieu de la première éducation hors du cercle familial. Elle a pour objectif de fournir aux enfants les moyens de vivre pleinement leur âge (respect de leurs besoins d'espace, d'action sur l'environnement, de leur rythme de vie, de jeux et d'échanges avec les autres enfants) en développant leurs facultés fondamentales en vue d'asseoir les bases de leur socialisation.

Dans cette optique, pour atteindre les objectifs assignés à l'éducation préscolaire, les éducateurs devront veiller au respect des instructions officielles qui leur sont données dans les curricula.

Le présent document décrit le contenu des curricula de la petite section et consacre un volume horaire aux apprentissages proprement dits et un autre aux grands moments. Les grands moments sont considérés comme des périodes indispensables au renforcement de la pratique éducative dans l'atteinte des objectifs de socialisation et d'adaptation sociale de l'enfant.

Ce programme a été conçu suivant le schéma d'écriture consensuel de la réforme curriculaire engagée dans notre pays et constitue l'un des éléments déterminants au développement des nouveaux curricula de l'éducation de base.

Ila l'ambition de fournir aux éducateurs des indications pratiques nécessaires à une meilleure maîtrise du déroulement des activités pédagogiques fondées sur :

- l'organisation des activités en champs disciplinaires ;
- la composition de chacun de ces champs disciplinaires ;
- les outils de planification et de gestion des contenus ;
- l'organisation des contenus ;

- les spécificités relevant de chaque activité ;
- les recommandations pour mener à bien chaque activité.
- les normes et modalités de l'évaluation.

En somme, cet outil se propose de partager avec les acteurs de l'éducation préscolaire l'innovation intervenue dans les curricula de l'éducation préscolaire. Son élaboration s'est faite suivant les principes d'une approche pédagogique endogène : **l'Approche Pédagogique Intégratrice (API).**

I. CHAMP DISCIPLINAIRE : LANGUE ET COMMUNICATION

Objectif Général : s'exprimer à l'oral et à l'aide de gestes, de signes graphiques ou iconiques, en langue de signes, en braille dans des situations de la vie courante.

1.1. CONTENUS DES CURRICULA

Objectif intermédiaire 1:s'exprimer à l'oral en des mots/phrases simples dans la langue maîtrisée et /ou d'apprentissage.

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques dominants	Contenus spécifiques	Méthodes, techniques et procédés	Matériels/Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Dire des mots simples dans la langue maîtrisée et /ou d'apprentissage	Cognitif	Mots et phrases simples à partir de situations diverses de la vie courante : identité de soi, les parties du corps, famille, sommeil, repas,	- Méthodes participatives, - Presentation - répetition - Causerie - Dialogue	- Objets, moyens de transport /communication, poupée, nature, animaux, fruits, céréales/légumes, tubercules, ustensiles de cuisine, bande recette,	Questions ouvertes, orales, grilles d'observation, échelles d'appréciation

Produire des phrases simples et significatives dans la langue maîtrisée et /ou d'apprentissage		salutations d'usage, évènements, École(CEEP), marché, promenades, voyages. Propreté des mains hygiène corporelle hygiène bucco-dentaire hygiène vestimentaire hygiène des aliments hygiène du milieu	- Echanges - Exploitation d'images - Codage/décodage - Praxies (exercice des organes phonatoires)	images, - Marottes, - Moyens d'hygiène /santé, eau cassette, texte - Images et symboles - Langage-Parlé-Complété (LPC) ou Cued speech - Dynamique Naturelle de la parole - Tableau interactif - Canne blanche - Prothèse auditive	
Situer un objet dans l'espace	Cognitif	Différentes positions d'un objet dans l'espace : debout, couché, penché, à droite, à gauche, devant, derrière, sur, sous, dans.	- Méthodes participatives - Causerie - Dialogue - Echanges - Exploitation d'images - Praxies (exercice des organes phonatoires)	- Bâtonnets, outils scripteurs, perles, écorces, papier, fil, blocs logiques, plaquettes, mobiles, étiquettes-alphabet, éléments du milieu, étiquettes-chiffres, images,	Questions ouvertes orales, grilles d'observation, échelles d'appréciation
Décrire des situations de la vie courante	Cognitif	Espace et environnement : Couleurs, sons, formes, sécurité routière	Dialogue Echanges Exploitation d'images	- Panneaux, feux tricolores, poste téléviseur, appareil photo, téléphone, poste radio, jeux électroniques - Tableau interactif - Canne blanche - Prothèse auditive	
Nommer des chiffres	Cognitif	Chiffres 1 à 5	Codage/décodage	- Étiquettes-mots, alphabet, chiffres, images, ardoise, tableau, livres…	

Décoder des lettres	Cognitif	lettres a, i, o,	Codage/décodage	- Tableau interactif - Canne blanche - Prothèse auditive	
exprimer des sentiments de joie ou de peine	Socio-affectif	Situations diverses de joie ou de peines: fêtes, anniversaires, naissance, séparations, maladie.	Dialogue Echanges	- Images, photos, films, textes, marottes, marionnettes, bandes dessinées - Tableau interactif - Canne blanche - Prothèse auditive	Questions ouvertes orales, grilles d'observation, échelles d'appréciation
S'initier à la poésie et à la comptine.	Cognitif	Poésie, comptine, charades et contes.	Dialogue Echanges Répétition	- Textes	Questions ouvertes orales, grilles d'observation, échelles d'appréciation

Objectif intermédiaire 2 :s'exprimer à l'aide de gestes, de signes graphiques ou iconiques, en langue de signes ou en braille dans des situations de la vie courante.

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques dominants	Contenus spécifiques	Méthodes-techniques-procédés	Matériels / Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Produire un message gestuel ou iconique	Psychomoteur	Situations diverses : identité de soi, famille, sommeil, repas, évènements, École(CEEP), marché	- Observation - Manipulation - Explication - Exécution - Jeux de rôles, - Saynètes, - Mimes et - Mimiques - Jeuxgraphiques,	Images et symboles : - poupée, - miroir, - poinçon, - braille, - cubarithme	Questions ouvertes orales, grilles d'observation, échelles d'appréciation
Expliquer un message gestuel ou iconique	Cognitif	Message gestuel ou iconique à partir de situations diverses : famille, école (CEEP), marché. sommeil, repas	- Observation - Manipulation - Explication, - Exécution - Jeux de rôles, - Saynètes, - Mimes et mimiques, - Jeux graphiques,	Images et symboles Poupée, miroir,	Questions ouvertes orales Grille d'observation échelles d'appréciation
Utiliser un outil scripteur sur un support	Psychomoteur	- La posture adaptée - La technique de l'utilisation de l'outil scripteur - Exécution de signes graphiques simples - Les techniques de (peinture, coloriage, dessin dans un espace donné) - Techniques du pré-braille	- Observation - Manipulation - Explication - Exécution - Jeux de rôles, - Saynètes, - Mimes et mimiques - Jeux graphiques	Tables/chaises craies, crayons, feutres, stylo à bille, pinceaux, peinture, papier, tableau, ardoises, aquarelles, gouaches, livrets poinçon,braille, cubarithme	- Liste de verification - Grilles d'observation, - Echelles d'appréciation

Manifester des sentiments de joie ou de peine	Socio-affectif	Situations diverses : fêtes, anniversaires, naissance, séparations, maladie.	- Observation - Manipulation - Explication (tenir compte de l'expression faciale pour les ESH) - Exécution - Jeux de rôles, - saynètes, - mimes et mimiques - Jeux graphiques	Images, photos, films, textes, marottes, marionnettes, bandes dessinées, canne blanche, prothèse auditive	- Questions ouvertes orales, - Grilles d'observation, - Echelles d'appréciation
S'initier à la poésie et à la comptine.	Psychomoteur	Poésie, comptine, charades et contes.	Dialogue Echanges Répétition -	Textes	- Questions ouvertes orales, grilles d'observation, échelles d'appréciation

1.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA

Période	Contenus	Volume horaire correspondant
1ER TRIMESTRE Octobre, novembre, décembre	**Activités langagières 10h:** identité de soi, les parties du corps, animaux, famille, CEEP, sommeil, repas, Propreté des mains, hygiène corporelle, hygiène bucco-dentaire, fêtes (Noël, jour de l'an, ramadan , traditionnelles), séparations (congés), mimes et mimiques se rapportant à l'identité de soi, la famille, le sommeil, le repas, mimes et mimiques se rapportant à l'hygiène. **Activités graphiques** 10h: Posture adaptée, tenue de l'outil scripteur, gribouillage ; points, verticaux, horizontaux, obliques, association points et verticaux, assemblage des verticaux, horizontaux **Prélecture 15h** :	~~**8heures**~~ ~~**8heures**~~

	debout, penché à droite, penché à gauche, couché, lettre i, rouge, rond, panneau de stop, jeux d'identification **littérature enfantine** 5h: langage autour d'un balayage de l'espace image, poésie, comptine.	**~~13heures~~** **~~3heures~~**
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES:		**32heures**
VOLUMEHORAIRE EVALUATION / REMEDIATION		**4heures ~~5heures~~**
VOLUME HORAIRE INTEGRATION		**4heures ~~5heures~~**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU PREMIER TRIMESTRE:		**40 heures ~~42heures~~**
2EME TRIMESTRE **Janvier, février, mars**	**Activités langagières 10h :** marché, fruits, légumes, promenades, fêtes (Pâques et ramadan ou Tabaski), hygiène vestimentaire, hygiène des aliments, hygiène du milieus colaire et familial, anniversaires, naissance, mimes et mimiques se rapportant au marché, sens de mimes et mimiques se rapportant à la famille **Activités graphiques 10h :** ronds, courbes (droites et gauches), assemblage obliques et verticaux , assemblage (courbes, obliques et horizontaux, assemblage de courbes , **Pré lecture 15h**: rond, chiffre 1, chiffre 2, chiffre 3, jaune, carré, panneau de danger, jeux d'identification, lettre i, **Littérature enfantine** 5h: balayage d'image, image à interpréter, poésie, comptine.	**~~9heures~~** **~~10heures~~** **~~15 heures~~** **~~4heures~~**
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES :		**32heures ~~37heures~~**
VOLUME HORAIRE EVALUATION/ REMEDIATION :		**4heures ~~4heures~~**

VOLUME HORAIRE INTEGRATION		**4heures ~~5heures~~**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU DEUXIEME TRIMESTRE:		**40heures ~~47heures~~**
3EMETRIMESTRE Avril, mai	**Activités langagières 8h :** céréales, moyens de transport, sens de mimes et mimiques se rapportant au marché, les fêtes, les maladies, sens de mimes et mimiques se rapportant au repas **Activités graphiques 8h :**, les cannes (vers la gauche et vers la droite), assemblage obliques, cannes et points ,, assemblage obliques et courbes assemblage obliques, ronds et courbes assemblage obliques, courbes et cannes , assemblage (courbes, obliques et horizontaux , une grande boucle les spirales (intérieur vers extérieur et extérieur vers intérieur), les vagues **Pré lecture 12h:** bleu, lettre a, lettre o,, chiffre 4 et 5, feu tricolore, jeux d'identification **Littérature enfantine 4h:** langage autour d'image dans l'organisation du temps passé.	**~~7heures~~** **~~7 heures~~** **~~10 heures~~** **~~3heures~~**
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES		**26heures**
VOLUME HORAIRE EVALUATION /REMEDIATION :		**3heures**
VOLUME HORAIRE INTEGRATION		**3heures**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU TROISIEME TRIMESTRE:		**32heures**
VOLUME HORAIRE ANNUEL:		**112heures**

1.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA

Objectifs spécifiques	Contenus spécifiques	Planification par séance	Nombre de séances
ACTIVITES DE LANGAGE			
Dire des mots simples dans la langue maîtrisée et /ou d'apprentissage.	Mots et phrases simples à partir de situations diverses de la vie courante : identité de soi, les parties du corps, famille, sommeil, repas, salutations d'usage, évènements, École(CEEP), marché, promenades, voyages.	Ecole (CEEP) : les bâtiments, La cour et les installations ludiques	2 séances de 30 mn
		Identité de soi : nom et prénom(s)	2 séances de 30 mn
		La famille : Papa, maman et enfants	2 séances de 30 mn
Produire des phrases simples et significatives dans la langue maîtrisée et /ou d'apprentissage		Le sommeil (utilité de bien dormir)	1 séance de 30 mn
		Le repas (le respect de la nourriture)	1 séance de 30 mn
		Le marché : marchands et marchandises	1 séance de 30 mn
		Les animaux : le coq, la poule et les poussins, la pintade, le chien, le chat, le mouton,	5 séances de 30 mn
		Les fruits : la mangue, l'orange, la banane, la papaye, la pastèque	4 séances de 30 mn
		Les légumes : la tomate, l'oignon, le gombo, l'aubergine locale, le chou	4 séances de 30 mn
		Les céréales : le mil, le riz, le maïs, le haricot	3 séances de 30 mn
		Les moyens de transport : le vélo, la motocyclette, , la charrette la voiture	3 séances de 30 mn
		parties du corps	4 séances de 30 mn
	Propreté des mains	Importance du lavage des mains avant les repas, après les toilettes	2 séance de 30 mn
	hygiène corporelle	Importance du lavage du corps tout entier	1 séance de 30 mn
	hygiène bucco-dentaire	Importance du brossage des dents	1 séance de 30 mn
	hygiène vestimentaire	Importance de la propreté des vêtements	1 séance de 30 mn
	hygiène des aliments,	Comment laver les fruits et les légumes avant de les manger	1 séance de 30 mn

	hygiène du milieu	Importance de la propreté du milieu	1 séance de 30 mn
Manifesterdes sentiments de joie ou de peine	Fêtes	noël, nouvel an, ramadan, pâques, tabaski	2séances de 30 mn
	Anniversaires	Anniversaires des enfants	3 séances de 30 mn
	Naissance	Naissance d'un bébé dans la famille	1 séance de 30 mn
	Séparations	Séparations : congés, vacances	1séances de 30 mn
	Maladie	Maladie : rhume, toux, paludisme	2 séances de 30 mn
Produire un message gestuel ou iconique	Situations diverses : identité de soi, famille, sommeil, repas, évènements, École(CEEP), marché	Identité de soi : mimes et mimiques pour se désigner	2séances de 30 mn
		Famille : mimes et mimiques mettant en jeu papa, maman et enfants	2 séances de 30 mn
		Sommeil : mimes et mimique intégrant le sommeil	1 séance de 30 mn
		Repas : mimes et mimiques mettant en exergue le respect du repas	1 séance de 30 mn
		Marché : mimes et mimiques sur le marchandage	1 séance de 30 mn
Expliquer un message gestuel ou iconique	Message gestuel ou iconique à partir de situations diverses : famille, école (CEEP), marché...	Famille : sens de mimes et de mimiques mettant en jeu papa, maman et enfants	1 séance de 30 mn
		Sommeil : sens de mimes et de mimiques intégrant le sommeil	1 séance de 30 mn
		Repas : sens de mimes et mimiques se rapportant au respect du repas	1 séance de 30 mn
		Marché : sens de mimes et de mimiques se rapportant au marchandage	1 séance de 30 mn
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			50 séances de 30 mn
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			3 séances de 30 mn
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			3 séances de 30 mn
TOTAL 1			56 séances de 30 mn
LITTERATURE ENFANTINE			
S'initier à la poesie et à la		Ccomptine	7séances de 30mn

comptine			
		Poésie	6séances de 30mn
		Sécurité routière : panneaux de stop et de danger, feux tricolorex	2 séances de 30mn
		balayage de l'espace image	3 séances de 30 mn
		bande dessinée à compléter	2 séances de 30 mn
		Lecture d'album.	2 séances de 30 mn
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			22 séances de 30 mn
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			3 séances de 30 mn
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			3 séances de 30 mn
TOTAL 3			28 séances de 30 mn
PRELECTURE			
nommer des chiffres	Chiffres 1 à 5	Chiffres 1, 2, 3, 4, 5	5 séances de 1 h30
Décoder des lettres	lettres : i, o, a,	Lettres i, o, a,	6 séances de 1 h30
Reconnaitre les positions des objets dans l'espace	Jeux de positions, jeux d'identification (animaux, fruits, légumes, les céréales et les moyens de transport)	Position debout	1 séance de 1 h30
		Position couchée	2 séance de 1 h30
		Position penchée à droite	2 séance de 1h30
		Position penchée à gauche	2 séance de 1h30
		Jeux d'identification	4 séance de 1 h30
Décrire des situations de la vie courante.	Espace et environnement	Couleurs : rouge, bleu, jaune,	3 séances de 1h30
		Formes : rond, carré	2séances de 30mn
		Sécurité routière : panneaux de stop, feu tricolore	2 séances de 30mn
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			25 séances de 1h30 mn et 4séances de 30mn

TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			3séances de 30mn
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			2 séances de 30mn
TOTAL 3			25 séances de 1h30mn + 9 séances de 30 minutes
GRAPHISME			
Utiliser un outil scripteur sur un support	Bonne posture	Bonne posture : station assise adaptée au mobilier	2 séance de 30 mn
	Tenue de l'outil scripteur	Tenue de l'outil scripteur : doigts bien ajustés autour de l'outil scripteur	3 séances de 30 mn
Laisser des traces sur un support didactique	Signes graphiques simples	Gribouillage	4séances de 30 mn
		Points	3 séance de 30 mn
	Ronds, courbes (droites et gauches), assemblage obliques et verticaux, assemblage de courbes	Traits : verticaux, horizontaux,	3séances de 30 mn dont 2 pour les obliques
		Traits obliques : à gauche; à droite	2 séances de 30 mn
		Courbes	3 séances de 30 mn
		Ronds	3 séance de 30 mn
		assemblage obliques et verticaux	3 séance de 30 mn
	les cannes (vers la gauche et vers la droite), assemblage obliques, cannes et points ,, assemblage obliques, ronds et courbes assemblage, courbes et cannes , , une grande boucle les spirales (intérieur vers extérieur et extérieur vers intérieur), les vagues	les cannes vers la gauche	3 séance de 30 mn
		assemblage de courbes	2 séance de30 mn
		assemblage horizontaux et verticaux,	2 séance de 30 mn
		assemblage de cannes et points	3 séance de 30 mn
		courbes et cannes	4 séances de 30 mn
		spirales intérieur et extérieur	3 séances de 30 mn
		Vagues	2 séances de 30 mn
		Grande boucle	3 séances de 30 mn
			2 séance de 30 mn
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			50 séances de 30 mn
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			3 séances de 30mn
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			3 séances de 30mn

TOTAL 4	56 séances de 30 mn
TOTAUX ANNUEL APPRENTISSAGES	126 séances de 30 mn + 25 séances de 1h30mn
TOTAUX ANNUEL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS	12 séances de 30 mn
TOTAUX ANNUEL SEANCES DES INTEGRATIONS	11 séances de 30 mn
TOTAUX ANNUEL LC 1	149 séances de 30mn 25 séances de 1h30mn

1.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA

1.4.1. Orientations générales

Les nouveaux curricula de l'éducation de base ont été conçus sur la base de la nouvelle approche pédagogique dénommée « Approche Pédagogique Intégratrice » (API). Cette approche est construite sur les acquis de la Pédagogie par objectif (PPO) tout en s'ouvrant aux expériences réussies dans le domaine des sciences de l'éducation notamment les principes de l'Approche par compétences (APC) et la Pédagogie du Texte (PdT). Elle s'inscrit dans le paradigme de l'apprentissage qui place l'apprenant au centre, donc participatif ; mais une participation réelle, donc interactive.

L'Approche PédagogiqueIntégratrice (API) prend en compte :

- le socioconstructivisme interactif qui est une théorie pédagogique mettant l'accent sur les interactions sociales, lesquelles favorisent la construction des connaissances par l'apprenant en interaction avec ses pairs et son environnement immédiat ;
- les spécificités de chaque région et les réalités du milieu de l'enfant ;
- le caractère pratique des enseignements qui fait la liaison entre théorie et pratique ; éducation et production ;
- les nouveaux besoins sociopolitiques, économiques, culturels et scientifiques (TIC, EmP, éducation inclusive, langues nationales, thèmes émergents).

1.4.1.1. Principes généraux

Les principes pédagogiques de l'approche se fondent sur le paradigme de l'apprentissage centré sur l'apprenant.
Elle s'appuie sur la pédagogie de la maîtrise qui démontre que le facteur le plus déterminant des apprentissages futurs n'est pas l'intelligence ou la motivation, mais le degré de maîtrise des apprentissages préalables aux apprentissages futurs.

Les principes qui sous-tendent l'approche préconisée sont les suivants :

- **le principe de l'éclectisme didactique** quiconsiste en une ouverture à toutes les approches pédagogiques utiles à l'efficacité de l'enseignement/apprentissage ;
- **le principe de la centration sur l'apprenant** qui le responsabilise et le place au cœur du processus d'enseignement-apprentissage ;
- **le principe de rationalisation** qui consiste en une utilisation efficiente et efficace des moyens appropriés pour atteindre les objectifs;

- **le principe d'équité** qui consiste à accorder à tous les enfants, sans distinction, leur droit à l'éducation notamment par la prise encompte des enfants à besoins spécifiques (enfants en situation de handicap, enfants de la rue, enfants et personnes vulnérables…) **;**
- **le principe d'éducabilité** qui soutient que tous les apprenants devraient être capables d'acquérir les notions enseignées à l'école, pourvu que les conditions d'enseignement soient optimales pour chacun d'eux ;
- **le principe de contextualisation du processus d'enseignement- apprentissage** qui consiste en la prise en compte des réalités proches du vécu quotidien de l'apprenant ;
- **le principe de lier théorie et pratique** qui consiste en l'établissement de liens fonctionnels entre les savoirs théoriques et pratiques.

1.4.1.2. Démarches pédagogiques de l'approche

1.4.1.2.1. Démarche pédagogique pour l'interdisciplinarité

La démarche pédagogique préconisée se compose en trois temps selon le tableau suivant :

Types d'activités / Moments	Activités d'apprentissages ponctuels et de structuration hors contexte	Activités de mobilisation des acquis en situation
1er temps : préparation de la situation d'apprentissage ou début d'apprentissage	▪ Exploration en vue de provoquer de nouveaux apprentissages (**problématisation**). ▪ Liaison des savoirs nouveaux aux connaissances antérieures	▪ Apprentissage par résolution de **situations** problèmes ou démarrage d'apprentissage par un problème complexe
2e temps : réalisation de la situation d'apprentissage ouen cours d'apprentissage	▪ Activités d'apprentissage systématique en vue de fixer les notions suivant les niveaux taxonomiques ▪ Mise en relation du nouvel acquis avec d'autres notions	▪ Activités d'intégration partiellecontextualisation d'une notion, d'un savoir, d'un champ d'application
3e temps : intégration de la situation d'apprentissage ouen fin d'apprentissage	▪ Contrôle de l'acquisition du nouvel apprentissage et Remédiation ▪ Mise en relation des différents acquis dans une production ▪ **Repérage des bonnes pratiques d'apprentissage** (benchmarking)	▪ Activités d'intégration (à partir d'une situation complexe) ou ▪ Activités d'évaluation des acquis

1.4.1.2.2. Démarche d'élaboration d'une fiche pédagogique selon l'API : canevas type

FICHE PEDAGOGIQUE N° :

Section : **Effectif total :……G : ……F : ……**
Date :
Champ disciplinaire :
Activité :
Thème:
Titre :
Durée :
Matériels/supports :
Disposition des apprenants :
Objectifs d'apprentissage :
Objectif spécifique :
Documents/bibliographie :

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	OBSERVATIONS
PHASE DE PRESENTATION			
Rappel de la leçon précédente /Vérification des pré-requis	- propose des exercices oraux ou et écrits ; - pose des questions sur la leçon précédente - apprécient les réponses données par les élèves, - fait corriger ou donne la bonne réponse.	- traitent les exercices proposés, - répondent aux questions posées - se corrigent ;	
Motivation	- présente une situation à même de déclencher un intérêt pour l'apprentissage du jour. - communique les objectifs de l'activité ; - accorde un temps d'échanges aux apprenants	- écoutent ; - échangent entre eux ; - énoncent ce qui est attendu d'eux.	
PHASE DE DEVELOPEMENT			
Présentation de la situation d'apprentissage	- présente la situation d'apprentissage ; - pose des questions en rapport avec la situation d'apprentissage.	- écoutent - répondent aux questions	
Analyse/Echanges/production	- donne des consignes de travail (manipulation production, émission d'hypothèses, recherche de solutions) ;	exécutent les consignes	
Synthèse/application	- donne des consignes de travail aux apprenants en les invitant à : o récapituler ; o *formuler la synthèse ou le résumé qu'il porte au tableau* ; o *lire la synthèse élaborée ;* o appliquer	exécutent les consignes : o récapitulent ; o *formulent la synthèse ou le résumé* ; o *lisent la synthèse élaborée*; o appliquent	

EVALUATION			
Etape 1 : évaluation des acquis	- Donne des tâches d'évaluation : o Exercices/contrôle des acquisitions; o Correction ; o vérification; o défis additionnels (d'autres exercices de niveau plus élevé au besoin). o Remédiation.	- traitent les exercices. - corrigent les exercices d'évaluation - vérifient ses propres comportements; - corrigent ses erreurs ; - traitent les défis additionnels - écoutent les explications complémentaires.	
Etape 2: Activités de prolongement / transfert ou exercice de maison	Donne une activité de prolongement/transfert en lien avec la notion étudiée et incite les apprenants à l'exécuter ou propose des consignes de travail de maison aux élèves.	Prennent l'engagement de mener ladite activité. Les élèves exécutent les consignes	

1.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire langue et communication

Le champ disciplinaire langue et communication regroupe :les activités langagières, le graphisme, la prélecture, la littérature enfantine.

1.4.2.1. LES ACTIVITES LANGAGIERES OU D'EXPRESSION

1.4.2.1.1. Objectifs

Objectifs intermédiaires

- s'exprimer à l'oral en des mots/phrases simples en langue de signes ou en braille dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement/apprentissage ;
- s'exprimer à l'aide de gestes, de signes graphiques ou iconiques, en langue de signes ou en braille dans des situations de la vie courante

Objectifs spécifiques

- Dire des mots simples dans la langue maîtrisée et /ou d'apprentissage ;
- Produire des phrases simples et significatives dans la langue maîtrisée et /ou d'apprentissage ;
- Décrire des situations de la vie courante
- Produire un message gestuel ou iconique ;

1.4.2.1.2. Importance

Les activités langagières permettent à l'apprenant de/d' :

- s'exprimer spontanément ;
- discuter, écouter les autres ;
- décrire une situation ou un fait ;
- faire des structures de phrases simples et correctes ;
- avoir un vocabulaire riche et varié ;

- développer son attention ;
- communiquer avec ses pairs, et avec ses éducateurs ;
- s'informer ;
- participer activement à la vie du groupe ;
- extérioriser ses sentiments;
- vaincre la timidité ;
- développer l'attention ;
- développer la mémoire ;
- développer progressivement l'esprit critique ;
- développer progressivement son imagination ;
- développer son esprit de découverte.

Elles permettent en outre à l'éducateur de/d' :

- déceler les troubles du langage chez l'apprenant ;
- aider l'apprenant à corriger les défauts de prononciation.

1.4.2.1.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires : 2séances ;**
- **Horaire officiel par séance :30mn**;
- **Volume horaire annuel :28heures.**

1.4.2.1.4. Principes didactiques

- Partir du vécu quotidien de l'apprenant ;
- Maîtriser sa préparation ;
- Maîtriser les enfants au cours des activités pour leur faire acquérir les notions du jour ;
- Tenir compte de l'âge et de la maturité physique et intellectuelle de l'apprenant ;
- Valoriser les bonnes réponses des apprenants pour les stimuler à la participation active ;
- Utiliser un langage clair, simple et correct ;

- Poser des questions claires et précises ;
- Aider les enfants à construire des structures de phrases correctes ;
- Faire répéter les enfants collectivement puis individuellement pour leur permettre de mémoriser les acquis ;
- N'entamer une nouvelle activité que lorsque la précédente est bien assimilée ;
- Veiller à ce que l'activité soit vivante par l'emploi d'un ton et d'attitudes adaptés ;
- Veiller à faire signer les mots, les phrases et expressions étudiés pour les PSM (Personnes sourdes et malentendantes).

1.4.2.1.5. Méthodologies

Lesactivités langagières ou d'expression prennent encompte, celles dites : langage causerie,langage observation,langage conte,langage recette et la classe promenade.

✓ **Langage causerie**

❖ **Demarche:**

- **mise en train** : elle se fait à travers des chants, comptines ou poésies. Elle permet de capter l'attention des apprenants avant d'introduire la notion du jour ;
- **motivation :** elle permet de susciter l'intérêt de l'apprenant pour l'objet de l'activité en créant un climat incitatif et agréable. Elle peut se faire à partir d'images, de situations concrètes par la technique de questions-réponses entre l'éducateur et les apprenants. Elle peut enfin découler de la mise en train ;
- **activité proprement dite :** elle se fait sous forme de questions-réponses entre les apprenants principalement. Ceux-ci doivent se centrer sur le thème abordé. La progression est assurée par l'éducateur à travers de petites questions en lien avec les objectifs intermédiaires ;
- **contrôle d'acquisition :** il se fait à travers de questions-tests en lien avec les objectifs spécifiques dont il permet de mesurer l'atteinte ;
- **enchaînement :** il consiste en la présentation des ateliers et des coins aux apprenants tout en leur donnant les consignes de travail. L'éducateur doit s'assurer que les consignes ont été bien comprises par les apprenants avant de les inviter à rejoindre les différents ateliers et coins ;
- **prolongement :** c'est le travail proposé aux apprenants dans les ateliers et coins. Ceux-ci travaillent en sous-groupes de 6 pendant 5 à 6 mn .Le prolongement est en lien direct avec le thème du jour qu'il renforce et permet d'évaluer l'activité. Il

comprend un atelier dirigé qui requiert la présence quasi-permanente de l'éducateur. Le matériel mis à la disposition des apprenants doit leur permettre d'exécuter correctement les tâches demandées ;

- **roulement :** c'est une technique qui permet d'inviter chaque sous-groupe d'apprenants à passer d'un atelier à un coin. Le signal du roulement est un chant connu des apprenants et utilisé habituellement à cette fin ;
- **rangement:**l'éducateur responsabilise les enfantspour ranger le matériel/support.

❖ **Exemple de fiche pédagogique de langage causerie**

FICHE PEDAGOGIQUE N°:001 /LC

Section : Petite **Effectif total** : 35 G : 17 F : 18
Date: 29/05/2015
Champ disciplinaire: Langue et Communication
Activité: langage causerie
Thème: l'hygiène
Titre: objets dangereux
Durée : 30mn
Matériels/supports: lame, lame de rasoir, couteau, paire de ciseaux, seringue, aiguille, gants.
Disposition: assis sur des nattes en U
Objectifs d'apprentissage :

- nommer les objets dangereux ;
- montrer les objets dangereux ;
- dire pourquoi, il ne faut pas jouer avec les objets dangereux

Objectif spécifique : citer les objets dangereux étudiés
Documents/bibliographie : guide de l'enseignant, document de curricula,

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	OBSERVATIONS
PHASE DE PRESENTATION			
1 Rappel de la leçon précédente /Vérification des pré-requis (2mn)	- Entonne une animation : poésie (quand je suis malade je vais à l'hôpital…) - Qu'est-ce que vous avez appris la dernière fois pour rester en bonne santé. - Apprécie les réponses des enfants : c'est bien … bravo…	- Adoptent une attitude d'écoute : assis pieds en tailleur - Participent activement à l'animation Ecoutent, proposent des réponses - Ecoutent, réagissent	
Motivation (5mn)	- La dernière fois j'ai vu un enfant qui fouillait la poubelle et ramassait des objets pour s'amuser et quelque chose l'a blessé. - Aujourd'hui, nous allons voir les objets dangereux parce qu'ils peuvent vous blesser et vous donner des maladies. Soyez sages et écoutez bien ! - Communique les objectifs : Quand on aura fini de travailler, chacun va nommer quelques objets dangereux et dire pourquoi il ne faut pas jouer avec - Aide à corriger les erreurs s'il y a lieu	- Ecoutent attentivement - Réagissent ; interagissent entre eux et avec l'enseignant ; - Ecoutent attentivement ; - énoncent ce qui est attendu d'eux en leurs propres termes - Se corrigent	

PHASE DE DEVELOPPEMENT			
Présentation de la situation d'apprentissage (3mn)	- Demande le silence aux apprenants pour entamer l'activité - Présente le matériel (lame de rasoir, paire de ciseau, aiguille seringue, lame, ciseaux, couteau) en les faisant nommer.	- Observent le silence - Ecoutent et nomment le matériel, posent des questions s'il y a lieu.	-
Analyse/ **Echanges/** **Production(10-15 mn)**	- Pose des questions aux apprenants sur les objets dangereux : ✓ Vous avez déjà vu une aiguille, une lame, une paire de ciseaux … ? ✓ Où vous les avez vus? ✓ Est-ce que vous devez les ramasser ? Pourquoi ? ✓ Pourquoi la lame, l'aiguille… sont dangereux ? - Aide à corriger les apprenants - Félicite les apprenants : c'est bien, bravo, etc.	- Répondent aux questions, réagissent interagissent ✓ Oui, on a vu une aiguille, une lame, une paire de ciseaux … à la poubelle… ✓ Non ! ça blesse ✓ Ça donne des maladies - se corrigent - s'applaudissent et s'encouragent	-
EVALUATION			
Contrôle d'acquisitions (5 mn)	- Pose les questions suivantes aux apprenants : o qu'est-ce que nous avons dit que c'est dangereux ? o Est-ce que c'est bien de jouer avec ? o Pourquoi c'est dangereux de jouer avec l'aiguille, la lame…? Aide à corriger les imperfections	- répondent aux questions, réagissent interagissent o c'est l'aiguille, la lame, le ciseau… o non ! ce n'est pas bien de jouer avec o ça blesse et ça donne des maladies - se corrigent	**Critères** -Les apprenants citent les objets dangereux ; Ils expliquent les dangers de l'utilisation des objets dangereux ;
ACTIVITE DE PROLONGEMENT	Faire la fiche pédagogique de l'atelier dirigé		

PRESENTATION DES ATELIERS ET COINS

ATELIERS	**Coloriage (**dirigé**)**	**Fabrication d'objets**	**Dessin libre**
EFFECTIF	06		
OBJECTIF	Colorier les objets dangereux sans déborder		
MATERIEL	Livret de coloriage, crayons de couleur		
CONSIGNE	Colorie les objets dangereux en respectant les limites du dessin		
DEROULEMENT	Assis autour d'une table, les apprenants prennent leurs livrets de coloriage, choisissent chacun un crayon de couleur et colorient individuellement les objets dangereux en respectant les limites du dessin. Ils échangent entre eux et avec l'enseignant		

COINS	**Bibliothèque**	**Marchand**	**Poupée**
EFFECTIF	06		
OBJECTIF	Colorier les objets dangereux sans déborder		
MATERIEL	Livret de coloriage, crayons de couleur		
CONSIGNE	Colorie les objets dangereux en respectant les limites du dessin		
DEROULEMENT	Assis autour d'une table, les apprenants prennent leurs livrets de coloriage, choisissent chacun un crayon de couleur et colorient individuellement les objets dangereux en respectant les limites du dessin. Ils échangent entre eux et avec l'enseignant		

Recommandations

- Evoluer selon le rythme des apprenants ;
- Utiliser de façon préférentielle du matériel/support issu du milieu de vie de l'apprenant ;
- Prendre en compte la langue du milieu ;
- Veiller à la bonne disposition des enfants ;
- Etre un bon animateur ;
- Corriger les phrases des enfants avec tact pour ne pas les frustrer ;
- Susciter des interventions volontaires chez les enfants ;
- Sensibiliser les enfants à la tolérance et à l'acceptation des différences ;
- Veiller à l'apprentissage et à la bonne prononciation des mots et expressions des ESH ;
- Guider les interventions vers les objectifs visés pour éviter que les enfants ne s'éloignent du sujet.

✓ **Langage observation**

❖ **Démarche**

- **Mise en train :** idem langage causerie ;
- **Motivation :** elle permet de susciter l'intérêt de l'enfant pour découvrir l'élément de la nature en créant un climat incitatif et agréable. Elle peut se faire à partir de la présentation de l'élément en observation, de situations concrètes par la technique de questions-réponses entre l'éducateur et les apprenants. Elle peut enfin découler de la mise en train ;
- **Activité proprement dite :** elle se mène à travers des questions-réponses en lien avec la nature, les propriétés, l'utilité et la provenance de l'élément en observation. L'éducateur pose de petites questions pour orienter les interventions des apprenants vers les objectifs et assurer la progression de l'activité. Trois phases caractérisent cette étape :
  - ☐ La présentation de l'élément ;
  - ☐ l'observation spontanée ou libre ;
  - ☐ l'observation dirigée.
- **Contrôle d'acquisition ; enchaînement ; prolongement ; roulement (pour ces éléments se référer à l'activité de langage causerie) ;**
- **Rangement :** l'éducateur responsabilise les enfants pour ranger le matériel/support.

❖ **Exemplede fiche pédagogique de langage observation**

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 001

Section: Petite section Effectif total : 36 G:16 F : 20
Date: 09 /06 /15
Champ disciplinaire: Langue et communication
Activité : langage observation
Thème : les fruits
Titre : l'orange
Durée : 30 mn /Expression - 30 mn/Prolongement
Disposition : les enfants sont assis en U face à l'éducateur
Matériels/ Supports : couteau, torchon, savon, serpillière, cuillères, assiettes, récipients ; fruits (oranges, papayes, citrons)
Documents / bibliographie :
Objectifs d'apprentissage :
- prononcer orange, oranger, peau
- dire la couleur, la forme de l'orange ;
- citer les différentes parties de l'orange

Objectif spécifique : reconnaitre l'orange parmi d'autres fruits sans difficultés.

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	OBSERVATIONS
PHASE DE PRESENTATION			
RAPPEL DE LA LEÇON PRECEDENTE / VERIFICATION DES PRE-REQUIS	Mise en train : - Entame une petite animation : énonce un chant - Qu'est-ce que, vous avez vu la dernière fois ? - Qui peut nous montrer une mangue sur la table ? - Quelle est la couleur de la mangue que vous voyez ?	- Participent activement à l'animation chant /poème/mimes - Ecoutent, Réfléchissent, - Proposent des réponses : ✓ la mangue est jaune ;la peau, la chairet le noyau. - Proposent des réponses	

	- Qui peut nommer les parties de la mangue ? - Qui peut montrer un fruit qui est Jaune ?		
MOTIVATION	- Saisit l'opportunité de la réponse des enfants pour entamer la leçon sur l'orange. - Entame un poème avec les enfants. - Pose la question : de quoi parle le poème ? ---------- - Enonce l'objectif de l'activité : quand on va finir de travailler, voulez '' dire'' les parties de l'orange	- Ecoutent ; observent ; réagissent ; - Adoptent une position d'écoute et d'attention - Exécutent le poème : j'ai une orange, jaune est la couleur, elle est ronde, je la touche, je la palpe, je l'épluche et Je la mange. - Hum ! hum! sucré est le goût. - Répondent à la question : l'orange - Réagissent et interagissent avec les paires et avec l'éducateur ---------- - Enoncent ce qui est attendu d'eux à la fin de la séance : on va ''dire'' les parties de l'orange	
PRESENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE	Présente la leçon aux enfants en citant les différentes étapes : on va parler de la couleur de l'orange, de la forme de l'orange, des parties de l'orange et de ce qu'on fait avec l'orange	Ecoutent et réagissent s'il y a lieu	

PHASE DE DEVELOPPEMENT			
ECHANGES	- Assiste les enfants dans la présentation du matériel/support. - Echange avec les apprenants. - corrige les mauvaises prononciations et articulations des mots et expressions **Observation libre**	- Suivent, écoutent ; réagissent - nomment le matériel : couteau, torchon, savon, serpillière, cuillères, assiettes, récipients ; fruits - inter- agissent entre eux - et avec l'éducateur	

ANALYSE	- Met l'orange à la disposition des enfants - Invite les apprenants à procéder individuellement à une observation libre - ---------- - Saisit une occasion pour aborder l'observation dirigée	- Prennent l'orange, l'observent, la touchent, la palpent, la sentent et s'expriment librement (couleur, forme, nom odeur) ----------	
	Observation dirigée Pose des questions sur l'hygiène : a**vant de manger les fruits, qu'est ce que l'on doit faire ?** □ Aspects de l'orange - Pose des questions : ✓ Qu'est-ce que c'est ? ✓ Qu'est-ce que je montre ? ✓ Parle de la couleur et de la forme de l'orange : quelle est la couleur de notre orange ? ✓ Quelle est la forme de notre orange ?	- Ecoutent, réagissent s'il y a lieu - répondent : on lavele fruit à l'eau et avec le savon - Adoptent une position d'écoute et d'attention et Proposent des réponses : ✓ c'est une orange ✓ je montre une orange - Ecoutent et observent ; - Réagissent etinteragissent : ✓ notre orange est jaune ✓ notre orange est ''rond''	

PRODUCTION	- Reprend bien les prononciations et articulations des mots - Valorise et encourage les enfants Parties de l'orange-Parle de la peau, de la chair	- Prononcent correctement les mots - Verbalisent collectivement et individuellement ; - Se félicitent et s'encouragent - Ecoutent, observent et proposent des réponses :	

	et des graines (pépins) de l'orange : - qu'est-ce qui couvre l'orange ? - épluche l'orange et pose la question : qu'est-ce que le maitre fais ? - fait répéter : j'épluche l'orange - qu'est-ce que vous voyez ? - coupe un morceau de chair pour laisser voir les graines /pépins et pose la question : qu'est-ce que vous voyez ? - Invite à prononcer correctement les mots etphrases collectivement et individuellement - Reprend bien les prononciations et articulations - Valorise et encourage les enfants ✓ **Provenance /Mode de production** - Parle de : l'arbre qui donne l'orange en posant la question : quel est l'arbre qui donne l'orange ? - Fait corriger les insuffisances - Fait verbaliser la bonne réponse	✓ c'est la peau de l'orange ✓ le maitre enlève la peau de l'orange ✓ j'épluche l'orange ✓ c'est la chair de l'orange ✓ ce sont les graines(pépins) de l'orange - Réagissent ; interagissent, - Prononcent correctement les mots - Verbalisent collectivement et individuellement; - Se félicitent et s'encouragent - Ecoutent et proposent la réponse : ✓ c'est, l'oranger - Echangent entre eux et avec l'éducateur, se corrigent - Verbalisent individuellement et collectivement	

	Utilité de l'orange - Echange avec les enfants sur l'utilité de l'orange : ✓ qu'est-ce qu'on peut faire avec l'orange ?	- Ecoutent, répondent aux questions : ✓ on suce l'orange ✓ on vend l'orange	

	- Prend un morceau de la chair, le presse pour faire couler le jus et pose la question : qu'est-ce que vous voyez ? ✓ fait répéter la phrase « on peut avoir du jus de orange » ---------- ✓ pose la question : qu'est-ce qu'on fait avec le jus d'orange ? ✓ fait corriger les insuffisances ✓ fait verbaliser la bonne réponse **Dégustation** - Invite les apprenants à se laver proprement les mains - Découpe l'orange en petits morceaux,les partageaux apprenants et les invite à la dégustation - Invite à donner leurs impressions Rangement :aide les apprenants à ranger	- c'est le jus de l'orange ✓ répètent la phrase « on peut avoir du jus d'orange » ✓ on boit le jus d'orange ✓ échangent entre eux et avec l'éducateur, se corrigent ✓ verbalisent individuellement et collectivement la bonne réponse ---------- - Se lavent proprement les mains au savon et à l'eau - Dégustent les morceaux d'orange - Donnent leurs impressions sur le goût de l'orange - Echangent entre eux et avec l'éducateur - Rangent	
SYNTHESE/ APPLICATION	- Fait faire un récapitulatif sur la prononciation des mots : (orange, rond, jaune, peau, chair, graines) - Insiste sur la bonne prononciation et articulation des mots	- Ecoutent, Répètent collectivement et individuellement, - Réagissent et inter agissent	
	-	-	

PHASE D'EVALUATION

Etape 1 **CONTROLE D'ACQUISITION**	- Pose des questions sur les différentes parties de l'orange ; - La couleur et la forme ; - Aide à corriger la prononciation et l'articulation des mots et expressions.	Répondent aux questions. - écoutent les explications complémentaires ; - réagissent et interagissent	**Critères** Les apprenants citent les différentes parties de l'orange (peau, chairpépins) Ils prononcent bien les mots (orange, rond, jaune)
Etape 2 **PROLONGEMENT**	- Fait un enchainement : Maintenant que nousconnaissons l'orange, qu'est-ce que nous allons faire pour montrer à papa et à maman ? - Présente les ateliers et coins et oriente les enfants en conséquence. - Enonce les objectifs des ateliers et coins et donne les consignes de travail. - Observe une grande présence dans l'atelier **dirigé** **RANGEMENT** - Invite les apprenants à ranger	- Proposent des réponses : on va dessiner l'orange, on va colorier l'orange… - Ecoutent attentivement et réagissent s'il y a lieu - Individuellement les enfants colorient le dessin de l'orange dans leurs cahiers, recherchent les images de l'orange dans les livrets et journaux de la bibliothèque, dessinent librement sur les feuilles, modèlent l'orange à l'aide de la pâte à modeler, imitent les rôles de marchands et d'acheteurs et jouent avec les poupées - Rangent le matériel en chantant	

PRESENTATION DES ATELIERS ET COINS

ATELIERS	**Coloriage (**dirigé**)**	Modelage	**Dessin libre**
EFFECTIF	06		
OBJECTIF	Colorier l'orange sans déborder	Représenter l'orange	Dessiner librement
MATERIEL	Livretsde coloriage, crayons de couleur		
CONSIGNE	Colorie l'orange en respectant les limites du dessin		
DEROULEMENT	Assis autour d'une table, les apprenants prennent leurs livrets de coloriage, choisissent chacun un crayon de couleur et colorient individuellement l'orange en respectant les limites du dessin. Ils échangent entre eux et avec l'enseignant		

COINS	**Bibliothèque**	**Marchand**	**Poupée**
EFFECTIF	06		
OBJECTIF	montrer l'orange dans le livret	Jouer àu marchand de fruits	
MATERIEL	Livrets, crayons de couleur		
CONSIGNE	Recherche dans les livrets l'orange pour montrer à ses camarades		
DEROULEMENT	Assis autour d'une table, les apprenants prennent recherchent dans les livretsle dessin de l'orange,. Ils échangent entre eux et avec l'enseignant		

Recommandations

- Maîtriser tous les éléments de l'objet ou de l'animal en observation ;
- Disposer les apprenants de telle sorte qu'ils ne se gênent pas ;
- Susciter constamment la curiosité chez l'apprenant ;
- Evoluer selon le rythme des apprenants ;
- Utiliser de façon préférentielle du matériel/support issu du milieu de vie de l'apprenant ;
- Etre un bon animateur ;
- Corriger les phrases des apprenants avec tact pour ne pas les frustrer ;
- Susciter des interventions volontaires chez les apprenants ;
- Guider les interventions vers les objectifs visés pour éviter que les apprenants ne s'éloignent du sujet ;
- Sensibiliser les enfants à la tolérance et à l'acceptation des différences ;
- Veiller à l'apprentissage et à la bonne prononciation des mots et expressions des ESH.

✓ **Langage conte**

❖ **Demarche :**

- **mise en train :** idem langage causerie ;
- **motivation :** elle permet de susciter l'intérêt de l'enfant pour le conte et ses personnages en créant un climat incitatif et agréable. Elle peut se faire à partir d'images, de situations concrètes par la technique de questions-réponses entre l'éducateur et les apprenants. Elle peut enfin découler de la mise en train ;
- **activité proprement dite :** elle se fonde sur un support de conte (bande dessinée, marionnettes, marottes, diapositives…) accompagné du récit du conte. Les personnages du conte doivent être choisis dans l'environnement immédiat de l'apprenant. En petite section le nombre de séquences d'une bande dessinée ne doit pas dépasser 3, les personnages également ;
- **contrôle d'acquisition :** idem langage causerie ;
- **enchaînement :** idem langage causerie ;
- **prolongement :** il peut être immédiat (dans les ateliers et coins) ou futur (lors d'une séance d'activités de créativités suivi de déguisement par exemple). Les apprenants travaillent en sous-groupes de 6 pendant 5 à 6 mn. Le prolongement est en lien direct avec le conte qu'il renforce et permet d'évaluer l'activité. Il comprend un atelier dirigé qui requiert la présence quasi-permanente de l'éducateur. Le matériel mis à la disposition des apprenants doit leur permettre d'exécuter correctement les tâches demandées ;
- **roulement :** idem langage causerie ;
- **rangement :** l'éducateur responsabilise les enfants pour ranger le matériel/support.

❖ **Exemple de fiche pédagogique de langage conte. (cf. annexe)**

Recommandations

- Avoir un bon débit de langage ;
- Bien articuler, mettre l'expression dans la voix et dans les gestes ;
- Eviter de rompre le charme du récit pour donner des explications ou faire des commentaires sur des éléments extérieurs au conte ;
- Ménager des moments de silence volontaires pour permettre aux enfants de manifester leur émotion ;
- Régler les intonations de la voix au moment du récit : voix basse puis silence pour annoncer l'arrivée d'un personnage, voix haute pour exprimer la rencontre ou l'apparition brutale d'un personnage mystérieux ;
- Eviter de faire de grands gestes désordonnés au cours du récit ;
- Intégrer discrètement les interventions des enfants et les enchaîner avec le cours du conte sans interrompre son rythme ;
- Ne pas interpeler les enfants au cours du conte mais les ramener au calme par un jeu de regard ;
- Sensibiliser les enfants à la tolérance et à l'acceptation des différences ;
- Veiller à l'apprentissage et à la bonne prononciation des mots et expressions des ESH ;
- Observer un moment de silence à la fin du conte, puis accueillir les remarques ou les questions des enfants.

✓ **Langage recette**

❖ **Demarche :**

- **mise en train :** idem langage causerie ;
- **motivation :** elle permet de susciter l'intérêt de l'enfant pour les activités qui accompagnent la réalisation d'un mets spécifique en créant un climat incitatif et agréable. Elle peut se faire à partir d'images, de situations concrètes par la technique de questions-réponses entre l'éducateur et les apprenants. Elle peut enfin découler de la mise en train ;
- **activité proprement dite :** elle se mène à travers deux (2) phases constituées chacune de plusieurs étapes ;

□ 1ère Phase : codage
  - Présentation des ingrédients,
  - Classification des ingrédients,
  - Réalisation de la bande,
  - Nettoyage, rangement.

□ 2ème phase : Décodage et préparation
  - Décodage (lecture de la bande),

- Présentation du matériel (ustensiles),
- Préparation du mets,
- Dégustation,
- Nettoyage (vaisselle), rangement.

N.B : Les deux phases de l'activité de langage recette ne se mènent pas le même jour.

- contrôle d'acquisition :idem langage causerie ;

- rangement :l'éducateur responsabilise les enfants pour ranger le matériel/support.

❖ Exemple de fiche pédagogique de langage recette**(cf. annexe)**

Recommandations

- Observer rigoureusement les règles d'hygiène ;
- Veiller à la sécurité des apprenants ;
- S'assurer de disposer de tout le matériel avant la séance ;
- Respecter les différentes étapes de l'activité ;
- Aider les apprenants à valoriser leurs productions ;
- Choisir de façon préférentielle les mets du milieu de vie de l'apprenant ;
- Veiller à utiliser de façon efficace les techniques et procédés divers d'une phase à une autre pour une réelle prise en compte des aspects psychopédagogiquesde l'apprentissage chez l'enfant.

1.4.2.2. GRAPHISME

1.4.2.2.1. Objectifs

Objectifs intermédiaire:

S'exprimer à l'aide de signes graphiques dans des situations de la vie courante ;

Objectifs spécifiques :

- **Utiliser un outil scripteur sur un support**;
- laisser des traces sur un support.

1.4.2.2.2. Importance

L'activité de graphisme permet à l'enfant de :

- développer la latéralité manuelle ;
- développer sa motricité fine ;
- cultiver le désir d'écrire et de lire ;
- se maîtriser et maîtriser son corps ;
- développer la patience ;
- s'initier à l'écriture future ;
- développer sa coordination oculo- manuelle ;
- maîtriser les formes, les directions, les sens et les grandeurs.

1.4.2.2.3. Instructions officielles

- **nombre de séances hebdomadaires: 2 séances ;**
- **horaire officiel par séance: 30mn ;**
- **volume horaire annuel: 28heures.**

1.4.2.2.4. Principes didactiques

Les activités découleront de la vie de la classe par le biais des situations de langage ou de toutes autres situations occasionnelles.
La reproduction des signes partira :

- tout d'abord de l'observation de ces signes ;
- ensuite d'une recherche libre des moyens de reproduction ;
- enfin de l'organisation plus élaborée par l'éducateur, qui iradu vécu corporel (des gestes larges) à des gestes plus élaborés (plus fins et plus précis) en passant du plan vertical ou incliné au plan horizontal. On mettra ensuite à sa disposition des outils de plus en plus fins et des supports de différentes tailles allant des plus grands (en plan vertical) au plus petits (en plan horizontal).

Il est nécessaire de mettre l'accent sur les activités entrainant le développement de la sensibilité des doigts, la motricité fine et la dextérité.

NB. :

Le travail en atelier dirigé présente plus d'avantage pour le contrôle de la posture par l'éducateur, de la tenue de l'outil scripteur, du support, du code graphique à respecter (le sens de gauche à droite, de haut en bas, la régularité des proportions, la verticalité des signes, la régularité des espaces intersignes et interlignes…) ;

Il est important de retenir qu'en petite section on parlera plus de gribouillage que de graphisme proprement dit.

1.4.2.2.5. Méthodologies

- **mise en train** : elle se fait à travers des chants, comptines ou poésies. Elle permet de regrouper l'attention des apprenants avant d'introduire la notion du jour ;
- **mise en situation ou motivation :** c'est toute situation susceptible de faire naître en l'apprenant le désir et le plaisir de réaliser le signe ;
  Exemple : Évocation d'une situation vécue (dans toute autre activité), observation du modèle proposé, discussion sur la manière de procéder pour le réaliser et une tentative de réalisation.
- **déroulement :** c'est une description méthodique des situations à vivre par l'apprenant pour atteindre l'objectif terminal. Cette partie de la fiche comporte la démarche pédagogique composée de plusieurs étapes ou situations appelées phases qui se déroulent sur différents plans à respecter pour préparer l'enfant à la maîtrise du geste graphique ;
- **la phase vécue par le corps :** cette phase permet aux apprenants de vivre le mouvement et la trajectoire du tracé en motricité globale à travers des déplacements qui lui font sentir le début et la trajectoire du tracé ;
- **la phase de manipulation :** elle offre une opportunité aux apprenants de vivre le geste graphique grâce à des modèles tactilo-kinesthésiques qui permettent de toucher, sentir, voir et entendre. La représentation mentale du signe graphique se construit à partir d'images intériorisées qui parviennent à l'enfant par le biais de conduits sensoriels très divers (la vue, le toucher et l'ouïe). L'image du signe graphique se fixe plus rapidement quand le visuel est associé au tactile par la manipulation ;
  Exemple : suivre des doigts les contours de grands modèles de signes mis à leur disposition.
- **la phase en l'air :** C'est un travail sur le plan vertical. Cette phase a pour but d'aider les enfants à vivre le geste à travers de grands mouvements qu'ils verbalisent. C'est l'épaule et le bras qui travaillent sur ce plan. Cette transcription du signe en l'air contribue à la mémorisation de la forme et du geste. Il faut « d'abord vivre les mouvements dans l'espace avant de vivre les trajectoires sur le papier » (Gisèle CALMY 1980) ;
- L'éducateur devra analyser après ces productions pour apprécier la qualité de leurs tracés selon les critères qui se rattachent à chaque modèle.

❖ **Exemple de fiche pédagogique de graphisme (cf.annexe)**

1.4.2.2.6. Recommandations

La petite section est une année de découvertes et d'expérimentations multiples en raison du choix judicieux du matériel mis à la disposition des apprenants. Ils sont cependant mal à l'aise face aux supports de petit format à cause du difficile contrôle qu'ils ont sur le plan moteur. Les grands formats, mais aussi les formats inhabituels sont à privilégier. Ils permettent une extension des gestes jusqu'au bout des possibilités (hauteur, largeur) surtout sur des plans verticaux comme le tableau. Les apprenants devront alors non seulement y maîtriser la préhension de l'outil, la pression nécessaire à exercer, mais aussi l'élan et l'inhibition du geste.
Veiller à l'utilisation de techniques et procédés divers d'une activité à une autre pour une réelle prise en compte des aspects psycho - pédagogiques chez l'enfant.

1.4.2.3. PRE-LECTURE

1.4.2.3.1. Objectifs

Objectif intermédiaire :

S'exprimer à l'oral en des mots/phrases simples dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement/apprentissage.

Objectifs spécifiques :

- Nommer des chiffres;
- Décoder des lettres;
- Reconnaitre les positions de l'objet dans l'espace;
- Décrire des situations de la vie courante.
-

1.4.2.3.2. Importance

L'activité de pré-lecture permet à l'enfant de/d' :

- développer sa mémoire ;
- être sensibilisé à une autre forme de langage (écrit) ;

- développer son attention ;
- développer ses organes phonatoires ;
- développer la fonction symbolique ;
- Se préparer à la lecture ;

1.4.2.3.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires:1 séance ; soit 28 séances pour l'année ;**
- **Horaire officiel par séance: 1h 30mn;**
- **Volume horaire annuel : 42 heures.**

1.4.2.3.4. Principes didactiques

- insister sur les activités servant de point d'appui à la lecture, telle le développement de la latéralité et de l'orientation, les diverses positions, le développement de l'acuité visuelle et auditive ;
- l'activité de pré-lecture fait appel à diverses notions qui exigent de la part de l'éducateur beaucoup de tact pour aider l'apprenant à les aborder ;
- la pratique de l'activité de pré-lecture passe par une stratégie qui permet aux apprenants de répondre à des besoins réels d'information (s'informer, découvrir, se rappeler, etc.) ou encore à des besoins imaginaire (imaginer, se divertir, pressentir d'autres expériences, d'autres manières de voir et de sentir) ;
- l'éducateur favorise chez les apprenants le questionnement et la recherche de sens. Il les accompagne dans leur interaction avec les objets, grâce à un questionnement qui met à contribution leur connaissance du monde.

1.4.2.3.5. Méthodologies

❖ **Demarche :**

- **mise en train** : elle se fait à travers des chants, comptines ou poésies. Elle permet de regrouper l'attention des apprenants avant d'introduire la notion du jour ;
- **motivation:**elle permet de susciter l'intérêt de l'enfant pour la notion du jour en créant un climat incitatif et agréable. Elle se fait à travers une situation concrète, une mise en situation d'un apprenant ou des apprenants, en usant de la technique de questions-réponses. Elle peut enfin découler de la mise en train ;

- **déroulement:**c'est une description méthodique des situations à vivre par l'apprenant pour atteindre les objectifs spécifiques. Cette partie de la fiche comporte la démarche pédagogique composée de plusieurs étapes ou situations appelées phases qui se déroulent tantôt en grand groupe, tantôt en petits groupes ou individuellement.

La première phase se déroule sur l'aire de motricité et les autres en classe :

- **phase active** : cette phase est prévue seulement lorsqu'il s'agit d'une activité principale. Elle consiste à créer une situation de jeu en pleine aire**.** Elle contribue au développement psychomoteur de l'enfant, plus particulièrement au développement de la fonction tonique et des sens, à l'amélioration de l'orientation dans l'espace, à la latéralisation, à l'amélioration de la capacité de l'enfant à prendre des risques et à les évaluer, etc. Cette phase comprend au moins deux exercices et un jeu. Les exercices, de niveau croissant, amènent progressivement les apprenants vers l'atteinte des objectifs spécifiques, qui seront complètement réalisés à travers le jeu. L'aire de jeux doit avoir une grandeur adaptée à l'âge et aux capacités physiques des apprenants.
- **phase de manipulation :** cette phase se déroule en classe. Elle consiste à répartir les apprenants dans les coins et dans les ateliers. Un groupe d'apprenants est orienté dans l'atelier dirigé. L'éducateur met à leur disposition des objets prévus dans son matériel et les invite à exécuter les différentes situations qu'il leur propose. C'est une occasion pour les enfants de vivre des expériences variées grâce à la diversité du matériel mis à leur disposition. Cette phase comprend en principe deux exercices et un jeu de niveau de complexité croissant. Tous les groupes d'apprenants doivent passer à l'atelier dirigé.

NB : En activité secondaire, la manipulation se fait en grand groupe et un seul exercice, s'il est bien mené, peut suffire à la phase de manipulation avant de passer au jeu.

- **Phase au tableau :** à l'aide de la craie, l'éducateur prépare l'activité de pré-lecture au tableau. Il invite les apprenants à porter une marque sur tous les signes qui sont les mêmes que le témoin ;
- **Phase de contrôle :** elle se déroule le même jour que les phases précédentes. Elle permet de vérifier le niveau atteint par chaque apprenant au cours des premiers apprentissages. L'éducateur met les cahiers de pré-lecture à la disposition des apprenants et leur demande de porter une marque sur les éléments correspondant au témoin. A défaut de cahiers, il pourra utiliser des feuilles préalablement préparées.

❖ **Exemple de fiche pédagogique de pré-lecture(cf.annexe)**

1.4.2.3.6. Recommandations

La pré-lecture étant une activité destinée à préparer l'enfant d'âge préscolaire à aborder la lecture avec beaucoup plus de facilité, sollicite plusieurs sens intervenant dans la lecture. Pour cela, il est recommandé à l'éducateur d'en tenir compte dans la variation des exercices qu'il propose aux apprenants. En outre, les différents exercices doivent être de niveau de complexité croissant et tenir compte des capacités des apprenants.
Veiller à l'utilisation de techniques et procédés divers d'une activité à une autre pour une réelle prise en compte des aspects psycho - pédagogiques chez l'enfant.

1.4.2.4. LITTERATURE ENFANTINE

1.4.2.4.1. Objectifs

Objectifs intermédiaires :
- s'exprimer à l'oral en des mots/phrases simples dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement/apprentissage ;
- s'exprimer à l'aide de signes iconiques dans des situations de la vie courante.

Objectifs spécifiques :
- Décrire des situations de la vie courante**.**
- S'initier à la poésie et à la comptine.

1.4.2.4.2. Importance

La littérature enfantine permet à l'apprenant de/d' :
- développer son expression orale ;
- développer sa mémoire ;
- enrichir son vocabulaire ;
- développer ses sens (ouïe, vue, toucher) ;
- développer sa motricité fine ;
- développer son esprit d'imagination ;
- développer son esprit de créativité ;
- se procurer du plaisir ;

- s’initier à la lecture ;
- se familiariser avec les livres ;
- apprendre à conter ;
- développer son attention.

1.4.2.4.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires : 1 séance ;**
- **Horaire officiel par séance : 30 mn par séance ;**
- **Volume horaire annuel : 14 heures.**

1.4.2.4.4. Principes didactiques

- Favoriser le contact entre l’enfant et l’écrit en le mettant sous ses yeux ;
- Choisir des livres variés et adaptés aux possibilités des enfants ;
- Choisir des livres qui personnifient les animaux car ces derniers retiennent l’attention des enfants, des livres d’information spécifiques sur le comment faire, les saisons, les moyens de transport, les fruits et légumes, les paysages, l’organisation de fêtes, d’anniversaire… ;
- Choisir des livres dont les caractères d’impression sont assez grands pour permettre la reconnaissance des formes des lettres ;
- Eviter les livres qui dépeignent le genre dans les rôles traditionnels ;
- Eviter les livres qui montrent des partialités raciales ou ethniques dans les rôles de leadership, les aptitudes et le choix de la carrière ;
- Introduire des poèmes et des comptines qui tiennent compte de l’âge et de la capacité des enfants ;
- Toujours accompagner les poèmes et les comptines du langage gestuel pour les rendre plus vivants, plus captivants et faciles à mémoriser ;
- Introduire des poèmes et des comptines qui tiennent compte du milieu socioculturel et qui véhiculent des valeurs telles que : la probité, le courage, le respect, la politesse, la persévérance au travail, etc. ;
- Etre regardant sur le sens des poèmes et des comptines à proposer aux enfants ainsi que sur l’intérêt qu’ils peuvent y porter ;
- Choisir des images captivantes et sans dangers pour les enfants.
- Choisir des représentations en statuts, en maquettes/ESHV ;
- Choisir des livres dont les caractères d’impression sont en braille/ESHV.

1.4.2.4.5. Méthodologies

❖ **Demarche :**

- **mise en train** : elle se fait à travers des chants, comptines ou poésies. Elle permet de centrer l'attention des apprenants avant d'introduire la notion du jour ;
- **motivation :** elle permet de susciter l'intérêt de l'enfant pour la notion du jour en créant un climat incitatif et agréable. Elle est fonction de la nature de l'activité du jour (récit d'image, conte, poésie, etc.) se fait à travers une situation concrète, une mise en situation d'un apprenant ou des apprenants, en usant de la technique de questions-réponses. Elle peut enfin découler de la mise en train ;
- **déroulement :** le déroulement d'une activité de littérature enfantine est fonction de la nature même de cette activité (récit d'image, conte, poésie, etc.) et pour chacune des composantes de la littérature enfantine, il existe un déroulement approprié.

Pour les récits d'images, **Exemples**:

✓ **<u>Langage autour d'une image et ses interprétations</u>**

- ☐ **Matériel** : grande image ;
- ☐ **Section** : adaptable en petite section ;
- ☐ **Déroulement** : les enfants sont tous regroupés face à l'image accrochée au tableau ou à un point fixe de sorte à être visible par toute la classe. Ensemble, l'éducateur et les enfants font l'inventaire de tout ce que l'on peut voir sur l'image. Les enfants devront chercher une histoire qui tient compte de tous ces éléments. A partir de ce moment, on peut mettre en évidence la polysémie de l'image qui amène à réfléchir et à s'exprimer. On peut aussi donner une même image à un groupe d'enfants et chaque groupe est invité à raconter son histoire propre.

✓ **<u>Langage autour d'une bande dessinée à compléter</u>**

- ☐ **Matériel** : 2 grandes images ;
- ☐ **Section** : toutes les sections ;

- **Déroulement** : l'éducateur dispose les images de sorte qu'elles soient visibles par tous les enfants. Il leur donne un temps d'observation. Il s'agira ensuite pour les enfants d'inventer ce qui a pu se passer entre les deux images. Dans la section des moyens et des grands, on peut donner plusieurs images dont deux séquences importantes manquent. Les enfants sont invités à les trouver. On peut également leur demander d'imaginer la suite.

✓ **Langage autour d'un balayage de l'espace image**

- **Matériel** : grande image ;
- **Section** : toutes les sections ;
- **Déroulement** : l'éducateur dispose l'image de sorte qu'elle soit visible par tous les enfants. Il les invite à la regarder attentivement pendant quelques instants en inventoriant tout ce qu'ils voient. Ensuite, l'éducateur cache l'image et demande aux enfants d'énumérer le plus d'éléments possibles qu'ils ont retenus. En grande section, on peut légèrement compliquer la tâche en demandant aux enfants d'indiquer les places respectives des différents éléments : à droite, à gauche, en haut, en bas, au milieu, etc.

✓ **Pour les poèmes et les comptines:**

- **Présentation du texte** : l'éducateur doit d'abord lire le texte aux enfants 3 à 4 fois. Cependant, les enfants doivent l'écouter attentivement en adoptant une très bonne attitude d'écoute. A la fin de la séance de lecture, l'éducateur demande aux enfants le sens du texte. Ceux-ci s'expriment librement en prenant la parole les uns après les autres. S'ils ne réussissent pas, l'éducateur leur donne le sens du poème en insistant sur le sens des mots nouveaux.

- **Exploitation :** il s'agira pour l'éducateur d'être regardant sur la phonologie (sons) et la sémantique (sens). Pendant l'exploitation, l'éducateur reprendra le poème ou la comptine phrase par phrase pour en expliquer le sens ; ce qui permet de reconstituer l'histoire.

✓ **Apprentissage proprement dit** : l'éducateur doit dire le poème ou la comptine phrase par phrase en faisant répéter les enfants. Si la phrase est maîtrisée, il les laisse la répéter seuls. Il procède ainsi pour les couplets jusqu'à la fin du poème. Il importe que l'éducateur ait à l'esprit qu'il faut aller toujours par étape.

❖ **Exemple de fiche pédagogique de littérature enfantine (cf.annexe)**

1.4.2.4.6. Recommandations

Le livre permet à l'enfant de mobiliser tous les mécanismes psychomoteurs et psychoaffectifs qui permettent de procéder progressivement à des tris dans la perception de son environnement, d'apprendre à distinguer les objets, les images et les textes. Il doit donc être vécu par l'enfant, c'est-à-dire que l'éducateur doit faire en sorte que l'enfant établisse des liens de familiarité avec le livre. C'est une condition incontournable pour rendre efficace l'apprentissage ultérieur de la lecture. Pour cela, il faut amener l'enfant à manipuler des livres, des recueils de poèmes, des journaux, des prospectus, des albums photos, des livres de cuisine, des cartes, etc.
Veiller à utiliser de façon efficace les techniques et procédés divers d'une activité à une autre pour une prise en compte réelle des aspects psychopédagogiques l'apprentissage chez l'enfant.

- ✓ **La classe promenade**

- ❖ **Démarche :**

Cette activité est une pratique pédagogique qui permet soit de préparer une activité pédagogique à mener, soit de renforcer une activité pédagogique déjà menée. Elle permet d'amener les enfants à la découverte des richesses de leur milieu de vie. C'est ainsi que l'éducateur pourra sortir avec les enfants pour aller découvrir l'activité du boulanger, du menuisier, du mécanicien auto ou moto, du forgeron, du tisserand, du jardinier…
Le déroulement d'une séance de classe promenade s'apparente à celui d'une activité langagière. Sa réalisation nécessite une préparation minutieuse en tenant compte de l'intérêt de l'activité qu'elle prépare ou renforce, des valeurs et de la richesse du milieu ainsi que de sa faisabilité pratique.
La conception d'une fiche pédagogique s'impose à l'éducateur chaque fois qu'il veut mener une séance de classe promenade.

- ❖ **Exemple de fiche pédagogique de la classe promenade (cf. fiche activité de langage causerie)**

Recommandations

- Prendre toutes les dispositions nécessaires pour le bon déroulement de la promenade ;
- Veiller à la sécurité des enfants pendant tout le parcours ;
- Réaliser toujours une visite terrain pour bien découvrir les lieux ou sites à visiter avant ladite promenade ;

- Faire appel à des personnes de ressources ;
- Veiller à utiliser de façon efficace les techniques et procédés divers de la démarche méthodologique pour satisfaire aux exigences de la psychopédagogie dans l'apprentissage du jeune enfant.

1.5. NORMES ET MODALITES D'EVALUATION

CHAMPS DISCIPLINAIRES	ACTIVITES	NORMES	MODALITES
LANGUE **ET** **COMMUNICATION**	**Expression** **orale** ---------- **Expression** **Ecrite/gestuelle /iconique**	EVALUATION FORMATIVE PERMANENTE AU PLAN PSYCHOMOTEUR COGNITIF ET SOCIO-AFFECTIF	Evaluation formative permanente : - contrôle des acquisitions - évaluation par les pairs - auto – évaluation ---------- 1 évaluation séquentielle (20 à 25) séances,soit : - 4 évaluations (80 à 90) séances - **1 évaluation bilan après 90 séances/OI -1** ---------- 1 évaluation séquentielle(20 à 25) ; soit : - 2 évaluations séquentielles (40 à 50). - 1évaluation séquentielle (10à12) séances. - **1évaluation bilan après (50 à 60) séances/ OI -2**

Au terme de l'exécution du programme 1 évaluation bilan annuel doit être fait pour apprécier le niveau de développement des apprenants aux plans psychomoteur, cognitif et socio affectif.			

II. CHAMP DISCIPLINAIRE : MATHEMATIQUES, SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Objectif général : s'initier à quelques notions mathématiques, scientifiques et technologiques ;

2.1. CONTENUS DES CURRICULA

Objectif intermédiaire 1 :Mathématiques : s'initier à quelques notions mathématiques.

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes/techniques et procédés	Matériels/Supports	Outils ou instruments d'évaluation
Utiliser les techniques de tris, de classements, de sériations et de rangements des objets	Psychomoteur	Tris ; classements ;rangements ; et sériations.	Méthodes participatives	Divers matériels et supports servant de tris, de classements ;rangements ;sériations. - cubarithme, - tablettes, - cubes, - poinçon	- Grilles d'observation, - Echelles d'appréciation,
Reconnaitre les nombres de un (.)à cinq (::.) à travers des ensembles d'éléments.	Cognitif	Les nombres d'éléments de un(♠) à cinq (**♠♠♠♠♠**).	Méthodes participatives	Objets divers de reconnaissance de nombres : - cubarithme, - tablettes, - cubes, - poinçon.	- Grilles d'observation - Questions ouvertes - Questions fermées - Grilles de vérification

Représenter les nombres de un(♠) à cinq (♠♠♠♠♠) (verbale, imagée écrite)	Cognitif	Les nombres d'éléments de un(♠) à cinq **(♠♠♠♠♠).**	Méthodes participatives	Objets divers de représentation de nombres : - images - cubarithme, - tablettes, - cubes, - poinçon.	- Grilles d'observation - Questions ouvertes - Questions fermées
Compter de 1 à 5	Cognitif	Les nombres d'éléments de un(♠) à cinq **(♠♠♠♠♠).**	Méthodes participatives	Objets divers de représentation de nombres : - images - cubarithme, - tablettes, - cubes, poinçon.	- Grilles d'observation - Questions ouvertes - Questions fermées
Faire la correspondance entre nombres et chiffres	Cognitif	Les nombres et chiffres un (♠) ------ (1) à Cinq **(♠♠♠♠♠) ----** (5)	Méthodes participatives	Objets mathématiques représentants des nombres et des chiffres : - cubarithme , - tablettes, - cubes, - poinçon.	- Grilles d'observation - Questions ouvertes - Questions fermées
Reconnaitre les différentes formes Etudiées	Cognitif	Les formes : - le rond ; - le carré.	Méthodes participatives	Objets de diverses formes : - cubarithme , - tablettes, - cubes, - poinçon.	- Grilles d'observation - Échelles d'appréciation - Questions ouvertes - Questions fermées
Utiliser les formes géométriques Etudiées	Psychomoteur	Les objets de forme : rond, carré	Méthodes participatives	Objets de diverses formes : - cubarithme - tablettes, - cubes, - poinçon.	- Grilles d'observation - Échelles d'appréciation - Questions ouvertes

Etablir des relations d'ensembles	cognitif	Mise en relation ; Association d'objets : formes, couleurs, matières	Méthodes participatives	Divers objets et supports : - cubarithme, - tablettes, - cubes, - poinçon.	- Grilles d'observation - Échelles d'appréciation - grilles de vérification

Objectifintermédiaire 2 : Eveil scientifique (perceptivo-sensorielle**):** s'initier à quelques notions scientifiques/mobilité

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes techniques et procédés	Matériels Supports	Modalités évaluation
Utiliser les trois couleurs primaires	Psychomoteur	➢ Reconnaissance des trois couleurs : - le rouge, - le jaune - le bleu ➢ Utilisation des trois couleurs: - le rouge, - le jaune - le bleu,	Méthodes participatives, Manipulation d'images et d'objet divers, dosage/adaptation.	Objets, divers et de couleurs différentes tableau interactif, braille	- Grilles d'observation, - Echelles d'appréciation, - Questions ouvertes, - Transcription en langue de signes, - Tiers temps/dosage
Identifier les trois matières étudiées	Cognitif	Les matières :en carton, en plastique,en bois.	Méthodes participatives	Objets et matériels de diverses matières	- Questions ouvertes, - Questions fermées

Se situer dans l'espace et dans le temps	Cognitif	➢ Notion d'espace/topologie (gauche, droite, dans,hors devant, derrière, en haut, en bas. ➢ Notion de temps (le matin, à midi, le soir, le jour, la nuit. ➢ Techniques de protection lors des déplacements sanscanne blanche (protection haute - protection moyenne - protection basse) ➢ Passage étroit - escalier ➢ Notion de distance - de direction - Se déplacer avec la canne blanche.	Méthodes actives, jeu de perception, jeu de logique.	Objets de repérage, canne blanche	- Questions ouvertes, - Questions fermées
Apprécier la masse des objets	Cognitif	Notion de masse : lourd, léger.	Méthodes participatives	Divers Objets de masses différentes	- Questions ouvertes, - Questions fermées
Apprécier les tailles	Cognitif	Notion de grandeur : grand, petit	Méthodes participatives	Objets de tailles différentes	- Questions ouvertes, - Questions fermées
Comparer les longueurs	Cognitif	Notion de longueur : long, court	Méthodes participatives	Objets de mesure de longueurs, et de distances, ficelles, ruban	- Questions ouvertes - Questions fermées

Apprécier les goûts	Cognitif	Notion de goût : sucré, salé.	Méthodes participatives	Diverses substances de goûts différents	- Questions ouvertes - Questions fermées

Objectif intermédiaire 3 : Technologie : s'initier à quelques notions de technologie.

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes/techniques etprocédés	Matériels Supports	Modalités évaluation
Reconnaitre quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques ;	Cognitif	➢ Reconnaissance de quelques objets usuels de jeux: poupée, avions, voiturettes. ➢ Identification des parties essentielles d'un jouet simple, électronique.	Méthodes participatives	- Jouets - Images - Photos	Questions ouvertes Questions fermées
Identifier les parties essentielles d'un jouet électronique simple, et d'un appareil électronique.	cognitif	Manipulation de jouets simples et jouets électroniques	Méthodes participatives	- Jouets - Images - Photos	Grilles d'observation Echelles d'appréciation, Questions ouvertes
- Manipuler des jouets électroniques simples et appareils électronique	psychomoteurr	Manipulation de jouets simples et jouets électroniques	Méthodes participatives	- Jouets - Images - Photos	Grilles d'observation Echelles d'appréciation, Questions ouvertes

2.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA

Période	Contenus	Volume horaire correspondant
1ER TRIMESTRE Octobre, novembre, décembre	**Eveil maths** - Les techniques de : tris; classements ; rangements et sériations - les nombres un(♠) et deux (♠♠) - les formes : le rond (identification,utilisation) - Correspondance : nombre un (♠) et chiffre1 ;deux (♠♠) chiffre 2	12 heures
	Education perceptivo-sensorielle - Les couleurs : le rouge, - les matières : carton ; - Notion d'espace/topologie : devant, derrière, - Notion de temps le matin/à midi /le soir - Notion de goût : sucré, salé.	4heures
	Technologie - Reconnaissance de quelques objets usuels de jeux : poupée, avions, voiturettes - Identifier les différentes parties d'un jouet	4heures
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES		***20*** **heures**

Période	Contenus	Volume horaire correspondant
VOLUME HORAIRE DES EVALUATIONS/REMEDIATIONS:		**3 heures**
VOLUME HORAIRE INTEGRATION		**2 heures**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU PREMIER TRIMESTRE:		**25 heures**

DEUXIEME TRIMESTRE		
2EME TRIMESTRE **Janvier, février, mars**	**Eveil maths** - Les nombres trois (♠♠♠) et quatre (♠♠♠♠) : reconnaissance et représentation - Correspondance nombres trois (♠♠♠) et chiffres 3 ;nombres quatre(♠♠♠♠) et chiffres 4 - Les formes : le carré (identification, utilisation) - Mise en relation ; association d'objets de formes : rond, carré et couleurs : rouge, jaune	12heures
	Education perceptivo-sensorielle - Notion de couleur : le jaune - Les matières : bois - Notion de topologie : à droite, à gauche - Notion d'espace : dans, hors - Notion de grandeur : grand, petit	4 heures
	Technologie - Identification des parties essentielles d'un jouet (simple et électronique) - Manipulation d'objets usuels de jeu	4 heures
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES		**20heures**
VOLUME HORAIRE DES EVALUATIONS/REMEDOIATIONS		

	3heures
VOLUME HORAIRE INTEGRATION	**2heures**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU DEUXIEME TRIMESTRE:	**25 heures**

TROISIEME TRIMESTRE		
3E TRIMESTRE **Avril, mai**	**Eveil maths** - Le nombre cinq (♠♠♠♠♠) : (Représentation, utilisation) - Correspondance nombres quatre(♠♠♠♠) et chiffres 4 ; nombres cinq(♠♠♠♠♠) et chiffres 5 - Mise en relation ; association d'objets de formes : carré, et couleurs : jaune, bleu	10heures
	Education perceptivo-sensorielle - Notion de couleur : le bleu - Les matières : Plastique - Notion de masse : lourd, léger. - Notion de longueur : long,court	3 heures
	Technologie - Manipulation de jouets simples et jouets électroniques - Démontage, montage de jouets	3 heures
VOLUME HORAIRE DES SEANCES DES APPRENTISSAGES		**16 heures**
VOLUME HORAIRE DES EVALUATIONS/REMEDIATIONS:		**2heures**
VOLUME HORAIRE INTEGRATION		**2heures**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU TROISIEME TRIMESTRE:		**20 heures**
TOTAL VOLUME HORAIRE ANNUEL :		**70heures**

2.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA

Objectifs spécifiques	Contenus	Planification par séance	Nombre total de séances
Champ mathématiques, sciences et technologie			
Eveil mathématique			
Etablir des relations d'ensembles	Mise en relation ; Association d'objets : formes, couleurs ; formes matières étudiées.	Relation : Forme - couleur 1s Forme - matière 2s	3 séances
Reconnaitre les nombres	Les nombres d'éléments : un(♠) à cinq (♠♠♠♠♠). Représentation des nombres de un(♠) à cinq (♠♠♠♠♠).	Reconnaissance et représentation du nombre : - un(♠) 1s - deux (♠♠) 1s - trois (♠♠♠) 1s - quatre (♠♠♠♠) 1s - cinq (♠♠♠♠♠). 1s	5séances
Dénombrer des objets	Les nombres: un(♠) à cinq (♠♠♠♠♠).	- un(♠) - deux (♠♠) - trois (♠♠♠) - quatre (♠♠♠♠) cinq (♠♠♠♠♠).	5séances

Faire des correspondances entre nombres et chiffres	Mise en correspondances entre nombres et chiffres un (♠) ------ (1) à Cinq (♠♠♠♠♠) ---- (5)	Correspondance entre nombre et chiffres : - un(♠) ---------- 1 - deux (♠♠) ---------- 2 - trois (♠♠♠) ---------- 3 - quatre (♠♠♠♠) -------- 4 - cinq (♠♠♠♠♠) --------- 5	6séances
Reconnaître les différentes formes	Reconnaissance de formes : - le rond, - le carré	Reconnaissance de formes : - le rond - le carré - le rond , le carréS	5séances
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			24 Séances
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			2 Séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			2 Séances
TOTAL 3			28 Séances
Education perceptivo- sensorielle			
Reconnaître les trois couleurs	Reconnaissance et manipulation des objets de couleurs : - le rouge - le jaune - le bleu	Reconnaissance de couleurs : - le rouge 1s - le jaune1s - le bleu1s	3séances
Identifier les matières	Reconnaissance de matières : - carton - plastique - bois	Reconnaissance de matières : - le carton 1s - le plastique 1s - le bois 1s	3 séances

Se situer dans le temps et dans l'espace	Notion d'espace/topologie Notion de temps	- à droit ; à gauche, 2s - devant , derrière, 2s - dans , hors, 2s - le matin, à midi, 1s - le soir ; la nuit, 2s	10séances
Comparer la masse des objets	Notion de masse : lourd, léger.	Appréciation de masse : - lourd1s - léger 1s	2séances
Apprécier la taille	Notion de taille : grand, petit	Appréciation de taille : - grand1s - petit1s	2séances
Comparer les longueurs	Notion de longueur :long, court	Comparaison de longueur : - long1s - Court 1s	2 séances
apprécier les goûts	Notion de : sucré, salé	Appréciation de goût : - Sucré1s - Salé 1 s	2 séances
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			24séances
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			2séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			2 séances
TOTAL 3			29séanc
TIC			
Reconnaitre quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques	Reconnaissance ; Utilisation des objets usuels de jeux simples, et jouets électroniques - démontage - montage - jeux simples - et jeux électroniques	- Objets usuels de jeux simples et jeux électroniques(reconnaissanceutilisation) **3 s** - Manipulation de jouets simples et jeux électroniques(démontage montage) **5s**	8 séances

Identifier les parties essentielles d'un jouet électronique simple, et d'un appareil électronique **Manipuler des jouets électroniques simples et appareils électronique**	Identification des parties essentielles; Utilisation ; Jouets (simples et électroniques, et appareils électroniques) - démontage ; montage ; de jouets (simples et électroniques, et appareils électroniques) - reconnaissance ; - utilisation de jouets électroniques simples et appareils électroniques - démontage ; - montage ; de jouets simples, électroniques et appareils électroniques	Jeux simples électronique,et appareils électroniques(reconnaissance, utilisation) **3 s** - manipulation de jouets simples électroniques et appareils électroniques(démontage ,montage) **5 s** - jouets électroniquessimples, et appareils électroniques(reconnaissance utilisation)**4 s** - manipulation de jouets simples;électroniques et appareils électroniques (démontage, montage) **4 s**	8séances 8 séances
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			**24séances**
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			**2 séances**
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			**2 séances**
TOTAL 3			**28 séances**
TOTAUX DES SEANCES			**84 séances**
EVALUATION/REMEDIATION			**6 séances**
INTEGRATION			**6 séances**

2.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULAMATHEMATIQUES, SCIENCES ET TECHNOLOGIE

2.4.1. Orientations générales(*cf.guide exécution champ disciplinaire langue et communication)*

2.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire

Le champ disciplinaire Mathématiques, sciences et technologies regroupe les activités d'éveil mathématique, d'éducation perceptivo-sensorielles.

2.4.2.1. EVEIL MATHEMATIQUE

2.4.2.1.1. Objectifs

Objectif intermédiaire :

S'initier à quelques notions mathématiques.

Objectifs spécifiques:

- utiliser les techniques de tris, de classement, de sériation et de rangement ;
- reconnaitre les nombres de un(♠) à cinq(♠♠♠♠♠);
- reconnaitre les formes géométriques ;
- représenter les nombres de un (♠) à cinq (♠♠♠♠♠);
- dénombrer les objets
- utiliser les formes géométriques ;
- faire des correspondances entre nombre et chiffre ;
- établir des relations d'ensembles.

2.4.2.1.2. Importance

Au préscolaire l'activité de mathématiques consiste à aider l'enfant à développer son raisonnement logique. Elle vise à préparer l'enfant à être apte à recevoir et à maitriser l'apprentissage des mathématiques qu'il recevra à l'école primaire.

Le cadre de référence conceptuel s'articule autour des activités numériques, l'organisation spatio-temporelle, le raisonnement logique, les figures et formes géométriques et les relations. Ces activités poursuivent un double but à la fois utilitaire et éducatif.

Les activités d'éveil mathématique contribuent à développer l'aptitude de l'enfant à résoudre des situations-problèmes grâce à un raisonnement mathématique qui suppose l'appropriation de concepts et de processus propres à l'activité. L'enfant pourra ainsi communiquer à l'aide du langage mathématique.

2.4.2.1.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires : 1séance, soit28 séances pour l'année ;**
- **Horaire officiel par séance30mnx3 ;soit 1h30mn**
- **Volume horaire annuel: 42heures.**

NB : la séance d'activité est repartie en 3 phases(phase active 30mn ; phase de manipulationet de représentation libre 30mn ;phase de contrôle 30mn).

Il importe de retenir que :

- la manipulation et lareprésentation libre se font au même moment ;
- la phase de contrôle se fait au maximum deux jours. après

2.4.2.1.4. Principes didactiques

En éveil mathématique, les apprenants devront être au centre des apprentissages. La situation d'apprentissage permettra à l'apprenant d'agir, d'interagir en observant, en manipulant, en mesurant, en touchant, en comparant, en constatant.

Exploiter le plaisir du jeu comme outil pédagogique est la règle d'or pour que l'enfant développe sa propre activité mentale de recherche et de découverte .Toutes les notions devront être découvertes par les apprenants eux-mêmes après des essais-erreurs. Il est ici question pour

l'éducateur de jouer activement un rôle de guide et d'accompagnement. La méthode en éveil mathématique repose sur six (6) grands principes à savoir :la liberté, l'initiative, la découverte, la responsabilité, la créativité, etla participation.

Ainsi, il est nécessaire de :

- susciter la motivation chez l'apprenant ;
- se baser sur le matériel concret ;
- aller du simple au complexe ;
- partir du connu à l'inconnu ;
- se baser sur le vécu de l'enfant en partant des situations qui lui sont familières ;
- solliciter l'intérêt et l'initiative de l'enfant ;
- accorder une importance particulière au caractère ludique de ses apprentissages ;
- respecter la liberté et le rythme de pensée de chaque enfant ;
- respecter la personnalité de l'apprenant ;
- favoriser le dialogue et la discussion entre les apprenants.

2.4.2.1.5. Méthodologies

❖ Démarche

L'activité d'éveil mathématique comporte trois phases à savoir :

- la phase active ;
- la phase de manipulation et de représentation libre ;
- la phase d'application ou decontrôle.

Les enfants évoluent en grands groupes et en petitsgroupes à la phase active, en petits groupes à la phase de manipulation et individuellement aux phases de représentations (libre et contrôle).

❖ Exemple de fiche pédagogique d'éveil mathématique

FICHE PEDAGOGIQUE N° :001/EM

Section : Petite Section Effectif total : 36 G : 16 F : 20

Date : 13/02/15

Champ disciplinaire : Mathématiques, Sciences et Technologie
Thème : Notion de nombre
Titre : Le nombre III
Disposition : conforme aux différentes phases
Durée : 1 H30 mn
Matériels : cailloux, craies, gobelets, plaquettes, ballons, dominos
Lieu : aire de jeu, salle de classe
Documents/bibliographie :Guide à l'usagede l'enseignant …
Objectif spécifique : Au terme de cette activité l'apprenant doit être capable d'identifier le nombre III
Objectifs d'apprentissage :

-

ETAPES	ACTIVITES /ROLE DE L'ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES /ATTITUDE DE L'APPRENANT	OBSERVATIONS
PHASE DE PRESENTATION			
RAPPEL DE LA LEÇON PRECEDENTE / VERIFICATION DES PRE-REQUIS (2mn)	- Entame une petite animation : une comptine Un bonbon que c'est bon ---------- - L'autre jour sur le terrain, on a joué aveccombien d'objets : chaussures, sacs, deux livres? - Invite les apprenants à montrer deux objets dans la classe : deux chaussures, deux sacs, deux livres	- Participent activement à l'animation de la comptine : Un bonbon que c'est bon ---------- - Ecoutent, Réfléchissent, réagissent : on a joué avec un, deux cailloux ; deux boîtes - Montrent individuellement deux objets : deux chaussures, deux sacs, deux livres…	

MOTIVATION **(5mn)**	- Profite del'opportunité de la réponse des apprenants pour entamerla notion de nombre /// - Regardez bien les gobelets sur la table. Il y a combien de gobelets ? - Félicite et encourage ---------- Enonce l'objectif Quand on va finir de travailler, chacun va prendre III objets	- Ecoutent ; observent ; réagissent ; - Adoptentune position d'écoute et d'attention, s'assoient les pieds en tailleur ; - Réagissent et interagissent entre eux et avec l'enseignant : Il ya ///gobelets - S'applaudissent et s'encouragent ---------- Ecoutent ; échangent entre eux, et énoncent ce qui est attendu d'eux en leurs propres termes: - on va prendre III ballons ; - on va choisir *III* crayons ; - on va colorier *III* pigeons.	

PHASE DE DEVELOPPEMENT			
PRESENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE **(5mn)**	**Principes méthodologiques** Les apprenants évoluent ensemble, en grands groupes, en petits groupes et individuellement au cours des différentes activités d'apprentissage proposées dans les différentes phases ---------- **Prise en main** - Regroupe les apprenants ; aide au contrôle vestimentaire et des chaussures et à se débarrasser des objets gênants ; - Enonce la leçon : aujourd'hui, nous allons	- Suivent, écoutent ; réagissent - Interagissent entre eux et avec l'enseignant ---------- - Se regroupent - Contrôlent leurs tenues vestimentaires et leurs chaussures - Se débarrassent des objets gênants et dangereux - Ecoutent, réagissent s'il ya lieu	

	jouer avec le nombre III. ---------- **Mise en train** Enonce les consignes : - Inviteà faire le tour de l'aire de jeu à petites foulées en chantant ; - Invite à faire des exercices respiratoires.	---------- - Courent à petites foulées en chantant ; - S'arrêtent au signal, ''sentent la fleur, se lèvent et soufflent sur la bougie''	

ECHANGE **ANALYSE** **PRODUCTION**	❖ **PHASE ACTIVE (20mn)** **EX0 1/**Donne les consignes : - Invite les apprenants par petits groupes de 4 à prendre position, à se déplacer et à prendre chacun trois *III* cailloux - Aide à verbaliser, qu'est-ce que s enfants ont pris? Qu'est-ce que tu as pris? Qu'est-ce que X a pris? - Félicite ceux qui ont réussi ; - Encourage ceux qui n'ont pas réussi à reprendre ---------- **EX02** : Donne les consignes : Aide les apprenants à former 4 groupes de 8. Par vagues, il les invite à prendre position sur la ligne de départ. A son signal, les apprenants courent pour aller prendre chacun une plaquette portant /// bâtonnets. - Invite à verbaliser collectivement et	- Ecoutent attentivement - Prennent position, se déplacent et prennent chacun /// cailloux ; - Verbalisent collectivement et individuellement : - Les enfants ont pris III cailloux ; - On a pris III cailloux ; - j'ai pris III cailloux ; - S'applaudissent, s'encouragent - Reprennent l'exercice ---------- - Adoptent une position d'écoute et d'attention ; - Forment des groupes de 8 ; - Evoluent par vagues ; Courent pour aller prendre chacun une plaquette portant III// bâtonnets	

	individuellement les actions : ✓ Qu'est-ce les enfants ont fait ? ✓ Qu'est-ce que vous avez fait ? ✓ Qu'est-ce que tu as fait ? ✓ Qu'est-ce que X as fait ?	- Verbalisent collectivement et individuellement : ✓ Les enfants ont pris le nombre II ✓ On a pris le nombre III ✓ J'ai pris le nombre III ✓ X a pris le nombre III	

	JEU : Donne les consignes : - Aide les apprenants à former 2 équipes et à se mettre en position. - Invite à courir et à rentrer dans une case de III ballons - Aide à comptabiliser le score en fin de compétition - Invite à déclarer gagnante l'équipe qui a marqué le plus de points et à l'acclamer - Invite l'équipe victorieuse à encourager celle perdante --- **Retour au calme** : Donne les consignes : - Invite à s'asseoir et à fermer les yeux ; - Chante une berceuse. ---	- Ecoutent ; Prennent position ; - Forment 2 groupes et 2 à 2 se mettent en position pour une compétition - Courent et le premier à rentrer dans une case de III ballons est déclaré gagnant et marque un point pour son équipe - Comptabilisent le score - Déclarent gagnante l'équipe qui a marqué le plus de points et l'acclament - Applaudissent l'équipe perdante --- - S'assoient, ferment les yeux, - Observent un grand silence, - Se reposent ---	

	❖ **2 - PHASE DE MANIPULATION (18 mn)** Qu'est-ce qu'on vient de faire sur le terrain ? - Présente le matériel ; - Aide à l'installation dans les ateliers et coins. ----------	Réaction des enfants : on a joué avec le nombre III - Citent le materiel; - S'installent. ----------	

	Exo1 : Dispose des blocs logiques sur une table ; invite chacun à prendre trois blocs logiques; encourage, oriente et guide ceux qui ne trouvent pas ; - aide à verbaliser : Qu'est-ce que tu montres? ----------	- Prennent chacun /// blocs logiques - ceux qui ne trouvent pas reprennent ; - Verbalisent : je montre le nombre /// ----------	
	Exo2 : Dispose des dominos portant différents nombre de un à trois, invite à choisir individuellement un domino portant le nombre III - Aide à verbaliser : qu'est-ce que tu as pris ? - Encourage ceux qui n'ont pas trouvé à reprendre ----------	Choisissent individuellement les dominos portant /// - Verbalisent : je montre le nombre III - Ceux qui ne trouvent pas reprennent l'exercice; - ----------	
	Jeu : Dispose des crayons de / à ///, les apprenants doivent choisir chacun un tas de /// crayons - Aide à verbaliser - Félicite et encourage - Invite ceux qui n'ont pas trouvé à reprendre	Choisissent chacun un tas de III crayons - Verbalisent : j'ai pris le nombre III - S'applaudissent - Reprennent l'exercice	

	---------- ❖ **3 - PHASE DE REPRESENTATION LIBRE** - Assiste les apprenants pour la présentation du matériel	…….. - nomment le matériel le matériel	

NB : Elaborer la fiche de la phase d'évaluation

2.4.2.1.6. Recommandations

- Considérer à tout moment le principe de l'intérêt supérieur de l'enfant ;
- Veiller à une utilisation efficace des technique et procédés divers entre les différentes phases pour répondre aux exigences psychopédagogiques de l'apprentissage chez l'enfant ;
- Accorder une importance particulière aux situations de jeu dans l'enseignement/apprentissage ;
- Elaborer des grilles d'observation ou de suivi des élèves et associer les élèves à l'utilisation de ces outils ;
- Veiller à l'organisation spatiale de la classe afin d'assurer une bonne communication au sein du groupe classe lors de la mise en œuvre des différentes techniques;
- Mettre l'accent sur l'interaction entre les enfants au cours des apprentissages, afin de les amener à exprimer leurs représentations, à présenter ou défendreleurs arguments ;
- Apprendre à écouter autrui dans le respect, la tolérance et l'amitié ;
- Faire recours à des personnes ressources ;
- Tenir compte du niveau de développement des apprenants ;
- Eviter les châtiments corporels ;
- Avoir recours à la langue nationale pour clarifier certains concepts ou notions ;
- Lier les apprentissages au vécu quotidien des enfants, tout en restant ouvert à l'extérieur ;
- Veiller à ce que l'évaluation ne reste pas seulement cognitive mais prenne en compte les domaines psychomoteur et socio-affectif.

2.4.2.2. EDUCATION PERCEPTIVO-SENSORIELLE

2.4.2.2.1. Objectifs

Objectif intermédiaire :
S'initier à quelques notions scientifiques (perceptive-sensorielles).

Objectifs spécifiques:
- Reconnaître les trois couleurs
- Identifier les matières ;
- Se situer dans le temps et dans l'espace ;
- Comparer la masse des objets ;
- Apprécier la taille ;
- Comparer les longueurs ;
- Reconnaître les goûts ;

2.4.2.2.2. Importance

Les activités d'éducation perceptivo-sensorielles développent la curiosité et stimulent le sens de l'observation et la mémoire. Elles permettent :
- d'éveiller les sens chezl'apprenant ;
- une meilleure connaissance du monde extérieur parl'apprenant ;
- le dépistage précoce des anomalies visuelles et auditives qui pourraient constituer un sérieux handicap scolaire.

2.4.2.2.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires :1séance soit 28 séances pour l'année ;**
- **Horaire officiel par séance : 30 mn ;**
- **Volume horaire annuel: 14 heures.**

2.4.2.2.4. Principes didactiques

En activité perceptivo-sensorielle, les apprenants devront être au centre des apprentissages. La situation d'apprentissage permettra à l'apprenant d'agir, d'interagir en observant, en manipulant, en mesurant, en touchant, en comparant etc.

En tout état de cause, toutes les notions devront être découvertes par les apprenants eux-mêmes après des essais-erreurs. Ici l'enseignant jouera un rôle de guide, d'éducateur. Ainsi est-il nécessaire de :

- motiver les apprenants ;
- identifier clairement les difficultés éventuelles;
- adapter les notions à enseigner aux capacités recherchées ;
- tenir compte des capacités des apprenants ;
- appliquer la technique «apprendre en agissant» ;
- guider, aider l'apprenant pour qu'il opte pour une démarche qui va de l'étonnement à la découverte ;
- organiser la classe en tenant compte du projet pédagogique ;
- placer l'apprenant au centre des apprentissages ;
- utiliser du matériel concret pour enseigner ;
- adapter le matériel concret au contexte socioculturel et économique de l'enfant ;
- graduer les difficultés d'apprentissage ;
- favoriser le dialogue et la discussion entre les apprenants ;
- orienter toujours l'apprenant pour la reconnaissance spatiale.

2.4.2.2.5. Méthodologies

- **Démarche :**
  - mise en train,
  - motivation,
  - activité proprement dite.

❖ **Exploitation des couleurs en petite section :**

- d'abord en premier lieu, la couleur rouge, car elle saura stimuler, captiver et égayer l'enfant. C'est en fait la couleur de la passion, du désir, du cœur, et de la gloire universelle. Elle est considérée comme le symbole fondamental du principe de vie avec sa force;sa puissance, son courage ;
- puis en second, le jaune : Couleur active, très lumineuse, joyeuse ; elle est la plus gaie, la plus expressive et la plus ardente des couleurs. Le jaune rend optimiste ; est liée au futur, à la communication, à l'originalité, et est symbole de la gaité, la lumière ; diminue la fatigue de l'œil, provoque l'euphorie, réveille l'imagination et la fantaisie. Le jaune sera plus exploité en moyenne section considérée comme âge d'or du graphisme ;
- enfin, dans un troisième temps, le bleu: couleur de la paix, du repos, de la méditation, est la plus efficace pour le calme; apaise et favorise le travail. Le bleu s'accorde avec la couronne, la beauté, l'esprit et l'eau. Elle représente le chemin de l'infini, ou le réel se transforme en imaginaire, et sera plus exploitée en grande section.

❖ **Exemple de fiche pédagogique d'activité perceptivo-sensorielle**

FICHE PEDAGOGIQUE N° :001/ ES /

Section : Petite **Effectif total** : 36 **G** : 16 **F** : 20
Date : 29 /05 /15
Champ disciplinaire : Mathématique, Sciences et Technologie
Activité : Perceptivo-sensorielle
Thème : Notion de couleur
Titre : Le Jaune
Disposition : conforme aux différents exercices
Durée : 30mn
Matériels : Objets de différentes couleurs : plaquettes, canson, blocs logiques, feutres, jeu logos,
Documents/bibliographie : Guide à l'usage de l'enseignant
Objectif spécifique : Au terme de l'activité l'apprenant doit être capable :

- d'identifier la couleur jaune parmi d'autres couleurs sansdifficulté.

Objectifs d'apprentissage :

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	OBSERVATIONS
PHASE DE DEVELOPPEMENT			
PRESENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE (3 mn) **RAPPEL DE LA LEÇON PRECEDENTE / VERIFICATION DES PRE-REQUIS** **(2mn)**	**Mise en train** Mise en train : entame une petite animation : annonce un chant - énonce un chant : pomme reinette; pomme d'appui tapis ; tapis jaune - qui est ce qu'on a vu la dernière fois ? - aide les apprenants à s'installer pour la manipulation - énonce la leçon : nous allons jouer avec tout ce que vous voyez pour voir si vous connaissez bien la couleur jaune - insiste sur la bonne réponse, invite à prononcer collectivement, puis individuellement << le rouge>> - demande de montrer tous les objets de la classe qui sont rouges l	- participent activement à l'animation du chant - répètent collectivement et individuellement le chant - écoutent, Réfléchissent, réagissent - s'installent pour l'activité - répondent : le bleu, le rouge - écoutent attentivement - reprennent ensemble, puis individuellement la bonne réponse - montrent les objets de couleur rouge	
	- saisit l'opportunité de la bonne réponse des enfants pour entamerla notion sur le jaune	Ecoutent ; observent ; réagissent ;	
MOTIVATION **(5mn)**	- regardez bien sur la table ; quelle est la couleur des gobelets ? - aujourd'hui, nous allons jouer avec la couleur jaune? qui va nous montrer la couleur jaune, - énonce les objectifs de l'activité : quand on va finir de travailler ; chacun va montrer un objet jaune dans la classe.	- réagissent ; interagissent entre eux et avec l'enseignant : c'est jaune - repondent, manifestent de l'intérêt - montrent un objet de couleur jaune - énoncent ce qui est attendu d'eux à la fin de la séance : on va montrer une plaquette jaune, on va construire une maison jaune ; on va jouer avec le jaune	

ANALYSE ECHANGE	<u>Présentation du matériel</u> - aide à nommer le matériel ; - aide à corriger les erreurs. <u>Manipulation</u> EX 1 : met à disposition de petites plaquettes de couleurs ; invite à venir par petits groupes empiler les plaquettes jaunes. - Aide à verbaliser : qu'est-ce que vous avez fait, qu'est-ce que tu as fait ? - félicite ceux qui réalisent bien les tâches ; encourage les autres à suivre le bon exemple. ----------	- adoptent une position d'écoute attentive ; - nomment le materiel : plaquette, bloc - se corrigent - observent, choisissent les plaquettes jaunes et les empilent - on a pris les plaquettes jaunes, j'ai pris les plaquettes jaunes - ceux qui n'ont pas trouvé, reprennent en suivant le bon exemple. ----------	

PRODUCTION **(15 mn)**	**EX02** : - met à la disposition des feutres de différentes couleurs ; invite à venir par petits groupes prendre chacun un feutre de couleur jaune ; - aide à verbaliser : qu'est-ce que vous avez fait ? qu'est-ce que tu as fait ? - félicite ceux qui réalisent bien les tâches ; encourage les autres à suivre le bon exemple. ----------	- partent par petits groupes trier chacun les feutres jaunes - verbalisent : on a pris les feutres jaunes, j'ai pris les feutres jaunes - ceux qui n'ont pas trouvé, reprennent en suivant le bon exemple ----------	

	Jeu : scinde la classe en 2 équipes A et B et chaque équipes désigne 5 représentant avec l'aide de l'enseignant. Ceux-ci s'apprêtent pour une compétition au nom de leur équipe. Au signal, chaque groupe de 5 part trier chacun les blocs logiques jaunes pour construire une maison. Le premier à réussir l'exercice remporte la victoire pour son équipe. - invite chaque équipe à encourager ses représentants - félicite l'équipe victorieuse et encourage la perdante.	- écoutent attentivement et désignent leurs représentants - observent ; trient les blocs jaunes, - réalisent une maison jaune - s'applaudissent et s'encouragent	

PHASE D'EVALUATION			**CRITERES**
CONTROLE D'ACQUISITION (5mn)	- nous avons parlé de quoi aujourd'hui ? - présente plusieurs objets et matériels de la classe ; invite à identifier les objets de couleur jaune : - insiste sur la bonne prononciation et articulation des mots et phrases - apprécie le travail réalisé - prend la décision qui s'impose - invite à ranger le matériel.	- écoutent et répondent : on a parlé de la couleur jaune - observent et montrent des objets de couleur jaune - prononcent correctement << le jaune>> - rangent le matériel	Les apprenants montrent les objets jaunes, les apprenants prononcent bien le jaune;

2.4.2.2.6. Recommandations

- Considérer à tout moment le principe de l'intérêt supérieur de l'enfant ;
- Pratiquer l'évaluation formative;
- Accorder une importance particulière aux activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage ;
- Elaborer des grilles d'observation ou de suivi des élèves et associer les élèves à l'utilisation de ces outils ;

- Veiller à l'organisation spatiale de la classe afin d'assurer une bonne communication au sein du groupe classe lors de la mise en œuvre des différentes techniques;
- Mettre l'accent sur l'interaction entre les élèves au cours des apprentissages, afin de les amener à exprimer leurs représentations, à présenter ou défendre leurs arguments ;
- Apprendre à écouter autrui dans le respect, la tolérance et l'amitié ;
- Faire recours à des personnes ressources ;
- Tenir compte du niveau de développement des apprenants ;
- Eviter de faire la violence sur l'apprenant;
- Avoir recours à la langue nationale pour clarifier certains concepts ou notions ;
- Lier les apprentissages au vécu quotidien des élèves tout en restant ouvert à l'extérieur.

2.4.2.3. TECHNOLOGIE

2.4.2.3.1. Objectifs

Objectif Intermédiaire 3 :

S'initier à quelques notions de technologie.

Objectifs specifiques

- Reconnaitre quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques ;
- Identifier les parties essentielles d'un jouet électronique simple, et d'un appareil électronique.
- Manipuler des jouets électroniques simples et appareils électronique

2.4.2.3.2. Importance

L'éveil technologique et scientifique prépare les apprenants à une utilisation rationnelle des outils TIC. Il leur fournit des occasions de manipulation et des capacités pour soutenir les apprentissages dans d'autres disciplines.

2.4.2.3.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires : une (1) séance soit 28séances pour l'année ;**
- **Horaire officiel par séance : 30mn ;**
- **Volume horaire annuel : 14 heures .**

2.4.2.3.4. Principes didactiques

En ce qui concerne le programme actuel, l'intégration des TIC doit être fondée sur une épistémologie socioconstructiviste favorable à la modification des pratiques d'enseignement :

- utiliser la méthode active ;
- mettre les situations d'apprentissage dans des contextes ;
- utiliser l'apprentissage interactif ;
- baser les apprentissages sur des activités ludiques.

Pour cela, Il est conseillé aux éducateurs de :

- faire usage des travaux pratiques, l'explication avec les outils informatiques, des diagrammes, la vidéo et/ou des objets réels en fonction des besoins ;
- favoriser le dialogue et la discussion entre les apprenants.

Aussi, faut-il que l'apprenant :

- soit autonome ;
- agisse par lui-même ;
- soit libre de s'exprimer à sa façon.

2.4.2.3.5. Méthodologie

- **Démarche**

- **Exemple de fiche pédagogique de TIC (cf. annexe)**

2.4.2.3.6. Recommandations

- Considérer à tout moment le principe de l'intérêt supérieur de l'enfant ;
- Pratiquer l'évaluationformative;
- Accorder une importance particulière aux activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage ;
- Elaborer des grilles d'observation ou de suivi des élèves et associer les élèves à l'utilisation de ces outils ;
- Veiller à l'organisation spatiale de la classe afin d'assurer une bonne communication au sein du groupe classe lors de la mise en œuvre des différentes techniques;
- Mettre l'accent sur l'interaction entre les élèves au cours des apprentissages, afin de les amener à exprimer leurs représentations, à présenter ou défendre leurs arguments ;
- Apprendre à écouter autrui dans le respect, la tolérance et l'amitié ;
- Faire recours à des personnes ressources ;
- Tenir compte du niveau de développement des apprenants ;
- Eviter de faire la violence sur les apprenants ;
- Avoir recours à la langue nationale pour clarifier certains concepts ou notions ;
- Lier les apprentissages au vécu quotidien des élèves tout en restant ouvert à l'extérieur ;
- Veiller à ce que l'évaluation ne reste pas seulement cognitive mais prenne en compte les domaines psychomoteur et socio-affectif.

2.5. NORMES ET MODALITES D'EVALUATION

CHAMPSDISCIPLINAIRES / ACTIVITES	ACTIVITES /DISCIPLINES	NORMES	MODALITES
MATHEMATIQUES **SCIENCES** **TECHNOLOGIE**	**MATHEMETIQUES** ---------- **SCIENCES** ---------- **TIC**	EVALUATION FORMATIVE PERMANENTE AU PLAN PSYCHOMOTEUR COGNITIF ET SOCIO-AFFECTIF	Evaluation formative permanente - Contrôle des acquisitions - Evaluation par les pairs - Auto - évaluation - 1 évaluation séquentielle (10 à15 séances), soit2 évaluations séquentielles. - **1 évaluation bilan après (25 à 30) séances /OI- 1** - 1 évaluation séquentielle (10 séances),soit 2 évaluations séquentielles. - **1 évaluation bilan après 20 séances/ OI- 2** ---------- - 1 évaluation séquentielle (10 à 12 séances), soit 2 évaluations séquentielles. - **1 évaluation bilan après 25 séances /OI -3.**
Au terme de l'exécution du programme 1 évaluation bilan annuel pour apprécier le niveau de développement des apprenant au plan psychomoteur, cognitif, et socio affectif.			

III. CHAMP DISCIPLINAIRE : SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

Objectif général : manifester des comportements positifs de vie courante, de civisme et de citoyenneté en relation avec le genre, les droits et les devoirs de l'enfant.

3.1. CONTENUS DES CURRICULA

Objectif intermédiaire 1 : observer des comportements traduisant le respect des règles d'hygiène, de sécurité et de vie en société.

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques dominants	Contenus spécifiques	Méthodes/techniques et procédés	Matériels/Supports	Outils ou instruments d'évaluation
Mimer des gestes simples	Psycho moteur	Jeux **d'imitation** : gestes simples liés à des pratiques et activités de la vie courante	- Méthodes actives - Démonstration - Exécution	Matérielsdivers, images,situations de vie courante.	Grilles d'observation

Observer de bonnes habitudes de propreté et de rangement d'objets familiers	Socio affectif	Utilisation d'objets familiers, habitudes de propreté,habitudes de rangement d'objets familiers, propreté des locaux et de l'espace préscolaire,utilisation des points d'eau.	- Méthodes actives - Observation - Démonstration - Exécution	Objets et matériels divers et familiers	Questions/réponses, Grilles d'observation
Appliquer des règles élémentaires d'hygiène	Socio- affectif	Utilisation du pot pour ses besoins physiologiques, lavage des mains, brossage des dents, propretédes vêtements, utilisation de la poubelle	- Méthodes actives - Observation - Démonstration - Exécution	Pots,dispositif de lave-mains, savon (boule, liquide, poudre),papier hygiénique, pâte dentifrice et brosse à dents, torchon, poubelle	Questions/réponses Grilles d'observation
Respecter les règles élémentaires de sécurité	Socio-affectif	Utilisation des objets tranchants, pointus, souillés ; jeux dangereux ;initiation à la sécurité routière (traverser la route, seul ou en groupe).	- Méthodes actives - Observation - Causerie	Images,enseignes,kit du code de la route.	Questions /réponses Grilles d'observation
Observer les règles de vie en société	Socio-affectif	**Les attitudes de politesse (**bonjour, aurevoir,merci), Lepartage Le pardon	- Méthodes actives - Observation - Causerie - Démonstration	Situations de vie pratique concrètes :le goûter, l'arrivée et le départ	Questions /réponses, Grilles d'observation.

Objectif intermédiaire 2 : adopter des comportements positifs en relation avec le genre, les droits et les devoirs de l'enfant.

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques dominants	Contenus spécifiques	Méthodes/techniques, procédés	Matériels Supports	Outils ou instruments d'évaluation
Exprimer son identité	Socio -affectif	Le nom et le prénom, les noms et prénoms des parents	Méthodes actives - causerie, - saynètes.	Situations de vie pratique,figurines,extrait d'acte de naissance	Questions /réponses Grilles d'observation
Accomplir ses devoirs	Socio- affectif	Le respect des parents, l'obéissance aux parents et aux éducateurs, le respect de ses camarades	Méthodes actives - causerie, - saynètes.	Situations de vie pratique,figurines.	Grilles d'observation
Observer des comportements positifs en relation avec le genre	Socio- affectif	Notion d'égalité entre enfants de sexes différents,initiation à l'exécution des mêmes tâches en milieu scolaire, acceptation des différences :OEV (enfant en situation de handicap,orphelin,…).	Méthodes actives - causerie, - saynètes.	Situations de vie pratique, figurines.	Grilles d'observation, Questions / réponses

3.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA

Période	Contenus	Volume horaire
1ER TRIMESTRE **Octobre** **Novembre** **Décembre**	- les attitudes de politesse : bonjour, au revoir, merci ; - les nom et Prénom : de l'enfant, des parents ; - le partage ; - le pardon ; - utilisation du pot pour ses besoins physiologiques ; - le lavage des mains avant et après les repas, au sortir des toilettes	10 h
2E TRIMESTRE **Janvier** **Février** **Mars**	- brossage des dents ; - hygiène vestimentaire ; - Situations et objets dangereux : objets tranchants, pointus souillés, jeux dangereux, jeux divers ; - utilisation et rangement d'objets familiers ; - la propreté des locaux et de l'espace préscolaire ; - utilisation des points d'eau ; - le respect des parents,	10 h
3E TRIMESTRE **Avril** **Mai**	- l'obéissance : des parents, des éducateurs ; - le respect de ses camarades ; - jeux d'imitation : maçonnerie, mécanique, cuisine, etc. ; - initiation à la sécurité routière : (traverser seul la route ou en groupe) ; - jeux d'équipe,	8h
TOTAL DU VOLUME DES APPRENTISSAGES		**28heures**
VOLUME HORAIRE DES EVALUATIONS/REMEDIATIONS:		**4 heures**

VOLUME HORAIRE INTEGRATION	**3 heures**
TOTAL VOLUME HORAIRE ANNUEL :	**35heures**

3.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA

Objectif intermédiaire 1 : observer des comportements traduisant le respect des règles d'hygiène, de sécurité et de vie en société.

Objectifs spécifiques (connaissances-habiletés)	Contenus proposés	Planification par séance	Nombre de séances
Mimer des gestes simples	Gestes simples liés à des pratiques et activités de la vie courante : salutations, fabrication, construction, cuisine…	- salutations : 5 S - Fabrication d'objets familiers (canari, bol… : 5 S) - construction : 5S - cuisine : 5 S - évaluation/remédiation	16Séances
Observer de bonnes habitudes de propreté et de rangement d'objets familiers	- utilisation d'objets familiers ; - les habitudes de propreté ; - les habitudes de rangement d'objets familiers ; - la propreté des locaux et de l'espace préscolaire ; - utilisation des points d'eau.	- les habitudes de propreté : 4 S - utilisation d'objets familiers : 4 S - les habitudes de rangement d'objets familiers : 4 S - la propreté des locaux : 4S - la propreté de l'espace préscolaire : 5 S - utilisation des points d'eau: 4 S - évaluation/remédiation	25Séances
Appliquer des règles simples d'hygiène	- **Les soins de la personne :**utilisation du pot pour ses besoins physiologiques - **Hygiène corporelle :** le lavage des mains avant et après les repas, au sortir des toilettes ; - **Hygiène bucco-dentaire**	- utilisation du pot pour ses besoins physiologiques : 5 S - le lavage des mains avant et après les repas : 4S - le lavage des mains au sortir des toilettes : 4S - démonstration de brossage de dents : 5 S - port de chaussures et de vêtements propres : 5S - évaluation/remédiation	28Séances

	- **Hygiène vestimentaire**		

Respecter les règles de sécurité	- **Situations et objets dangereux** : objets tranchants, pointus, souillés, jeux dangereux, jeux d'imitation. - **Initiation à la sécurité routière** : la traversée d'une route, seul ou en groupe.	**Connaissance et précautions à prendre par rapport aux** : - objets tranchants : 3S - objets pointus : 2S - objets souillés : 2S - jeux dangereux : 2 S **Initiation au respect du code de la route :** - la traversée d'une route, seul : 4 S - la traversée d'une route en groupe : 5 S	18Séances
Observer les règles de vie en société	- **Les attitudes de politesse :** bonjour, au revoir, merci ; - **le partage ;** - **le pardon**	- bonjour, au revoir, merci : 5 S - le partage : 5 S - le pardon : 5S	15 Séances
- **TOTAL1**			**97 SEANCES**

Objectif intermédiaire 2 : adopter des comportements positifs en relation avec le genre, les droits et les devoirs de l'enfant.

Objectifs spécifiques (connaissances-habiletés)	Contenus proposés	Planification par séance	Nombre de séances
Exprimer son identité	- le nom, - le Prénom, - les noms et prénoms de ses parents	- dire son nom : 3S - dire son Prénom : 2S - dire les noms et prénoms de ses parents : 3S	8 Séances
Accomplir ses devoirs	- le respect des parents - l'obéissance aux parents et aux éducateurs - le respect de ses camarades	- le respect et l'obéissance des parents : 4 S - le respect et l'obéissance aux éducateurs :4 S - le respect de ses camarades : 4S	12 Séances
Observer des comportements positifs en relation avec le genre	- notion d'égalité entre enfants de sexes différents ; - initiation à l'exécution des mêmes tâches en milieu scolaire ; - acceptation des différences: OEV(enfants en situation handicap, orphelin,.....)	- exécution des mêmes tâches par les garçons et les filles : 5 S - d'égalité entre enfants de sexes différents ;5s - acceptation des différences : OEV (enfants en situation de handicap, orphelins …): 5S	15Séances
TOTAL2			**35 séances**
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			**132 séances**
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			**4 séances**
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			**4séances**
TOTAUX DES SEANCES			**140 séances**

3.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA

3.4.1. Orientations générales *(cf. guide d'exécution champ disciplinaire langue et communication).*

3.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire sciences humaines et sociales

Le champ disciplinaire Sciences humaines et sociales et éducation morale et civique (EMC) comporte une seule activité/discipline à savoirl'activité de vie pratique (AVP).L'objectif général est énoncé comme suit :manifester des comportements positifs de vie courante, de civisme et de citoyenneté en relation avec le genre, les droits et devoirs de l'enfant.

3.4.2.1. ACTIVITÉ DE VIE PRATIQUE (AVP) / Activité de Vie Journalière: (AVJ)

3.4.2.1.1. Objectifs

Objectif Intermédiaire1 :observer des comportements traduisant le respect des règles d'hygiène, de sécurité et de vie en société.

Objectifs spécifiques:

- mimer des gestes simples;
- observer de bonnes habitudes de propreté et de rangement ;
- appliquer des règles simples d'hygiène ;
- respecter les règles de sécurité ;
- observer les règles de vie en société.

Objectif intermédiaire2:adopter des comportements positifs en relation avec le genre, les droits et les devoirs de l'enfant.

Objectifs spécifiques:

- Exprimer son identité ;
- Accomplir ses devoirs ;
- Observer des comportements positifs en relation avec le genre

3.4.2.1.2. Importance

Le processus d'enseignement- apprentissage des activités de vie pratiques (AVP) à l'école, développe chez l'enfant des bonnes habitudes, des vertus individuelles, sociales et professionnelles par la prise en compte des thèmes émergents.

En outre, il permet à l'apprenant de :

- connaître son pays, de s'intégrer dans la société et de développer en lui une conscience patriotique, citoyenne et responsable ;
- mettre en pratique des comportements positifs dans la vie courante.

3.4.2.1.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires : 5 séances ;**
- **Horaire officiel par séance : 15mn;**
- **Volume horaire annuel: 35 heures.**

3.4.2.1.4. Principes didactiques

Le principe essentiel de l'enseignement apprentissage de l'AVP est la pratique qui doit conduire l'apprenant à vivre la morale et le civisme au lieu de les apprendre uniquement. Dans cette perspective, à la petite section du préscolaire, les principes d'enseignement-apprentissage ci-après seront rigoureusement observés :

- le dosage judicieux des activités d'enseignement/apprentissage ;
- l'utilisation de techniques et procédés divers d'une leçon à l'autre pour susciter l'intérêt des apprenants;
- le passage du concret à l'abstrait ;
- la création d'une situation problème ;
- l'utilisation de différents styles faisant appel à la mémoire auditive, graphique et visuelle pour favoriser les divers styles d'apprentissage ;
- le partage d'expériences entre apprenants puis enseignant et apprenants ;
- la liaison des apprentissages au vécu quotidien des apprenants ;
- la prise de résolutions et d'engagements.

3.4.2.1.5. Méthodologies

❖ **Démarche :**

- **mise en train :** Elle se fait à travers des chants, des comptines ou poésies ;
- **mise en situation ou motivation :** Elle permet de susciter l'intérêt de l'apprenant pour l'objet de l'activité en créant un climat incitatif et agréable. Elle peut se faire à partir d'images, de situations concrètes par la technique des questions-réponses entre l'éducateur et les apprenants.Elle peut enfin découler de la mise en train ;
- **exploitation** : elle se fait sous forme de questions-réponses entre les apprenants principalement. Ceux-ci doivent se centrer sur l'objet de l'activité. La progression doit être assurée par l'éducateur à travers des petites questions en lien avec les objectifs intermédiaires.Elle peut se faire également par demonstration ;
- **contrôle d'acquisition** : Il se fait soit à travers des questions tests, soit par des exemples de démonstration en lien avec l'objectif spécifique dont il permet de mesurer l'atteinte ;
- **résolution/engagement :** l'éducateur et les apprenants prennent un engagement ou une résolution dans le sens d'une bonne pratique.

❖ **Exemple de fiche pédagogique d'activité de vie pratique (cf. annexe)**

3.4.2.1.6. Recommandations

- mettre l'accent sur des comportements concrets de la vie courante ;
- faire preuve d'ouverture d'esprit ;
- s'abstenir des attitudes discriminatoires à l'égard des enfants ;

3.5. NORMES ET MODALITES

SCIENCES **SOCIALES** **ET** **HUMAINES /**	**Activité de vie pratique** **(AVP)**	EVALUATION FORMATIVE PERMANENTE AU PLAN PSYCHOMOTEUR COGNITIF ET SOCIO-AFFECTIF	Evaluation formative permanente - Contrôle des acquisitions - Evaluation par les pairs - Auto - évaluation --- - 1 évaluation séquentielleaprès (25à 30) séances ;soit4 évaluations séquentielles - 1 évaluation bilan après (100 à110) séances /OI -1 --- - 1 évaluation séquentielleaprès 15 séances ; soit 2 évaluations séquentielles. - 1 évaluation bilan après30 séances / OI- 2
Au terme de l'exécution du programme 1 évaluation bilan annuel pour apprécier le niveau de développement des apprenant au plan psychomoteur, cognitif, et socio affectif.			

IV. CHAMP DISCIPLINAIRE : EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE, ART, CULTURE ET PRODUCTION

Objectif général: éveiller la motricité, la sensibilité artistique, culturelle et productive ;

4.1. CONTENUS DES CURRICULA

Objectif intermédiaire 1: ACTIVITES MOTRICES

Pratiquer des activités motrices.

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes/Techniques Procédés	Matériel/Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Exécuter des activités de préhension et de manipulation	Psychomoteur	Préhension d'objets usuels et familiersmanipulation d'objets usuels et familiers	- Explication - Démonstration - Exécution	Ballons, bloclogiques, caissettes, cartons, objets variés du milieusifflet, fanion-ballon,sonore, matériel spécifique pour ESH(Canne blanche, prothèse auditive, poinçon, tablette, cubarithme, imagesetc.)	Grilles d'observation
Exécuter des exercices de motricité fine	Psychomoteur	Pétrissage/malaxage, modelage/polissage de formes diverses, d'objets usuels, assemblages, déchiquetage, ramassage de petites saletés.	- Explication - Démonstration - Exécution	Argile, pâte à modeler, matériel spécifique pour ESH (Canne blanche, prothèseauditive, poinçon, tablette, cubarithme, images etc)	Grilles d'observation Echelles d'appréciation

Exécuter des exercices de motricité globale	Psychomoteur	Marche simple, sur la pointe des pieds, marche à quatre pattes, courses : l course simple, de vitesse sautsimple, saut pieds joints, lancer simple.	- Explication - Démonstration - Observation - Exécution	- Terrain de motricité : cordes, ballons. - Matériel spécifique pour ESH (Canne blanche, prothèse auditive, poinçon, tablette, cubarithme,images, sifflet, fanion, ballon, sonore.	Grilles d'observation
Participer aux jeux intérieurs et extérieurs	Psychomoteur	- Jeux individuels variés : jeu dans le bac à sable, le cheval mobile, jeux du milieu ; - Jeux collectifs variés : le renard passe-passe, cache-cache, tirer-tirer, rondes dansées et chantées, jeux du milieu…	- Explication - Démonstration - Observation - Exécution	- Pneus, cartons, cerceaux, ballons, bac à sable, cheval mobile, objets variés du milieu... - Matériel spécifique pour ESH (canne blanche, prothèse auditive,poinçon, tablette, cubarithme, images)	Grilles d'observation

Objectif Intermédiaire 2 : Art et Culture : éveiller la sensibilité artistique et culturelle.

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes/Techniques Procédés	Matériel/Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Reconnaitre les instruments de musiquestraditionnelles et modernes	Cognitif	Reconnaissance visuelle et auditive des instruments traditionnels et modernes.	- Explication - Observation - Exécution	Tam-tam, djembé, kora, calebasse à cauris, calebasse à perles, balafon, piano,guitare,matériel spécifique pour ESH(Canne Blanche, prothèse auditive, poinçon, tablette, cubarithme, images.)	Questions ouvertes et fermées

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes/Techniques Procédés	Matériel/Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Exécuter des pas de danses traditionnelles et modernes	Psychomoteur	Danses traditionnelles et modernes	- Explication - Démonstration - Observation - Exécution	Illustrations,instruments demusique (traditionnels et modernes), matériel spécifique pour ESH (Canne Blanche, prothèse auditive, poinçon, tablette, cubarithme, images),support audio/ visuel.	Grilles d'observation Echelles d'appréciation
Exécuter des activités de dextérité	Psychomoteur	Le collage, enfilage, , d'objets, peinture libre, dirigée,	- Explication, - Démonstration - Manipulation	Argile, eau, paille, fibre, papier, fil, ficelle, tissu, perles,colle,peinture pinceaux. Matériel spécifique pour ESH	Grille d'observation Echelle d'appréciation
S'initier à la poésie, la musique traditionnelle et moderne	Cognitif	Bain sonore de l'hymne national (en français ou en langue nationale (ou en langue de signes) ; poésies, comptines, charades, contes, chants populaires traditionnels et modernes.	- Diction - Explication - Imitation	Textes de poèmes ? Instruments de musique traditionnels et modernes disponibles,matériel spécifique pour ESHsupport audio / visuel, prothèse auditive.	Echelle d'appréciation Grille d'observation
S'initier au dessin	Psychomoteur	Gribouillage,coloriage, imitation de formes isolées,reproduction de formes et d'objets simples.	- Démonstration - Observation - Exécution	Crayons, gomme,papier, peinture, pinceaux, objets familiers, matériel spécifique pour ESH	Grille d'observation Echelle d'appréciation
S'intéresser au sens de l'ordre, du beau	Socio-affectif	Rangements d'objets, port de chaussures, de vêtements, participation à des défilés, port de tenues traditionnelles	- Démonstration - Observation	Matériaux locaux, poubelles, paniers, balais, casiers de rangements etarmoires,chaussures,vêtements, ...	Grille d'observation, Echelle d'appréciation
S'intéresser à l'art culinaire	Socio-affectif	Implication à la préparation de mets locaux	- Observation - Participation	Ustensiles de cuisine,ingrédients	Grilles d'observation Echelle d'appréciation

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes/Techniques Procédés	Matériel/Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
		et moderne,	- Simulation		

Objectif Intermédiaire3 : Activité de Production et Travaux Manuels (AP/TM)
-s'initier aux activités de production etaux travaux manuels.

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes/Techniques Procédés	Matériel/Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Entretenir un espace de production	Socio-affectif	Entretien d'un coin vivant (jardinage, élevage)	- Explication - Observation - Exécution	Matériel de jardinage, d'élevage	Grilles d'observation Echelles d'appréciation
Participer à des activités de production d'objets et d'éléments divers	Psychomoteur	Participation à des activités de réalisations de guirlandes, crèches, poupées, et d'objets divers,tressage /tissage	- Explication - Observation - Exécution	Matériel divers	Grilles d'observation Grilles d'appréciation

4.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA

Période	Contenus	Volume horaire correspondant
PREMIER TRIMESTRE		
1ER TRIMESTRE Octobre, novembre, décembre	Activités motrices : ❖ Préhension d'objets usuels et familiers ; ❖ Exercices de motricité fine : pétrissage/malaxage/modelage/ polissage de formes diverses ❖ Manipulation d'objets usuels et familiers; ❖ Marche : simple, rapide; ❖ Marche à quatre pattes; ❖ Les parcours; ❖ Course simple ❖ Jeux extérieurs; ❖ Jeux intérieurs	8 heures
	Activités de créativité, artistiques et culturelles : ❖ Poésies/ ❖ Comptines ; ❖ Gribouillage ; ❖ Coloriage; ❖ Peinture ; ❖ Mets locaux etmodernes; ❖ Port de chaussures et de vêtements; ❖ Activité culturelle; ❖ Excursions sorties récréative ;.	8heures

	Activités d'éducation musicale : ❖ Chants; ❖ Danses du milieu ❖ Les instruments de musiquetraditionnels et modernes Activités de production et travaux manuels ❖ Réalisation d'objets; ❖ Collage/enfilage; ❖ Entretien de coins vivants	4 heures 4 heures
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES :		**24 heures**
VOLUME HORAIRE DES EVALUATIONS/REMEDIATIONS		**3heures**
VOLUME HORAIRE INTEGRATION		**3heures**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU PREMIER TRIMESTRE		**30 heures**

DEUXIEME TRIMESTRE		
2E TRIMESTRE **Janvier, février, mars**	Activités motrices : ❖ Exercices de motricité fine : assemblages/déchiquetage, ramassage de petites saletés ❖ La course avec obstacle ❖ Le Saut (lapin, crapaud, pieds joints) ❖ Le lancer ❖ Jeux intérieurs; ❖ Jeux extérieurs; Activités de créativité, artistiques et culturelles : ❖ Peinture libre; ❖ Peinture dirigée; ❖ Collage, enfilage ; ❖ Rangements d'objets personnels ❖ Dessin et embellissement ❖ Gribouillage/Coloriage ; ❖ Port de tenues traditionnelles;	8 heures 8 heures

	❖ Port de chaussures et de vêtements; ❖ Mets locaux et modernes; ❖ Poésies; ❖ Comptines; ❖ Activité culturelle	
	<u>Activités d'éducation musicale</u> : ❖ les instruments de musique traditionnels et modernes ; ❖ Danses du milieu; ❖ Chants	4 heures
	<u>Activités de production</u> ❖ Réalisation d'objets; ❖ Collage/enfilage ;.	4 heures
VOLUME HORAIRE DES APPRENANTS		**24 heures**
VOLUME HORAIRE DES EVALUATIONS/REMEDIATIONS:		**3 heures**
TOTAL DU VOLUME INTEGRATION		**3 heures**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU DEUXIEME TRIMESTRE		**30 heures**

TROISIEME TRIMESTRE		
3E TRIMESTRE **Avril, mai**	Activités motrices ❖ Exercices de motricité fine : assemblages/déchiquetage, froissage ramassage de petites objets; ❖ Marche sur la pointe des pieds; ❖ Courses de vitesse ❖ Courses avec obstacles; ❖ Lancers sur cible ❖ Jeux intérieurs; ❖ Jeux extérieurs Activités de créativité, artistiques et culturelles : ❖ Participation à des défilés; ❖ Mets locaux et modernes; ❖ ; ❖ Activité culturelle; ❖ Sorties récréatives	7heures 7 heures
	Activités d'éducation musicale : ❖ Bain sonore de l'hymne national (en français ou en langue nationale); ❖ Les instruments de musique traditionnels et modernes; ❖ Danses du milieu ; ❖ Chants ; Activités de production ❖ Production/réalisation d'objet ❖ Tissage et tressage d'objets; ❖ Fabrication de guirlandes (chainettes à base de papiers) et embellissement; ❖ Entretien de coins vivants ;	3heures 3heures

VOLUME HORAIRE DES APPRENANTISSAGES		**20 heures**
VOLUME HORAIRE DES EVALUATIONS/REMEDIATIONS:		**2 heures**
TOTAL DU VOLUME HORAIREINTEGRATION		**2**
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DU TROISIEME TRIMESTRE		**24 heures**
VOLUME HORAIRE TOTAL ANNUEL		**84 heures**

4.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA

Objectifs spécifiques (connaissances-habiletés)	Contenus	Planification par séance	Nombre totalde séances
1ER TRIMESTRE			
Exécuter des activités de préhension et de manipulation	- Préhension d'objets usuels et familiers ; - Manipulation d'objets usuels et familiers.	- Préhension/manipulation ; - Manipulation d'objets usuels et familiers.	2séance 2séance
Exécuter des exercices de motricité fine	- Pétrissage/malaxage modelage/polissage de formes diverses, d'objets usuels … travaux manuels.	- Pétrissage/malaxage de formes diverses ; - Modelage polissage de formes diverses.	3séances 3 séances
Exécuter des exercices de motricité globale	- Marche simple, sur la pointe des pieds, marche à quatre pattes, - Lancers simples, avec une main ; - Courses : la course simple, de vitesse ; - Sauts : simple, crapaud.	- Marche : simple, lente, rapide ; - Marche à quatre pattes ; - Les parcours ; - Course : simple, de vitesse. - saut pieds-joints	3 séances 2 séances 1 séance 2 séances
Participer aux jeux intérieurs et extérieurs	- Jeux individuels variés : jeux dans le bac à sable, le cheval mobile, jeux du milieu… - Jeux collectifs variés : le renard passe-passe, foot-ball cache-cache, tirer-tirer, rondes dansées et chantées, jeux du milieu…	- Jeux extérieurs ; - Jeux intérieurs.	3séances 4 séances
Reconnaitre les instruments de musique du milieu	Reconnaissance visuelle et auditive des instruments traditionnels et modernes.	- Reconnaissance visuelle et auditive d'instruments traditionnels ; - Reconnaissance visuelle et auditive d'instruments modernes.	4 séances 2 séances

Exécuter des pas de danses du milieu	Danses traditionnelles ou modernes	Danses traditionnelles ou modernes	1 séance
Exécuter des jeux de dextérité	- Le collage, enfilage ; - Tressage /tissage d'objets peinture libre, dirigée ; - Guirlandes, chainettes.	Travaux manuels : collage, enfilage	2 séances
S'initier à : la poésie, la musique traditionnelle et moderne	- Poésies, comptines, récitations, contes ; - Chants populaires traditionnels et moderns.	- Poésies ; - Comptines ;; - Chants populaires traditionnels et modernes.	2séances 2séances 1 séance 3 séances
S'initier au dessin	- Gribouillage ; - Coloriage ; - Reproduction de formes et d'objets simples.	- Gribouillage ; - Coloriage.	1 séance 2 séances
S'intéresser au sens de l'ordre, du beau	Port de chaussures, de vêtements	Port de chaussures, de vêtements	1 séance
S'intéresser à l'art culinaire	Implication à la préparation de mets locaux ou modernes.	Préparation de mets locaux ou modernes	1 séance
Entretenir un coin vivant	Entretien d'un coin vivant (jardinage, élevage)	- Jardinage; - Elevage.	1 séance 1 séance

TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES	48 séances
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS	6 séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS	6 séances
TOTAUX DES SEANCES	60 séances

2E TRIMESTRE			
Objectifs spécifiques (connaissances- habiletés)	**Contenus proposés**	**Planification par séance**	**Nombre de séances**
Exécuter des exercices de motricité fine	Travaux manuels : les assemblages, le déchiquetage, ramassage de petites saletés.	Les assemblages, le déchiquetage, ramassage de petites saletés.	5 séances
Exécuter des exercices de motricité globale	- Marche rapide ; avec obstacles ; - Courses de vitesse ; avec obstacles ; - Sauts : simple ; crapaud.	- Marche rapide ; avec obstacles ; - Courses de vitesse ; avec obstacles ; - Sauts : simple, crapaud.	2 séances 2 séances 2 séances
Participer aux jeux intérieurs et extérieurs	- Jeux individuels variés : jeu dans le bac à sable, le cheval mobile, jeux du milieu… - Jeux collectifs variés : le renard passe-passe, cache-cache, tirer-tirer, rondes dansées et chantées, jeux du milieu…	- Jeux intérieurs : - Jeux extérieurs :	5séances 4séances
Reconnaitre les instruments de musique du milieu	- Reconnaissance visuelle et auditive des instruments traditionnels et modernes. - Utilisation d'instruments de musique traditionnelle et moderne	Reconnaissance visuelle et auditive d'instruments de musique traditionnels ;	3 séances
Exécuter des pas de danses du milieu	Danses traditionnelles et modernes	Danse du milieu	1 séance
Exécuter des jeux de dextérité	- Collage, enfilage ; - Peinture libre, dirigée.	- Collage, enfilage - Peinture libre - Peinture dirigée	1 séance 1 séance 2 séances
S'initier à la poésie, la musique traditionnelle et moderne	- Poésies, comptines, - Chants populaires traditionnels et modernes ;	- Chants - Poésies, - Comptines,	3 séances 2 séances 2 séances

S'initier au dessin	- Gribouillage - Coloriage - Imitation et reproduction de formes et d'objets simples	- Gribouillage/Coloriage - Dessin et embellissement	5 séances 1 séance
S'intéresser au sens de l'ordre et du beau	- Rangements d'objets - Port de chaussures, de vêtements - Port de tenues traditionnelles	- Rangements d'objets personnels - Port de chaussures et de vêtements - Port de tenues traditionnelles	1séance 1séance 1séance
S'intéresser à l'art culinaire	Implication à la préparation de mets locaux et modernes.	Préparation de mets locaux/modernes	1séance
Entretenir un coin vivant	Entretien d'un coin vivant (jardinage, élevage)	Entretien /production	3 séances
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			48 séances
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			6 séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			6 séances
TOTAUX DES SEANCES			60 séances

3eme TRIMESTRE			
Exécuter des exercices de motricité fine	Travaux manuels : les assemblages, le déchiquetage, ramassage de petites saletés	Assemblages, déchiquetage,ramassage de petites saletés	1 séances
Exécuter des exercices de motricité globale	- Sauts sur les deux pieds - Lancers simples, - Courses : la course simple, de vitesse	- Marche sur la pointe des pieds - Courses de vitesse - Saut avec obstacles - Lancers simple	1 séances 1 séances 1 séance 1 séances

3eme TRIMESTRE			
			4 séances 2 séances
Participer aux jeux intérieurs et extérieurs	- Jeux individuels variés : jeu dans le bac à sable, le cheval mobile, jeux du milieu… - Jeux collectifs variés,, rondes dansées et chantées, jeux du milieu…	- Jeux intérieurs - Jeux extérieurs	2 séances 2 séances
Reconnaitre les instruments de musique du milieu	- Reconnaissance visuelle et auditive des instruments traditionnels et modernes. - Utilisation d'instruments de musique traditionnelle et moderne	Reconnaissance visuelle et auditive d'instruments de musique traditionnels	2 séances
Exécuter des pas de danses du milieu	Danses traditionnelles et modernes	Danse du milieu ou modernes	1 séance
Exécuter des jeux de dextérité	- Le collage, enfilage - Tressage /tissage d'objets peinture libre, dirigée - , chainettes	- Découpage et collage, - Tressage/tissage d'objets - Fabrication de guirlandes	2 séances 2 séances 2 séances 2 séances

S'initier à la musique traditionnelle et moderne	- Bain sonore de l'hymne national (en français ou en langue nationale) - Chants populaires traditionnels et modernes ;	- Bain sonore - Chants -	1 séance 2 séances 2 séances 2 séances
Cultiver son sens de l'ordre et du beau	- Rangements d'objets - Port de chaussures, de vêtements - Participation à des défilés de mode	- Rangements d'objets - Port de chaussures et de vêtements - Défilé de mode	2 séances 1 séance 1 séance
S'initierà l'art culinaire	Implication à la préparation de mets locaux et modernes.	Préparation de mets locaux ou modernes.	2séance
Entretenir un coin vivant	Entretien d'un coin vivant (jardinage, élevage)	Entretien /production	2 séances
Participer à des activités de	Réalisation de coins jardin et élevage	Réalisation d'espace de	

production d'objets et d'éléments divers.	Entretien de coins jardin et élevage	production (jardinage, élevage) Entretien d'espace de production (jardinage, élevage)	4 séances
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			42 séances
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			3 séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			3séances
TOTAUX DES SEANCES			48séances
TOTAL ANNUEL SEANCES APPRENTISSAGES			138 séances
TOTAL ANNUEL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			15 séances
TOTAL ANNUEL SEANCES DES INTEGRATIONS			15 séances
TOTAUX ANNUEL DES SEANCES			168 séances

4.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA

4.4.1. Orientations générales*: (cf. guide langue et communication)*

4.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire

Le champ disciplinaire EPS, Art,Culture et Production prend en compte les activités comme : éducation motrice,éducationmusicale,créativité, peinture, poésie, chants,danses, culture et production. Ce champ disciplinaire a pour but de favoriser l'épanouissement de la personnalité de l'apprenant sous les aspects à savoir : Physique, Intellectuel, Affectif, Culturel, Artistique, Social, Moral et Civique.

L'objectif général du champ s'énonce comme suit :éveiller la motricité, la sensibilité artistique, culturelle et productive.

4.4.2.1. EPS : ACTIVITÉS MOTRICES

4.4.2.1.1. Objectifs

Objectif intermédiaire:pratiquer des activités de motricité.

Objectifs spécifiques:

- Exécuter des exercices de motricité fine ;
- Exécuter des exercices de motricité globale ;
- Participer aux jeux intérieurs et extérieurs ;

4.4.2.1.2. Importance

La discipline Education Physique et Sportive(EPS) vise à :

- répondre aux besoins immédiats et criards de mouvements chez l'apprenant qui sont : courir, sauter, lancer, jouer en tenant compte de son niveau de développement physique et mental pour lui permettre de réaliser les conditions favorables à sa croissance et à sa santé ;
- favoriser son esprit de recherche, son esprit de créativité, son initiative qui doivent toujours s'exprimer dans un climat serein, sécurisant et dans une atmosphère de joie et de plaisir ;
- préparer l'apprenant, tout en préservant sa disponibilité naturelle d'enfant, aux tâches de sa future vie professionnelle : adaptation physiologique à l'effort, résistance à la fatigue, rendement musculaire et organique, coordination et disponibilité motrice ;
- préparer l'apprenant au monde des loisirs modernes, en lui proposant diverses pratiques ludiques ;
- favoriser sa socialisation.

❖ **Les activités motrices** chez l'apprenant répondent à une nécessité pédagogique et apparaissent comme un des moyens d'actions pour réaliser les objectifs de l'apprentissage. L'enfant a un besoin naturel de courir, de sauter de jongler, de jouer avec les objets et avec les autres enfants.

❖ **Les activités motrices répondent à un véritable besoin de mouvement chez l'enfant. Elles permettent d'/de :**

□ Agir sur la personnalité globale de l'enfant :

- permettre le contrôle de soi ;

- favoriser les communications, les différentes formes d'expression ;
- participe au développement global de l'enfant.

☐ Développer les possibilités mentales et de conception de l'apprenant :
- discrimination perceptive ;
- compréhension et application des règles et consignes ;
- choix de conduites adaptées.

☐ Enrichir et développer l'équipement moteur :
- prise de conscience du corps, latéralisation, affinement du geste ;
- maîtrise du temps et de l'espace ;
- exploration de toutes les possibilités motrices (courses, sauts, lancers, etc.) ;
- développer les capacités physiologiques de base.

☐ Apprendre à coopérer et à s'opposer :
- tenir un rôle dans un jeu ;
- participer à un but collectif.
-

4.4.2.1.3. Instructions officielles

☐ **Activités motrices**
- **Nombre de séances hebdomadaires : 2 séances ;**
- **Horaire par séance : 30mn;**
- **Volume horaire annuel: 28heures.**

4.4.2.1.4. Principes didactiques

Toute séance d'**activités motrices** doit être intéressante, sécurisante et permettre de développer les capacités des apprenants et d'asseoir une compétence, Pour ce faire, les principes suivants doivent être rigoureusement observés :
- utiliser du matériel/support varié en quantité suffisante ;
- éviter de laisser l'apprenant inactif pendant longtemps au cours de la séance ;

- favoriser la démarche expérimentale (mettre en place, un dispositif qui permet à l'apprenant de chercher, de tâtonner, de trouver, de s'adapter);
- favoriser la créativité et le jeu ;
- formuler des consignes brèves, simples, adaptées et veiller à leur strict respect.

En somme, il faut partir du principe pédagogique fondamental qui dit que, c'est à partir de sa pratique personnelle, par sa propre exploration que l'apprenant maîtrise et comprend une nouvelle situation.

4.4.2.1.5. Méthodologies

En terme d'activités motrices,nous prendrons l'exemple de méthodologie de l'éducation motrice qui se réfère à :

- **La motivation**

La motivation est l'action des forces conscientes ou inconscientes qui déterminent le comportement.
Au préscolaire, c'est une sorte d'introduction qui détermine et justifie l'activité à mener. Le plus souvent, en éducation motrice, elle se présente sous formes d'histoire qui suscite l'envie chez l'enfant à exécuter le mouvement souhaité ou d'exemple exécuté. Elle vise à stimuler l'enfant pour le mettre dans des dispositions mentales favorables pour sa participation à l'activité.

- **la prise en main**

C'est un moment de contact, de relation affective pendant lequel l'éducateur vérifie les chaussures, les vêtements des enfants, retire des mains et des poches les objets qui peuvent les gêner au cours de la séance. Elle consiste également à regrouper les enfants et à leur présenter la leçon. Elle se fait au début et tout au long de la séance car des lacets (ou une ceinture) noués au départ peuvent se défaire. Il est recommandé d'intervenir pour les renouer. Pour créer une atmosphère de gaité, la séance peut s'accompagner de chants.

- **La mise en train**

C'est la phase de l'échauffement à base de course, de sautillement et d'exercices respiratoires. Elle obéit à certaines règles :

- sur le plan musculaire, les différents muscles du corps doivent être sollicités ;
- du point de vue psychologique, l'attention de l'enfant est sollicitée pendant quelques minutes ;
- du point de vue physiologique, un travail progressif doit préparer les grandes fonctions de l'organisme.

NB : La mise en train se termine par desexercices respiratoires qui sont des mouvements respiratoires (marche, inspiration-expiration).Elle peut consister par exemple à«souffler sur la petite bougie ».
Il importe de ne jamais oublier cette phase finale de la mise en train.

- **Les exercices et le jeu (corps de la leçon)**

Ils comportent trois éléments essentiels :

1er exercice : il se fait en grands groupes et porte sur des préparations spécifiques ;
2ème exercice : il se fait en petits groupes et porte sur des éléments spécifiques d'orientation sportive ;
Le jeu : il se fait en rapport avec la famille choisie et se déroule sous la forme d'une compétition.

- **Le retour au calme**

C'est la période d'apaisement de l'organisme. Elle est d'une nécessité physiologique qui ne doit pas être négligée.
Le retour au calme est assuré par une marche lente et une position de relaxation tout en observant le calme.
Pendant le retour au calme, l'enfant peut adopter la position dans laquelle, il a envie de se relaxer (couché sur le dos, assis les yeux fermés…). L'essentiel est que ce ne soit pas mauvais pour lui et ne gêne pas les autres. Il faut cependant éviter d'exposer les enfants au soleil.Cette phase se termine par le rangement du matériel.

Ainsi, la méthodologie comporte quatre parties distinctes :

- la prise en main ;
- la mise en train ou échauffement ;
- la partie principale ou corps de la séance ;
- le retour au calme. Elle se schématise en activité proprement dite comme suit :

PLAN	ÉNONCE DES EXERCICES	FORMATION EVOLUTION	DOSAGE
Prise en main	Vérification corporelle et vestimentaire	Varie selon les exercices et l'âge des enfants	Varie selon l'âge des enfants
Mise en train	Echauffement	Varie selon l'âge des enfants	Varie selon l'âge des enfants
Corps de la leçon	- 1er exercice - 2ème exercice - Jeu	Varie selon les exercices et l'âge des enfants et les thèmes	Varie selon les exercices et l'âge des enfants
Retour au calme	Sur l'aire de jeux et /ou en salle, mettre les enfants au repos	Varie selon l'âge des enfants	Varie selon l'âge des enfants

RANGEMENT

- **Organisation pédagogique**

Au niveau du préscolaire en petite section, la classe est organisée en groupes pairs de 8 membres au plus avec des brassards ou des banderoles de différentes couleurs. Les apprenants préalablement organisés en groupes-classe, évoluent en grands et petits groupes, mais aussi individuellement sur l'aire du jeu.
Les critères fondamentaux de l'organisation de la classe sont la taille et le genre des enfants. Aussi, dans le souci d'équilibrer les forces des équipes, la procédure suivante est utilisée :

Les élèves s'alignent en un seul rang par ordre de grandeur croissant, du plus petit au plus grand de la classe. On obtient ainsi un seul rang ; puis selon le nombre d'équipes à former, on place les premiers, et sous la forme d'épingle à cheveux, le reste du rang est organisé derrière ces premiers jusqu'au dernier du rang.

- **Exemple de fiche pédagogique d'éducation motrice**

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 002 / EM /OK

Section : Petite **Effectif total : 35 G : 17 F : 18**
Date : 29 / 05 /15
Champ disciplinaire : EPS / ART / CULTURE
Activité : Education Motrice
Thème : les Sauts
Titre : Le saut pieds joints
Lieu : aire de jeu

Durée : 30mn
Disposition : conforme aux différents exercices
Matériels/supports : cendre, sifflet
Documents/bibliographie :
Objectif spécifique : Sauter pieds joints d'un point A à B sans tomber
Objectifs d'apprentissage

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	
	PHASE DE PRESENTATION		
Rappel de la leçon précédente /Vérification des pré-requis (2mn)	- Entonne une petite animation : Chant : Bonjour les amis - L'autre jour, qu'est-ce que vous avez fait comme saut sur le terrain?	- Assis, pieds en tailleur - Participent activement collectivement et individuellement à l'animation - Proposent des réponses : on a sauté	
Motivation (5mn)	Hier soir à la télé, j'ai vu des enfants comme vous qui s'amusaient à sauter les pieds dans un sac vide. Chacun avait un sac. - Qui peut sauter comme ces enfants ? - Invite deux ou trois enfants pour l'essai - Aide à corriger les éventuelles erreurs ---------- - Aujourd'hui nous allons jouer au saut pieds joints - Invite à répéter le terme saut pieds joints ----------	- Ecoutent - Réagissent - Essaient le saut, observent - Se corrigent ---------- - Réagissent et interagissent - Répètent le terme saut pieds joints - Echangent entre eux et avec l'éducateur ……	

	- Enonce les objectifs : dit aux apprenants « nous allons sauter pieds joins ; nous allons faire le jeu « dans la mare »	- Enoncent ce qui est attendu d'eux : nous allons sauter pieds joins ; nous allons faire le jeu « dans la mare »	

PHASE DE DEVELOPPEMENT			
PRESENTATION **DE LA SITUATION** **D'APPRENTISSAGE** **(3 mn)**	**<u>PRISE EN MAIN</u>** - Fait chanter les apprenants - Les aide à contrôler leurs tenues vestimentaires ; à se débarrasse des objets gênants et dangereux ; - Annonce brièvement la leçon : ✓ Par groupes, vous allez faire le saut pieds joints d'ici à là ; ✓ Par groupes, vous allez faire le saut pieds joints dans les petits cercles devant vous ✓ A la fin, vous allez faire le jeu ''dans la mare'' ---------- **MISE EN TRAIN** Donne des consignes pour la mise en condition ✓ Invite les enfants à faire le tour de l'aire de jeu à petites foulées en chantant ✓ Donne le signalde l'arrêt ✓ Invite à faire les mouvements respiratoires : se courber, se relever au signal en soufflant sur la petite bougie et marcher à petits pas	- Chantent - Contrôlent leurs tenues vestimentaires ; se débarrassent des objets gênants et dangereux ; - Adoptent position d'écoute et d'attention - Réagissent s'il y a lieu ---------- - Courent à petites foulées sur l'aire de jeu ; chantent collectivement - S'arrêtent au signal de l'éducateur - Se courbent, se relèvent en soufflant sur la petite bougie et marchent à petits pas	
	Met à disposition le matériel et donne les		

ANALYSE **ECHANGES** **PRODUCTION** **(12mn)**	consignes : **<u>Exercice 1 :</u>** - Invite à se mettre en position par groupes de 6 ; - Invite à sauter pieds joints du point A au point B - Convie à l'animation ceux qui attendent - Observe, guide le groupe en action ; - Invite ceux qui n'exécutent pas bien l'exercice à le reprendre - Félicite et encourage - Invite à verbaliser l'action **<u>Exercice 2 :</u>** - Invite à se mettre en position par groupes de 3 - Invite à sauter pieds joints dans les petits cercles matérialisés, du point A au point B - Convie à l'animation ceux qui attendent - Observe et guide chaque apprenant en action - Invite ceux qui n'exécutent pas bien l'exercice à le reprendre - Félicite et encourage - Invite à verbaliser l'action ----------	- Par groupes de 6, se mettent en position, - Exécutent le saut pieds joints du point A au point B - Participent collectivement à l'animation - ceux qui ne s'exécutent pas bien reprennent avec l'aide du groupe - applaudissent, s'encouragent - verbalisent l'action collectivement et individuellement: on a fait le saut pieds joints ; j'ai fait le saut pieds joints - Par groupes de 3, se mettent en position, - Exécutent le saut pieds joints du point A au point B dans les petits cercles matérialisés - Participent collectivement à l'animation - Ceux qui ne s'exécutent pas bien reprennent avec l'aide du groupe - Applaudissent, s'encouragent - Verbalisent l'action collectivement et individuellement : on a fait le saut pieds joints ; j'ai fait le saut pieds joints	

	<u>JEU :</u> Dans la mare - Explique le déroulement du jeu : vous allez vous placer autour du rond. Quand je dis « dans la mare », vous faites le saut pieds joints dans le rond. Quand je dis « sur la rive » vous sautez pieds joints hors du rond - Fait exécuter un exemple - Invite à se mettre autour du rond - Donne les consignes : ‘’dans la mare, sur la rive’’ - Invitent ceux qui se trompent à se mettre dans la maison de repos - Félicite et encourage	- Ecoutent, réagissent s’il y a lieu - Observent, réagissent s’il y a lieu - Se mettent autour du rond : Exécute les mouvements en fonction des consignes : sautent pieds joints dans le rond quand l’enseignant dit ‘’dans la mare’’ et hors du rond quand il dit ’’ sur la rive’’ - Ceux qui se trompent se mettent dans la maison de repos - Applaudissent, s’encouragent	
SYNTHESE / **APPLICATION** **(8mn)**	- Pose la question : qu’est-ce qu’on a fait ? - Aide à faire le récapitulatif Retour au calme : - Invite à former une ronde et à observer le silence - Chante une berceuse Rangement : invite à ranger le matériel	Font un récapitulatif des exercices : ✓ On a fait le saut pieds joints d’ici à là ✓ On a fait le saut pieds joints dans les ronds ✓ On a fait le jeu ‘’dans la mare’’ - Forment une ronde, observent le silence - Ecoutent et se reposent	

		- Ramassent le matériel et le rangent	

EVALUATION			
EVALUATION	Procède à une observation du jeu en tenant compte du seuil de réussite	Font le saut pieds joints	**Critères** Les apprenants réalisent le saut pieds joints

4.4.2.1.6. Recommandations

- Terrain bien matérialisé, bien tracé, dégagé de tout objet dangereux ;
- Respecter le temps et les périodes indiqués des activités ;
- Centrer les apprentissages sur les apprenants ;
- Avoir de la volonté et s'engager dans la mise en œuvre des activités du champ disciplinaire ;
- Faire appel à des personnes ressources pour les spécificités.

4.4.2.2. ART ET CULTURE

4.4.2.2.1. Objectifs

Objectif intermédiaire2 :
Eveiller la sensibilité artistique etculturelle.

Objectifs spécifiques:

- Reconnaitre les instruments de musique du milieu ;
- Reconnaitre les instruments de musique du milieu ;
- Exécuter des pas de danses du milieu ;
- Exécuter des jeux de dextérité ;

- S’initier à la poésie, la musique traditionnelle **et moderne**
- S’initier au dessin ;
- S’intéresser au sens de l’ordre et du beau ;
- S’intéresser à l’art culinaire ;

4.4.2.2.2. Importance

Les activités relatives à l’Art et à la Culture prennent en compte l’éducation musicale et la créativité.
Elles permettent de :

- Développer la sensibilité culturelle et artistique de l’apprenant :
  - connaitre les valeurs artistiques et culturelles du milieu ;
  - s’ouvrir à la culture des autres et d’enrichir la sienne ;
  - favoriser la promotion de la culture locale et la défense du patrimoine culture ;
  - connaitre les instruments de la musique du milieu.
- Développer les capacités intellectuelles, physiques, psychomotrices de l’apprenant :
  - favoriser les apprentissages ;
  - prendre conscience de ces potentialités créatrices ;
  - développer le physique ;
  - favoriser la psychomotricité.

- Assurer l’épanouissement de l’apprenant :
  - libérer le potentiel créateur
  - encourager l’harmonie et l’esthétique ;
  - se faire confiance en soi ;
  - veiller à son intégration sociale.

4.4.2.2.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires : 3 séances; (éducation musicale:1séance, créativité : 2séances) ;**
- **Horaire officielpar séance :30 mn;**
- **Volume horaire annuel: 42heures (éducation musicale 14heures,créativité 28heures).**

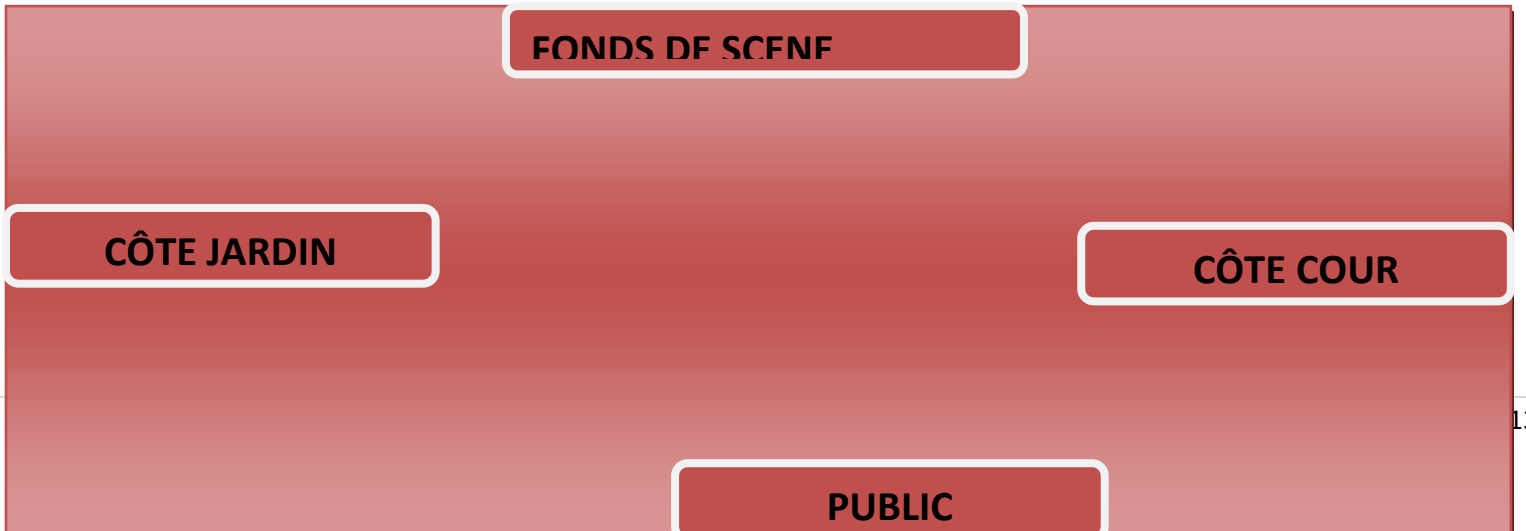
4.4.2.2.4. Principes didactiques

En matière d'Art et de la culture les principes à observer sont :
- adapter les exercices à l'âge et aux potentialités physiques de l'apprenant ;
- favoriser la créativité de l'apprenant ;
- développer sa curiosité ;
- mettre l'apprenant en situation réelle de jeu ;
- mettre l'accent sur la pratique ;
- responsabiliser l'apprenant face à toute situation d'apprentissage.

4.4.2.2.5. Méthodologies

❖ **Organisation matérielle**

La pratique de l'Art et de la Culture au niveau du préscolaire nécessite un espace de jeu appelé scène, notamment pour les activités de représentations scéniques (danses, musiques, récital, théâtre, etc.) Sa dimension varie selon la taille du groupe. La forme de la scène, à défaut d'une scène à l'italienne (espace déjà construit avec gradins) doit être rectangulaire ou carrée.
Des 4 côtés : il y a le fonds de scène et en face le public d'une part et d'autre part sur les 2 cotés latéraux, le côté cour à droite et le côté jardin à gauche.



Le matériel à prévoir :

- Pour les activités théâtralisées (théâtre, conte, récital), il faut :
  - **Le décor** : il s'agit de prévoir les objets représentant l'espace dramatique. Exemples : pour un cabaret, il suffit d'utiliser un objet représentatif de ce lieu qui peut être un canari ou une calebasse ; de même, un table-banc suffit pour une scène de classe ;
  - **Les accessoires** sont des objets manipulables, représentatifs d'un personnage et ne se réfèrent pas à l'espace. On peut utiliser une canne pour représenter un vieillard, un sac pour représenter l'écolier ;
  - **Les costumes** : ils représentent le personnage à travers son accoutrement. Un costume neuf ou chic représente soit la richesse, le pouvoir ou la haute fonction. Un costume en lambeau peut traduire la pauvreté ou la paysannerie.
- Pour les activités musicales et chorégraphiques, il est nécessaire de prévoir des instruments de musique, ou des supports audiovisuels permettant de produire la musique. Il est essentiel d'avoir également des objets de danses (costumes, accessoires…)

❖ **<u>Organisation pédagogique</u>**

L'organisation pédagogique dépend de chaque discipline.

- Pour les activités théâtralisées (théâtre, conte, récital)

Ces activités font appel à des volontaires pour les essais et peuvent se constituer en petits groupes pour les répétitions. La mise en scène se référera au texte dramatique, sans pour autant représenter textuellement ce qui y est prévu. Le génie des apprenants permettra une représentation scénique du texte, à partir des choix faits.

A titre d'exemple, 6 personnes peuvent jouer une scène de 20 prévus par le texte. Dans le texte dramatique, les didascalies (indications scéniques) indiquent les différentes séquences et il revient aux apprenants d'imaginer l'illustration scénique de ces séquences. Pour la levée du jour, on peut utiliser le chant du coq pour l'illustrer.

Les apprenants pourront exploiter les différents éléments de la mise en scène : la parole, la position, le mouvement, le geste, l'attitude, l'utilisation du chant …

Il est important qu'en petite section, le choix se porte sur de petits textes de conte ou de théâtre, appelés sketchs.
Pendant le jeu, il importe que les autres apprenants qui ne jouent pas, observent les acteurs pour les remplacer de telle sorte à ce que chaque apprenant puisse avoir un rôle à jouer (acteur, figurant, organisateur, musicien, metteur en scène, …)

La démarche méthodologique peut être la suivante :

- **la mise en train** : elle se fait à travers l'échauffement et les exercices vocaux.
- **la découverte des jeux de rôles**

Elle se fait à travers :

- la connaissance du texte ;
- la répartition des rôles ;
- l'apprentissage du texte et des et des dialogues.

- **Les répétitions**

Elles concernent :

- les répétitions individuelles ou groupées. : Leur nombre dépend du niveau d'appropriation des apprenants ;
- les répétitions par séquence ;
- la répétition générale.

- **La représentation**

Il s'agit de la situation de jeux qui retrace toute l'histoire de la pièce. Elle peut se faire devant un public plus large.
En ce qui concerne les autres activités (musique, danses, poésies, art culinaire), laisser libre court aux apprenants de se mettre en situation de jeu. L'enseignant peut faire appel à des personnes ressources pour aider les apprenants dans la maitrise de certaines éléments (musique, pas de danses, etc.).

Exemple de fiche pédagogique d'éducation

Musicale

FICHE PEDAGOGIQUE N° : 003 / EM /

Section : Petite Effectif total : 35 G : 16 F : 19

Date : 24 / 0 4 /15

Champ disciplinaire : EPS / ART / CULTURE

Activité : Education musicale

Thème : les instruments de musique

Titre : reconnaissance visuelle du djembé

Lieu : classe

Durée : 30 mn

Disposition : assis en forme de ''U''

Matériels/supports : table, morceau de tissu, djembé, balafon, calebasse à cauris

Objectif spécifique :Identifier le djembé parmi d'autres instruments de musique

Objectifs d'apprentissage :

- **Nommer le djembe**
- **Citer les différentes parties du djembé**
- **Identifier le djembé parmi d'autres instruments.**

Bibliographie : guide à l'usage de l'enseignant

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	OBSERVATIONS
PHASE DE PRESENTATION			
Rappel de la leçon précédente /Vérification des pré-requis (2 mn)	- Entonne un chant - Pose des questions : - Qui aime la musique ? - Pourquoi vous aimez la musique ?	- Chantent avec l'enseignant - Répondent aux questions : ✓ moi j'aime la musique ✓ quand il y a la musique, je danse	Etant donné que c'est la première activité sur les instruments à percussion, il n'est pas prévu un rappel de la leçon précédente
Motivation (5mn)	Hier quand je partais à la maison, j'ai vu des enfants qui faisaient dela musique. Ils tapaient sur un instrument de musique ;	- Ecoutent attentivement	

	est ce que vous voulez voir ce qui se trouve sur la table? - Alors, restez sages, je vais vousle montrer. - Le djembé et invite à le nommer - Aide à corriger les éventuelles erreurs - Invite àprononcer collectivement et individuellement le mot <<DJEMBE>> - Enonce les objectifs - d'abord vous allez venir prendre le djembé et dire son nom - Après, nous allons jouer pour voir si vous connaissez bien le djembé - Suscite la réaction des apprenants	- Réagissent : oui, - Observent et essaient denommer le djembé - Se corrigent - Prononce collectivement, puis individuellement le mot <<le djembé >> - Enoncentce qui est attendu d'eux : ✓ on va prendre le djembé et le balafon. Et on va dire le nom du djembé. ✓ on va jouer - Réagissent et échangent entre eux et avec l'enseignant	

PHASE DE DEVELOPPEMENT			
PRESENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE (3mn)	Annonce brièvement la leçon : - On va donc jouer aujourd'hui avec le djembépour voir si vous le connaissez bien. - Vous êtes d'accord pour jouer avec le djembé?	✓ Ecoutent attentivement ✓ Réagissent et interagissent	
ANALYSE	- Invite à répéter le nom du djembé - Invite quelques apprenants à venir choisir ledjembé parmi d'autres instruments et le nommer	- Répètent le nom du djembé - Choisissent le djembé et prononcent son nom	

ECHANGES **PRODUCTION** **(12 mn)**	- Aide à corriger les erreurs **<u>Jeux proposés</u>** ❖ Jeu de Kim - L'enseignant se place derrière un paravent avec les instruments de musique. Chaque fois qu'il soustrait ou ajoute le djembé, les apprenant doivent le reconnaitre et prononce son nom. Ils se taisent si l'action ne concerne pas le djembé. - Aide à corriger les erreurs ❖ Orchestre - L'enseignant invite quelques enfants à venir jouer les instruments de musique pour que les autres dansent - Invite à s'encourager - Invite à s'exprimer librement sur l'exercice	- Se corrigent - Donnent le nom du djembé chaque fois que celui-ci a été soustrait ou ajouté - Se corrigent - Jouent les instruments de musique et dansent à leur son - S'applaudissent et s'encouragent - S'expriment librement sur l'exercice	
SYNTHESE/ **APPLICATION** **(3 minutes)**	- Pose les questions : ✓ qu'est-ce qu'on a fait quand le djembé était sur la table? ✓ Après, qu'est-ce qu'on a fait ? - Aide à corriger les erreurs Rangement : - Invite quelques apprenants à ranger le matériel	- Font un récapitulatif de l'activité proprement dite en répondant aux questions: ✓ On est allé prendre le djembé et on a dit son nom ✓ On a tapé le djembé - Se corrigent - Ramassent le matériel et le rangent	
EVALUATION			

ETAPE 1 : EVALUATION DES ACQUIS (5 minutes)	- Invite individuellement les enfants à venir prendre le djembé parmi d'autres instruments, et à prononcer le mot ; djémbé - Aide à corriger les erreurs	- Prennent chacun le djémbé et prononcent son nom - Se corrigent - Entourent le dessin du djémbé dans leurs cahiers	**Indicateurs** - L'apprenant identifie le djembé ; - Il prononce correctement le mot djémbé
ETAPE 2 : ACTIVITE DE PROLONGEMENT	Invitent à fabriquer à la maison le djembé avec les matériaux de récupération: boîtes, papier, colle	Prennent l'engagement de fabriquer à la maison le djembé en utilisant les matériaux de récupération	

4.4.2.2.6. Recommandations

- Respecter le temps et les périodes indiqués des activités ;
- Centrer les apprentissages sur les apprenants ;
- Avoir de la volonté et s'engager dans la connaissance de l'art et la culture du milieu ;
- Faire appel à des personnes ressources pour les spécificités.

4.4.2.3. ACTIVITES PRATIQUES DE PRODUCTION ET TRAVAUX MANUELS

4.4.2.3.1. Objectifs

Objectif intermédiaire 3 :
S'initier aux activités de production et travaux manuels.

Objectifs spécifiques:

- Entretenir un espace de production ;
- Participer à des activités de production d'objets et d'éléments divers.

4.4.2.3.2. Importance

Les activitéspratiques de production et les travaux manuels (APP/ TM) vise à :

- familiariser les apprenants aux techniques de production de leur milieu ;
- développer l'esprit de créativité ;
- développer les aptitudes manuelle et physique ;
- cultiver le sens de la responsabilité et le goût du beau ;
- favoriser l'intégration de l'individu dans le tissu socio-économique du pays.

❖ **Elles permettent de :**

☐ Développer les potentialités de créativité :

- forger le sens de la découverte ;
- habituer l'apprenant à l'effort.

☐ Développer l'habileté manuelle :

- donner goût au travail manuel ;
- permettre de développer la dextérité ;
- participer au maintien physique.

☐ Développer le sens de la responsabilité :

- cultiver la maitrise de soi ;
- permettre une insertion sociale réussie.

4.4.2.3.3. Instructions officielles

➢ **Nombre de séances hebdomadaires : 1 séance pour une période de 28 semaines ;**

- **Horaire officiel par séance :30mn ;**
- **Volume horaire annuel:14heures.**

4.4.2.3.4. Principes didactiques

- favoriser la créativité et l'autonomie de l'apprenant ;
- développer la curiosité ;
- utiliser du matériel concret ;
- sécuriser toutes les situations d'apprentissage.

4.4.2.3.5. Méthodologies

Pour une pratique réussie des activités pratiques de production, une certaine organisation s'impose.

- **<u>Organisation matérielle</u>** :
  - l'apprenant n'apprend mieux que face au réel ;
  - utiliser du matériel adapté et ne présentant aucun danger pour les apprenants ;
  - aménager des espaces appropriés ;
  - disposer les apprenants autour de la chose devant faire l'objet d'enseignement/apprentissage.

- **<u>Organisation pédagogique:</u>**
  - partir toujours du vécu de l'apprenant pour le conduire vers la créativité ;
  - planifier les séquences d'apprentissage ;
  - sécuriser la production ;
  - faire intervenir les personnes de ressources pour les spécificités ;
  - valoriser la créativité des apprenants.

❖ **La démarchegénérale préconisée est la suivante:**

- la phase de justification ou objectivation ;
- la phase de réalisation :
  - ✓ présentation du matériel ;
  - ✓ processus de production :
    - conceptualisation ;
    - Capitalisation.

❖ **Exemple de fiche pédagogique de travaux manuels(cf. annexe)**

4.4.2.3.6. Recommandations

- Respecter le temps et les périodes indiqués des activités ;
- Centrer les apprentissages sur les apprenants ;
- Avoir de la volonté et s'engager dans la mise en œuvre des activités de production ;
- Faire appel à des personnes ressources pour les spécificités.

4.5. NORMES ET MODALITES

<table>
<tr>
<td>EPS

ART

CULTURE

PRODUCTION</td>
<td>Activités Motrices

Activités artistiques, et culturelles et de créativité

Activités de production et travaux manuels</td>
<td>EVALUATION FORMATIVE PERMANENTE AU PLAN PSYCHOMOTEUR COGNITIF ET SOCIO-AFFECTIF</td>
<td>- Evaluation formative permanente
- Contrôle des acquisitions
- Evaluation par les pairs
- Auto – évaluation
- 1 évaluation séquentielleaprès 5- 10 séances ;
- 1 évaluationaprès 15 séances,soit 02 évaluations séquentielles.
- 1 évaluation bilan après 40 séances/ OI-1

- 1 évaluation séquentielle après 15 – 20 séances ; soit 02 évaluations séquentielles
- 1 évaluation bilanaprès 45 à 50 séances / OI-2

- 1 évaluation séquentielleaprès 10séances à 12 séances ; soit 2 évaluations séquentielles
- 1 évaluation bilan après 20 à 25séances / OI-3</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="4">Au terme de l’exécution du programme 1 évaluation bilan annuel pour apprécier le niveau de développement des apprenants aux plan psychomoteur, cognitif, et socio affectif.</td>
</tr>
</table>

VERSION/AOUT-2018 /KAYA

EMPLOI DU TEMPS GRANDE SECTION

HORAIRES	DUREE	JOURS				
		LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
6H30-8H00	1H30	ACCUEIL/JEUX LIBRES				
08H00-8H15	15MN	Activité de Vie Pratique				
08H15-08H45	30MN	Activité motrice	Eveil Math (phase active)	Activité motrice	Prélecture/ Graphisme (phase active)	TIC / Activité motrice
08H45-9H00	15MN	PASSAGE AUX TOILETTES				
9H00-9H30	30MN	Langage	Eveil Math (manipulation et représentation)	Langage	Prélecture/ Graphisme (phase de manipulation et représentation libre)	Eveil Math (phase de contrôle) /remédiation
09H30-10H	30MN	Langage (Prolongements)	Education musicale	Langage (Prolongements)	Prélecture Phase de contrôle/remédiation	Activité Perceptivo-sensorielle
10H-10H45	45MN	GOUTER+ RECREATION				
10H45-11H00	15MN	PASSAGE AUX TOILETTES				
11H00-11H30	30MN	Graphisme	Activité socioculturelle	Activité de production	Littérature enfantine	Activité de créativité
11H30-12H30	1H	SORTIE MI-JOURNEE				
12H30-14H30	2H	Interclasse				
14H30-15H	30 MN	ACCUEIL/JEUX LIBRES				
15H-15H15	15 MN	PASSAGE AUX TOILETTES				
15H15-15H45	30MN	Prolongements ou chant	Prolongements ou jeu intérieur/extérieur		Prolongement ou activité de créativité ou APP	Prolongement ou Poésie/comptine
15H45-16H30	45MN	GOUTER+ RECREATION				

16H30-17H30	**1H**	**SORTIE DU SOIR**