

PROGRAMMATION EXPLORER LE MONDE - Cycle 1- B.O n°2 du 26 mars 2015

		SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE				
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
LE TEMPS	Petite Section	<ul style="list-style-type: none"> Repérer la répétition des différents moments de la matinée passée en classe <ul style="list-style-type: none"> En s'appuyant sur les rituels En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos C1 <ul style="list-style-type: none"> Différencier le jour de la nuit C1		<ul style="list-style-type: none"> Repérer la répétition des différents moments de la journée C1, C2	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les différents moments de la journée C1, C2	<ul style="list-style-type: none"> Prendre certains repères dans la semaine, l'année (cahier mémoire de la classe) C1, C2 <ul style="list-style-type: none"> Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel C1, C2
	Moyenne Section	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les différents moments de la journée <ul style="list-style-type: none"> En s'appuyant sur les rituels En se servant d'un support visuel : frise chronologique avec photos, puis symboles C1, C2 <ul style="list-style-type: none"> Les nommer C1, C2	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les différents moments de la semaine C1 <ul style="list-style-type: none"> Prendre certains repères dans la semaine, l'année C1 <ul style="list-style-type: none"> Comprendre l'opposition présent / passé C3	<ul style="list-style-type: none"> Appréhender la notion de temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (jeu, cuisine) : <i>sablier, métronome, minuterie, boîte à musique, moulins à eau</i> C1, C3 <ul style="list-style-type: none"> A l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée C1	<ul style="list-style-type: none"> Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel C1, C2 <ul style="list-style-type: none"> Exprimer l'opposition présent / passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : <i>lexique, conjugaison, connecteurs</i> C3	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des repères relatifs aux rythmes <ul style="list-style-type: none"> De la journée : emploi du temps De la semaine / du mois : calendrier en utilisant une frise chronologique C1 <ul style="list-style-type: none"> Appréhender leur caractère cyclique C1
	Grande Section	<ul style="list-style-type: none"> Repérer et nommer les différents moments de la journée, de la semaine en se servant d'une frise chronologique C1 <ul style="list-style-type: none"> Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel C2	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre puis exprimer l'opposition présent / passé en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : <i>lexique, conjugaison, connecteurs</i> C3 <ul style="list-style-type: none"> Prendre des repères sur le mois, l'année : événements calendaires, saisons C1	<ul style="list-style-type: none"> Situer des événements les uns par rapport aux autres sans support visuel C1, C3 <ul style="list-style-type: none"> Appréhender la notion de temps qui passe à travers des objets à manipuler en situation (jeu, cuisine) : <i>sablier, métronome, minuterie, boîte à musique, moulins à eau</i> C1, C3 <ul style="list-style-type: none"> A l'aide de ces objets, comparer des événements en fonction de leur durée C1	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre et exprimer l'opposition présent / futur en utilisant correctement les marques temporelles et chronologiques : <i>lexique, conjugaison, connecteurs</i> C3 <ul style="list-style-type: none"> Distinguer succession et simultanéité des événements C2	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des repères relatifs aux rythmes <ul style="list-style-type: none"> De la journée : emploi du temps De la semaine / du mois : calendrier De l'année : saisons, événements calendaires en utilisant une frise chronologique C1 <ul style="list-style-type: none"> Appréhender leur caractère cyclique C1

		SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE				
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'ESPACE	Petite Section	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs avec l'accompagnement physique ou verbal de l'adulte C4, C6 • Réaliser des encastremets C4 	<ul style="list-style-type: none"> • En EPS, suivre un parcours organisé matériellement en repérant le début et la fin C6 	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs : mémoriser la situation spatiale du lieu, sa fonction C6 • Ranger les objets à leur place C4 	<ul style="list-style-type: none"> • En EPS, suivre un parcours organisé matériellement en respectant un sens C6 • Réaliser des puzzles C4 	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter des positions relatives : <ul style="list-style-type: none"> o Sa position par rapport aux objets o La position des objets entre eux C4, C5 • Coller sur /sous C4
	Moyenne Section	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter des positions relatives : <ul style="list-style-type: none"> o Sa position par rapport aux objets o La position des objets entre eux C4, C5 	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage C8 • Suivre un parcours visualisé au préalable et décrit oralement C6 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire, en volume, à l'aide d'éléments de maquette, un parcours vécu en salle de jeu C7 • Suivre un parcours décrit oralement C6 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire à partir de photos, de documents, des espaces familiers C9 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux exemple : <i>description d'un parcours moteur simple</i> C9
	Grande Section	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstituer, sur le plan, à l'aide d'éléments découpés, un parcours vécu en salle de jeu C7 • Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage C8 	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre un parcours décrit oralement C6 • Décrire un parcours simple C9 	<ul style="list-style-type: none"> • Coder un déplacement, un parcours C7 	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer un parcours en le décodant C6 	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets C7 • Décrire à partir de photos, de documents, des espaces plus ou moins familiers C9

Compétences abordées :

- C1 : situer des évènements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison
- C2 : ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité
- C3 : utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications
- C4 : situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
- C5 : se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères
- C6 : dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)
- C7 : élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)
- C8 : orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis
- C9 : utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications

Socle commun des connaissances et des compétences (11 juillet 2006):

- 3. Mathématiques : se repérer dans l'espace : utiliser une carte, un plan, un schéma, un système de coordonnées
- 5. Culture humaniste : situer dans le temps les événements, les œuvres littéraires ou artistiques, les découvertes scientifiques ou techniques étudiés et de les mettre en relation avec des faits historiques ou culturels utiles à leur compréhension ;
situer dans l'espace un lieu ou un ensemble géographique, en utilisant des cartes à différentes échelles

		EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE				
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
LE MONDE DU VIVANT	Petite Section	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : le goût (sucré/salé) C3 • Schéma corporel : la main, le corps C3 • L'hygiène : toilettes, se laver les mains C4 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : le toucher (explorer tactilement) C3 • Schéma corporel : découvrir de nouvelles situations motrices C3 • L'hygiène : le sommeil C4 • Le monde végétal : l'automne (ramasser les feuilles, observer les arbres) C1 			
	Moyenne Section	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : le goût (sucré/salé/amer/acide) C3 • Schéma corporel : la main, le corps C3 • L'hygiène : toilettes, se laver les mains C4 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : le toucher (explorer tactilement et reconnaître un objet, dur, mou, rugueux, lisse, doux) C3 • Schéma corporel : le corps articulé, le pantin C3 • L'hygiène : le sommeil C4 • Le monde végétal : l'automne (ramasser les feuilles, observer les arbres) C1 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : l'ouïe (reconnaître des éléments sonores du monde proche : bruits du quotidien, animaux) C3 • La saison : l'hiver, se protéger du froid C1 C4 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : la vue C3 • La saison : le printemps, les manifestations et changements de la vie végétale C1 • Les végétaux : plantations C1 C2 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : l'odorat (reconnaître des odeurs : fleurs, fruits) C3 • La vie animale : observations au moyen d'élevages C1 C2 • La vie animale : identifier, regrouper des animaux en fonction de différents critères (caractéristiques, modes de déplacements...) C2
	Grande Section	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : le goût (sucré/salé/amer/acide) C3 • Schéma corporel : le visage, le corps C3 • L'hygiène : toilettes, se laver les mains C4 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : le toucher (explorer tactilement, reconnaître un objet et se justifier, dur, mou, rugueux, lisse, doux) C3 • Schéma corporel : le squelette, les articulations C3 • L'hygiène : le sommeil C4 • Les saisons : observations scientifiques, comparaisons C1 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : l'ouïe (explorer les sensations de l'ouïe et les nommer grave/aigu, reconnaître un objet au son qu'il produit lorsqu'on le frappe en justifiant son choix) C3 • L'hygiène : l'alimentation C4 • Les saisons : observations scientifiques, comparaisons C1 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sens : la vue C3 • Les saisons : observations scientifiques, comparaisons C1 • Les végétaux : plantations C1 C2 	

		EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE				
		Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
EXPLORER LA MATIERE / UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS / UTILISER DES OUTILS NUMERIQUES	Petite Section	<ul style="list-style-type: none"> • Agir sur la matière, connaître ses propriétés : sable, pâte à modeler/à sel C5 • Le jour/la nuit C5 • Découvrir les jeux et outils de la classe C6 	<ul style="list-style-type: none"> • Agir sur la matière, connaître ses propriétés : le papier, le carton C5 • Les modes de fermeture des vêtements : bouton, fermeture, pression, lacets C5 • Un objet : le moulin à légumes C5 	<ul style="list-style-type: none"> • Le vent, le souffle, l'air en mouvement : comment déplacer un objet sans le toucher ? C5 • Un objet : le sèche-cheveux C5 	<ul style="list-style-type: none"> • Propriétés de la matière : la terre, le bois, la paille C5 • Utiliser les outils de jardinage : arrosoir, râteau, semoir... C5 • Aborder la notion de sécurité domestique C8 • Un objet : la loupe C5 	<ul style="list-style-type: none"> • L'eau, les liquides : transvasements, ça mouille, ça coule... C5 • Un objet : entonnoir, tuyau, passoire... C5 • Jeux de construction : montage C6
	Moyenne Section	<ul style="list-style-type: none"> • Agir sur la matière, connaître ses propriétés : sable, pâte à modeler/à sel C5 	<ul style="list-style-type: none"> • Agir sur la matière, connaître ses propriétés : le papier, le carton C5 • Utiliser un ordinateur C7 	<ul style="list-style-type: none"> • Le vent, le souffle, l'air en mouvement : éprouver le vent, comparer ses effets, produire du vent... C5 	<ul style="list-style-type: none"> • Propriétés de la matière : la terre, le bois, la paille C5 • Utiliser les outils de jardinage : arrosoir, râteau, semoir... C5 	<ul style="list-style-type: none"> • L'eau, les liquides : changement d'état de la matière, transformation, ça coule/ça flotte... C5
	Grande Section	<ul style="list-style-type: none"> • La lumière : jour/nuit, ombre C5 • Découvrir un objet : la lampe de poche, le vidéoprojecteur C5 	<ul style="list-style-type: none"> • Les ustensiles de cuisine : moulin à légumes, mixeur... C5 • Jeux de construction : montage/ démontage C6 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un appareil photo-numérique C7 • Un objet : sèche-cheveux, ventilateur C5 • Réaliser une maquette C6 	<ul style="list-style-type: none"> • Notion de sécurité domestique (objets et comportements dangereux) C8 • Un objet : la loupe C5 	<ul style="list-style-type: none"> • Un objet : entonnoir, tuyau, passoire... C5 • Jeux de construction : utiliser une fiche de construction C6

Compétences abordées :

- C1 : Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image
 C2 : Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
 C3 : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
 C4 : Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
 C5 : Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)
 C6 : Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
 C7 : Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
 C8 : Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Socle commun des connaissances et des compétences (11 juillet 2006):

3. Culture scientifique : pratiquer une démarche scientifique ; manipuler et expérimenter en éprouvant la résistance du réel ; mobiliser ses connaissances en situation
 4. Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication : s'approprier un environnement informatique de travail ; créer, produire, traiter, exploiter des données.