

Explorer le monde

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans le temps	<p><u>Stabiliser les Premiers repères temporels</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Découvrir le train du temps qui passe et les affichages des anniversaires. * Mettre en place un calendrier pour se repérer dans le temps et attendre un événement important : anniversaire, sortie * Prendre conscience du temps qui passe, aborder le changement de mois. * Se repérer dans la matinée : rituels, histoire, ateliers, jeux ... * Se repérer dans la journée : matin, midi, soir. * Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes : jour / nuit <p><u>Consolider la notion de chronologie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Classer chronologiquement 2 images séquentielles. 	<p><u>Stabiliser les Premiers repères temporels</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Découvrir le train du temps qui passe et les affichages des anniversaires. * Mettre en place un calendrier pour se repérer dans le temps et attendre un événement important : anniversaire, sortie * Prendre conscience du temps qui passe, aborder le changement de mois. * Percevoir le déroulement de la matinée de classe : à partir de photos, réaliser la frise de la journée de l'écolier. * Repérer, nommer et se situer a un moment de la journée : distinguer matin et après-midi, jour et nuit <p><u>Consolider la notion de chronologie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Exprimer la notion de maintenant. * Ordonner 2 événements de manière chronologique. Lexique : La journée, le matin, le midi, l'après-midi, le soir, le jour, la nuit, maintenant, aujourd'hui, en ce moment, demain. 	<p><u>Stabiliser les Premiers repères temporels</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Découvrir le train du temps qui passe et les affichages des anniversaires. * Mettre en place un calendrier pour se repérer dans le temps et attendre un événement important : anniversaire, sortie * Prendre conscience du temps qui passe, aborder le changement de mois. * Afficher la comptine de la semaine. * Percevoir le déroulement de la journée classe : à partir de photos. <p><u>Consolider la notion de chronologie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Notions : avant, maintenant, après, aujourd'hui. * Maîtriser la succession des événements de la matinée en ordonnant des photos. 	<p><u>Stabiliser les Premiers repères temporels</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Commencer à connaître et nommer les jours de la semaine en relation avec les activités spécifiques de la classe (habit de la mascotte). * Utiliser la roue ou la liste des jours. * Apprendre des comptines sur les jours de la semaine. <p><u>Consolider la notion de chronologie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Classer chronologiquement 3 images séquentielles. Lexique: hier, il y a longtemps, début, milieu, fin de la journée, de l'année, avant, après, chacun son tour, d'abord, bientôt, plus jeune que, plus âgé que. 	<p><u>Stabiliser les Premiers repères temporels</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Construire le concept de saison en relation avec découvrir le monde : de la sensation à l'action. * Utiliser les projets de la classe dans leur fonction temporelle : Chercher et mettre la date avec l'enseignante, en utilisant l'éphéméride. * Trouver l'étiquette du jour. * Utilisation du cahier de vie comme moyen de situer les événements les uns par rapport aux autres. <p><u>Consolider la notion de chronologie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Utiliser le présent / le passé / le futur à bon escient. - Ordonner 3/4 images d'une histoire connue dans l'ordre chronologique.
Se repérer dans l'espace.	<p><u>Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Explorer l'espace de la classe : découverte des coins de la classe. * Apprendre à s'orienter dans l'école. 	<p><u>Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Suivre un parcours orienté : la rivière/ le jeu du sapin. * Se déplacer /déplacer un personnage sur un parcours. 	<p><u>Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Se déplacer sur un jeu de piste. - Se situer par rapport à des objets : les cartons. Vocabulaire : dans sur; sous, devant/derrière * Résoudre des problèmes pour chercher : les objets gigognes/ les boîtes à formes. 	<p><u>Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Situer des objets entre eux : le train des poupées. * Reproduire une suite d'objets : 	<p><u>Faire l'expérience de l'espace, représenter l'espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * - Décrire la position des objets dans l'espace : espaces fermés/ cache-cache à l'école. - Se repérer dans les rondes et jeux dansés (autour, au milieu, en ligne...). - Poursuivre une suite

<p><i>Se repérer dans l'espace.</i></p>					<p>répétitive : la chambre des poupées. - Découvrir des espaces moins familiers (sortie scolaire). - Espace ouvert/espace fermé.</p>
<p><i>Découvrir le monde du vivant</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> * Connaître et appliquer quelques règles simples d'hygiène du corps : se laver, passer aux toilettes, se laver les mains, se moucher * Découverte du schéma corporel : jeux de doigts et prise de conscience de la main, des doigts et des bras, découverte du corps 	<ul style="list-style-type: none"> * Observer la vie animale (s'occuper de petits élevages (alimentation, déplacement, habitat, ...)) * Observer les caractéristiques du vivant : les arbres de la cour, du parc qui changent avec la venue de l'automne. 	<ul style="list-style-type: none"> * Les dangers de l'école. * La vie animale: S'intéresser au monde animal, Apprendre à connaître les animaux domestiques (mâle, femelle, petit), reconnaître leur cri. 	<ul style="list-style-type: none"> * Faire des plantations - les 5 sens : Comparer des sensations tactiles (retrouver dans la boîte de découverte : un objet rond parmi d'autres (orange...)). * Comparer des sensations gustatives (goûter différents jus de fruits). 	<ul style="list-style-type: none"> * Le corps humain : vocabulaire, représentation. * Les insectes, les animaux de la cour. * Les dangers du soleil.
<p><i>Utiliser, fabriquer et manipuler objets Explorer la matière</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> * Reconnaître et nommer des objets, connaître leur fonction et savoir s'en servir : ciseaux, crayon, colle. * Découvrir des objets pour peler, écraser, presser et les manipuler. * Réaliser des encastrements, des assemblages, des constructions, des objets, des instruments de musique. * Découvrir des matières : eau, gouache, encre, pastels, terre, sable, pâte à modeler, pâte à sel, feuilles . * Faire des expériences : transvaser, remplir ... * Prendre conscience du changement de la matière en réalisant des recettes de cuisine. * apprendre à coller. 	<ul style="list-style-type: none"> * Manipuler : la semoule * Découvrir les propriétés de la matière :dur/mou/liquide/solide.* Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage : appareils électriques, magnétophones, téléphones, lampes de poche... * Agir sur la matière : le papier * Explorer en agissant sur la matière : modeler, morceler, déchirer, découper, tailler, frapper, écraser, casser, brouiller, mouliner, râper, mélanger, transvaser, transporter, assembler ... * utiliser différents outils pour agir sur la matière : la main, puis des cuillères, des marteaux. * Manipuler les ciseaux : découper sur des traits droits, des lignes. 	<ul style="list-style-type: none"> * Manipuler : la pâte à sel L'eau : flotte ou coule (poids, matière, forme), ça se mélange / ça ne se mélange pas (dissolution), changements d'état. * Observation de la pluie et des phénomènes météo (construction d'un pluviomètre). * Prendre conscience du changement de la matière en réalisant des recettes de cuisine. * Utiliser des jeux de construction librement ou avec une fiche technique. * Utiliser des ciseaux : découpage de pâte à modeler, de petites bandes (PS). * Manipuler des ciseaux : découper sur des lignes courbes, des formes complexes (MS). 	<ul style="list-style-type: none"> * Manipuler : l'argile. * Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage : le jardin et ses outils. * Le papier mâché Fabriquer du papier recyclé. * La lumière et les ombres. * Utiliser des ciseaux : découper des franges, entre des dessins espacés (PS). * Affiner ses découpages (MS). 	<ul style="list-style-type: none"> * Manipuler : l'eau. * Réaliser des encastrements, des assemblages, des constructions, des objets, des instruments de musique * Prendre conscience du changement de la matière en réalisant des recettes de cuisine. * Utiliser des jeux de construction avec une fiche technique. * Fabriquer un objet à l'aide d'une fiche technique.

