

DECOUVRIR LE MONDE

Moyenne section

LOGIQUE : DECOUVRIR LES FORMES ET LES GRANDEURS

Compétences fin de cycle <i>et de section</i>	Objectif	T.1	T.2	T.3
<p>Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages :</p> <p><i>Observer et décrire des objets par le dessin et le langage, les comparer, les classer</i></p> <p><i>Aborder le vocabulaire scientifique spécifique</i></p> <p><i>Décrire les caractéristiques visibles des matières et percevoir quelques changements d'état.</i></p>	Reconnaître et nommer les couleurs			
	Savoir comment obtenir les différentes couleurs complexes			
	Savoir comment nuancer une couleur (eau, ajout de blanc)			
	Distinguer la nuance d'une même couleur (clair ou foncé)			
	Introduire la notion de propriété (élément commun)			
	Repérer dans les formes la ou les propriété(s)			
	Classer selon les propriétés			
	Comprendre et utiliser le vocabulaire lié à la taille (petit moyen grand)			
	Comparer des objets selon leur mesure (long, court)			
Comparer des objets par rapport à leur poids (lourd, léger)				

	Ranger en ordre croissant et décroissant (jusqu'à 6 éléments)			
	Repérer un intrus dans une collection.			
	Classer selon un critère donné			
	Repérer des erreurs de classement et de rangement et les rectifier			
	Classer des objets dans un tableau simple			
	Classer des objets dans un tableau double entrée			
	Reproduire des algorithmes			
	Identifier puis poursuivre un algorithme			
	Créer un algorithme simple			
Dessiner un rond, un carré, un triangle	Reconnaître et nommer la forme ronde			
	Reconnaître et nommer la forme carrée			
	Reconnaître et nommer le triangle			
	Reconnaître et nommer le rectangle			
	Dessiner un rond, un carré en respectant globalement le tracé des figures			

	Retrouver les diverses formes dans divers objets, dessins, illustrations de la vie courante			
--	---	--	--	--

SCIENCES

Compétences fin de cycle <i>et de section</i>	Objectif	T.1	T.2	T.3
Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction :	Nommer situer et représenter les différentes parties d'un animal ou d'un végétal			
	S'intéresser aux grandes fonctions locomotion, nutrition, croissance			
	S'intéresser au cycle de la vie			
	Observer et différencier le vivant (animal et végétal) et le non-vivant (minéral)			
	Comprendre le fonctionnement propre à un animal en construisant une CI (caractéristiques corporelles, alimentation, locomotion, habitat, reproduction)			
	Faire des expériences sur un végétal (apport ou non en eau, lumière, air)			
	Découvrir certains fruits et leurs caractéristiques (coque, peau, pépin, noyau...)			
	Découvrir l'évolution des arbres au fil des saisons, faire constater les transformations			

	Retracer la chronologie de l'évolution (croissance, reproduction) à l'aide d'images séquentielles, par le dessin			
	Comprendre par observation l'évolution d'une plante (de la graine à la fleur)			
Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les 5 sens et leur fonction	Affiner la perception de son corps : dos, face, profil, postures, ...			
	Reconnaitre, nommer et situer les principales parties de son corps (membres, articulations)			
	Reconstituer l'image du corps humain à partir d'éléments séparés			
	Affiner la représentation du corps			
	Classer des objets en fonction d'un critère sensoriel			
	Nommer quelques qualités sensorielles d'un objet : formes, couleurs, texture, saveur, origine des sons, des bruits de l'environnement			
	Mettre en relation l'organe sensoriel qui correspond à une situation donnée			
	Utiliser des objets techniques qui permettent d'affiner la perception (la loupe, le microscope ...)			
Prendre conscience de ses cinq sens dans des situations variées				
Connaître et appliquer	Se lave les mains seuls sans gaspiller l'eau et de manière pertinente (après les toilettes, après la peinture ou toute autre activité)			

quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation	salissante...)			
	Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène et de respect du corps : propreté, alimentation, soins, sommeil, intimité, intégrité du corps			
	Respecte les locaux de l'école			
	Comprends l'importance de s'alimenter correctement et pour cela comprend qu'il existe plusieurs catégories d'aliments			
Repérer et prendre en compte avec l'aide de l'adulte les dangers liés à l'environnement de l'école	A repérer les dangers matériels de la cour (branche tombée, cailloux...) et de la classe (ciseaux, petites pièces...)			
	Apprendre à respecter la vie, être sensibilisé aux problèmes de l'environnement			
	A compris les interdits comportementaux évitant de se mettre en danger ou de mettre en danger autrui (sortir de la classe seul, taper, jeter...)			

STRUCTURATION DU TEMPS ET DE L'ESPACE

Compétences fin de cycle <i>et de section</i>	Objectif	T.1	T.2	T.3
Utiliser des repères dans la journée, la semaine, l'année	Fais la distinction entre matin et après midi			
	Connait la comptine des jours de la semaine			
	Repère les principaux moments d'une journée de classe (accueil, ateliers, motricité, récréation, sieste...) et connaît leur chronologie			
	Prends et utilise des repères dans la journée			
	Connait la chronologie des jours de la semaine et l'illustre en utilisant le vocabulaire hier, aujourd'hui, demain			
	Connait les jours éléments constitutifs de la date (jour, quantième, mois) .			
	Distingue jour /mois/ année			
	Se repère dans la chronologie des mois			
	Connait les quatre saisons, leur nom et leur caractéristiques			
Situer des événements les uns	Pressentir l'aspect cyclique de la journée, de la semaine			
	Situer l'événement présent avec ceux de la journée (avant et après)			

par rapport aux autres	Situer un épisode d'une histoire par rapport à d'autres (avant /après)			
	Remettre au moins 5 images dans un ordre chronologique			
	Se repère dans les différentes formes d'un calendrier mensuel			
	Situer le moment présent par rapport à un événement devant arriver au-delà de la journée en cours (semaine ou mois à venir)			
	Situer quelques événements passés, présents ou à venir de manière chronologique			
Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi	Se repère dans l'école, la cour, la classe			
	Situer, repérer des objets par rapport à des repères fixes (dans la classe, dans l'école)			
	Répondre à des consignes simples de positionnement d'un objet par rapport à soi ou par rapport à un autre objet : sur, sous, dessus, dessous, en haut, en bas loin, près, à côté, entre devant, derrière			
	Suivre un chemin, un parcours			
	Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage			

	Coder un déplacement, un parcours			
	Réalise des puzzles de plus en plus complexes			
Se repérer dans l'espace d'une page	Repérer le haut et le bas d'une page posée sur un plan horizontal			
	Retrouve un objet sur une image			
	Repère l'endroit où mettre son prénom ou la date			
	Repère le sens conventionnel de l'écriture			
	Se repère dans un tableau			
	Se repère sur un quadrillage			
	Se déplace sur un quadrillage			
	Relier des points en suivant un code			
	S'orienter dans un labyrinthe			
	Distingue lignes ouvertes/lignes fermées			
Reconnaître intérieur/extérieur, dedans, dehors, dans, hors de				
Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans	Ecouter et dire (ou redire) des termes simples du vocabulaire du repérage spatial et temporel et réagir à bon escient (sur, sous, dessus, dessous, loin, près, maintenant, avant, après, tout à l'heure, etc.)			
	Décrire un parcours simple			

le temps et dans l'espace	Suivre un parcours en respectant des consignes spatiales ou temporelles			
---------------------------	---	--	--	--

Compétences	Activités supports
Se repérer et se déplacer dans l'espace Décrire ou représenter un parcours simple Adapter ses déplacements à des	Parcours de motricité
	Activités d'orientation : environnements proches et familiers (école), environnements semi-naturels et proches (parcs)
	Jeux d'orientation avec des photos
	Quadrillage au sol (placement, codage et décodage de déplacements)
	Jeux collectifs nécessitant l'utilisation de vocabulaire spatial

	Placer un objet ou image à bon escient selon une consigne utilisant un vocabulaire précis			
	Raconter un récit court en utilisant un vocabulaire adapté (avant après...)			

Domaine travaillé en lien avec le domaine AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

environnements ou contraintes variés

Jeux dansés nécessitant l'utilisation de vocabulaire spatial

NUMERATION

Compétences fin de cycle <i>et de section</i>	Objectif	T.1	T.2	T.3
Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur des quantités	Comparer globalement ou par correspondance terme à terme des quantités en utilisant les notions beaucoup – pas beaucoup – pareil – pas pareil			
	Comprends les notions plus et moins			
	Résoudre des problèmes portant sur des petites quantités en situation de manipulation (par comparaison ou par réunion)			
	Pressentir la notion de zero			
	Associer une quantité à son écriture chiffrée ou à sa forme en constellation de dé jusqu'à 3			
	Associer une quantité à son écriture chiffrée ou à sa forme en constellation de dé jusqu'à 5			
Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 7/8	Connaître la comptine orale jusqu'à 3			
	Connaître la comptine orale jusqu'à 5			
	Connaître la comptine orale jusqu'à 7/8			

Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus	Perçois globalement de petites collections (jusqu'à 3)			
	Enumérer les objets manipulables d'une petite collection, dire simultanément la suite des nombres, énoncer le dernier mot nombre d'une très petite quantité Jusqu'à 3 5 6/7			
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée	Reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 3			
	Reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 5			
	Reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 6/7			
	Maîtriser son geste graphique pour écrire les nombres jusqu'à 3			