



	P1 (6 $\frac{1}{2}$)	P2 (7) ★	P3 (6)	P4 (6) ★	P5 (10) ★	
Espace	Reconnaitre les différents points de vue associés à un objet ou dans un espace. Esp1	(Se) repérer et (se) situer dans le quartier en utilisant et en produisant différentes représentations (plan, photo). Esp2	(Se) repérer et (se) situer dans la ville en utilisant et en produisant différentes représentations (plan, photo). Esp3	Repérer la position de sa région et de son pays en utilisant et en produisant différentes représentations (carte). Esp4	Identifier les représentations globales de la Terre et du monde. Esp5	
	- Atelier « Soma cubes ». - Construction de structures à l'aide de cubes (fiches modèles).	Lecture de plans afin de résoudre des énigmes (dans le cadre d'« Escape Game » par exemple).		Jeu sur les régions et les villes de France (noms, symboles, spécificités).	Jeu en lien avec le projet « Mini Voyageurs ».	
		Identifier les caractéristiques de chaque espace à travers différents paysages. Esp6 Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Esp7				
	- Découverte d'un nouveau pays au travers d'une lettre (ou d'une carte postale) et localisation de ce pays sur le globe et la carte de la classe. - Jeu d'association « paysages / nom du pays / drapeau / symboles / etc. ».					
Temps	Comprendre le phénomène de l'alternance jour/nuit. T1	Identifier le rythme cyclique des semaines, des mois, des années. T2	Utiliser le calendrier pour repérer des événements et situer les uns par rapport aux autres. T3	Se repérer sur une ligne de vie et construire la sienne. T4	Comprendre l'organisation d'un arbre généalogique et représenter sa famille. T5 Repérer quelques évolutions de la vie quotidienne depuis le temps des grands-parents (vie quotidienne, école, etc.). T6	
	Utiliser les outils de repérage et de mesure du temps : Le programme du jour - L'emploi du temps et la date - Le calendrier mensuel et annuel					
	Visionnage de courtes vidéos et/ou lecture de documentaires.	Jeu d'association « événements / unité de mesure » ou de conversions de durées.	- Calendrier collectif (anniversaires, sorties, etc.). - Jeu d'association « dates / événements ».	Reconstitution de lignes de vie d'arbre généalogiques à partir de petites textes.	Prolongement à travers des activités de recherche quant à l'évolution d'un objet ou autre.	

Attendus de fin de cycle :

- Se repérer dans l'espace et le représenter ;
- Situer un lieu sur une carte, sur un globe, ou sur un écran informatique ;
- Se repérer dans le temps et mesurer des durées.
- Repérer et situer quelques événements dans un temps long.

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

<p>Se repérer dans l'espace et le représenter.</p>	Se repérer dans son environnement proche.	Esp1
	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.	
	Maitriser le vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...).	Programmation Maths
	Maitriser le vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...).	
	Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties) : - Quelques modes de représentations de l'espace (maquettes, plans, photos).	Esp2 à Esp4
	Aborder quelques modes de représentation de l'espace.	
	Lire des plans, se repérer sur des cartes.	
Connaître les éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende.		
<p>Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique.</p>	Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.	Esp4
	Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.	Esp5
	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.	Esp6 Esp7
	Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres.	Programmation CE2
	De l'espace connu à l'espace lointain : Connaître les pays, les continents, les océans.	Esp5
	De l'espace connu à l'espace lointain : Connaître la Terre et les astres (la Lune, le Soleil...).	Programmation CE2
<p>Organisation du monde - partie ESPACE : « Comprendre qu'un espace est organisé. »</p>	Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions.	Esp2, 3
	Découvrir des espaces très proches (école, parc, parcours régulier...) puis proches et plus complexes (quartier, village, centre-ville, centre commercial...), en construisant progressivement des légendes.	
	Découvrir des organisations spatiales, à partir de photographies paysagères de terrain et aériennes; à partir de documents cartographiques.	Esp2 à Esp7
	Aborder une carte thématique simple des villes en France.	Esp4
	Connaître le rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants, les commerçants ...	Esp2 - Esp3
<p>« Identifier des paysages. »</p>	Reconnaitre différents paysages: les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts...	Esp6 - Esp7
	Connaître les principaux paysages français en s'appuyant sur des lieux de vie.	
	Connaître quelques paysages de la planète et leurs caractéristiques.	

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

<p>Se repérer dans le temps et le mesurer.</p>	Maitriser l'alternance jour/nuit.	T1
	Identifier les rythmes cycliques du temps.	T2
	Comprendre le caractère cyclique des jours, des semaines, des mois, des saisons.	
	Savoir que la journée est divisée en heures.	T3
	Savoir que la semaine est divisée en jours.	
	Connaître les unités de mesure usuelles de durées : jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire.	Programmation CE1 Mesures + T4
	Maitriser les relations entre ces unités.	
	Situer des évènements les uns par rapport aux autres.	
	Connaître les évènements quotidiens, hebdomadaires, récurrents, et leur positionnement les uns par rapport aux autres.	
	Comprendre les notions de continuité et succession, d'antériorité et postériorité, de simultanéité.	
	Lire l'heure et les dates.	
Comparer, estimer, mesurer des durées.		
<p>Repérer et situer quelques évènements dans un temps long.</p>	Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible.	T5
	Aborder le temps des parents.	T6
	Connaître les générations vivantes et la mémoire familiale.	
	Comprendre l'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.	T6
	Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.	Programmation CE2 Histoire
	Connaître quelques personnages et dates.	
<p>Organisation du monde - partie TEMPS : « Comparer des modes de vie. »</p>	Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.	T6
	Connaître quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...	
	Connaître quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique.	Programmation CE2 Histoire
	Connaître les modes de vie caractéristiques dans quelques espaces très emblématiques.	



	P1 (6 $\frac{1}{2}$)	P2 (7) ★	P3 (6)	P4 (6) ★	P5 (10) ★
Vivant	Connaître la composition du squelette et comprendre le rôle des os. V1	Connaître et mettre en œuvre les règles d'hygiène de vie (familles d'aliment, hygiène corporelle). V2		Identifier les caractéristiques (cycle de vie et besoin vitaux) de végétaux. V3	Identifier les caractéristiques (cycle de vie et besoin vitaux) d'animaux. V4
	Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion). V5				
	- Puzzle du squelette. - Visionnage de courtes vidéos et/ou lecture de documentaires.	- Jeu « familles d'aliments ». - Visionnage de courtes vidéos et/ou lecture de documentaires.		- Observation quotidienne de phénomènes en classe. - Jeu de classification. - Visionnage de courtes vidéos et/ou lecture de documentaires.	
Matière / Objets	Découvrir l'environnement numérique de l'école et utiliser les différents outils. MO1		Comprendre les phénomènes des changements d'état de l'eau (fusion, solidification, évaporation). MO2		Comprendre le fonctionnement d'un objet technique (le moulin à eau). MO3
	Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion). MO4				
			- Réalisation de petites expériences (notice). - Visionnage de courtes vidéos et/ou lecture de documentaires.		

Attendus de fin de cycle :

- Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.
- Reconnaître des comportements favorables à sa santé

- Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états.
- Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.

- Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.
- Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité.
- Commencer à s'approprier un environnement numérique.

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.	Programmation CP
	Développement d'animaux et de végétaux.	V3 + V4
	Comprendre le cycle de vie des êtres vivants.	
	Connaître quelques besoins vitaux des végétaux.	V3
	Prendre conscience de la diversité des organismes vivants présents dans un milieu et de leur interdépendance.	Programmation CE2 Sciences
	Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.	
	Identifier quelques interactions dans l'école.	
	Connaître les régimes alimentaires de quelques animaux.	Programmation CE2 Sciences
	Comprendre la notion de relations alimentaires entre les organismes vivants.	
Aborder la notion de chaînes de prédation.		
Reconnaître des comportements favorables à sa santé.	Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.	Programmation CE2 Sciences
	Mesurer et observer la croissance de son corps.	V1
	Comprendre la notion de croissance (taille, masse, pointure).	V1
	Observer les modifications de la dentition.	Programmation CP Sciences
	Mettre en œuvre quelques règles d'hygiène de vie : variété alimentaire, activité physique, capacité à se relaxer et mise en relation de son âge et de ses besoins en sommeil, habitudes quotidiennes de propreté (dents, mains, corps).	V2
	Connaître les catégories d'aliments, leur origine.	
	Comprendre les apports spécifiques des aliments (apport d'énergie : manger pour bouger).	
	Aborder la notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, sur une journée, sur la semaine).	Programmation CE2 Sciences
	Comprendre les effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme.	
Connaître les changements des rythmes d'activité quotidiens (sommeil, activité, repos...).		
Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états.	Reconnaître les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.	Programmation CP Sciences
	Connaître les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau).	
	Connaître quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz.	
Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.	Comprendre les notions de changements d'états de la matière, notamment la solidification, la condensation et la fusion.	MO2
	Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.	
	Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air.	
Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués	Connaître l'existence, l'effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air).	Programmation CE2 Sciences
	Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.	MO3
Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité	Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques.	
	Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants en suivant un schéma de montage.	
	Identifier les propriétés de la matière vis-à-vis du courant électrique.	
	Différencier des objets selon qu'ils sont alimentés avec des piles ou avec le courant du secteur.	
	<ul style="list-style-type: none"> » Constituants et fonctionnement d'un circuit électrique simple. » Exemples de bon conducteurs et d'isolants. » Rôle de l'interrupteur. » Règles élémentaires de sécurité. 	
Commencer à s'appropriier un environnement numérique	Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.	MO1
	Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français).	



	Espace	Temps	Vivant / Matière
S1	MO1 : L'environnement numérique de l'école (1) ✓ L'appareil photo et le magnétophone		V1 : Le corps humain (1) ✓ Où sont les os dans ton corps ?
S2	Esp1 : Les points de vue (1) ✓ Les différentes représentations d'un objet.		
S3	Esp1 : Les points de vue (2) ✓ Les différentes représentations d'une composition d'objets ou d'un lieu.		
S4	Esp1 : Les points de vue (3) ✓ La vue du dessus.		
S5		T1 : L'alternance jour/nuit (1) ✓ Les phases de la journée (aube, matin, midi, après-midi, crépuscule, nuit).	V1 : Le corps humain (3) ✓ Qu'est-ce qui nous permet de bouger ?
S6		T1 : L'alternance jour/nuit (2) ✓ Le mythe du soleil qui « se lève » et la rotation de la Terre sur elle-même.	



	Espace	Temps	Vivant / Matière
S1	MO1 : L'environnement numérique de l'école (2) ✓ L'ordinateur et les logiciels.		V2 : Les règles d'hygiène : les familles d'aliments (1) ✓ Comment peut-on classer les aliments ?
S2	Esp2 : Le quartier (1) ✓ Se repérer et se situer dans la réalité.		
S3	Esp2 : Le quartier (2) ✓ Se repérer et se situer sur un plan.		
S4	Esp2 : Le quartier (3) ✓ Les principaux espaces et leur fonction.		
S5		T2 : Le rythme cyclique (1) ✓ Les jours de la semaine.	V2. Les règles d'hygiène : l'hygiène corporelle (1) ✓ Pourquoi faut-il se laver ?
S6		T2 : Le rythme cyclique (2) ✓ Les mois de l'année et les saisons.	V2. Les règles d'hygiène : l'hygiène corporelle (2) ✓ Qu'est-ce qui nous rend malade ?
S7	Esp6 / Esp7 : Les paysages (1) ✓ Les caractéristiques de la ville.		V2. Les règles d'hygiène : l'hygiène corporelle (3) ✓ Comment se protéger et protéger les autres des maladies ?



	Espace	Temps	Vivant / Matière
S1	MO1 : L'environnement numérique de l'école (3) ✓ La tablette		MO2. Les changements d'état de l'eau (1) ✓ La solidification.
S2	Esp3 : La ville (1) ✓ Se repérer et se situer sur un plan.		
S3	Esp3 : La ville (2) ✓ Les principaux espaces et leur fonction.		MO2. Les changements d'état de l'eau (2) ✓ La fusion.
S4		T3 : Le calendrier (1) ✓ Organisation générale.	
S5		T3 : Les unités de temps (2) ✓ Les relations entre elles.	MO2. Les changements d'état de l'eau (3) ✓ L'évaporation.
S6	Esp6 / Esp7 : Les paysages (2) ✓ Les caractéristiques de la campagne.		



	Espace	Temps	Vivant
S1	MO1 : L'environnement numérique de l'école (4) ✓ Le Tableau Blanc Interactif		V3. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (1) Qu'y a-t-il à l'intérieur d'une graine ?
S2	Esp4 : Le canton ✓ Se repérer et se situer sur une carte.		V3. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (2) De quoi a besoin une graine pour germer ?
S3	Esp4 : Le pays ✓ Se repérer et se situer sur une carte.		
S4		T4. La ligne de vie (1) ✓ Qu'est-ce qu'une ligne de vie ?	V3. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (3) Une plante c'est quoi ?
S5		T4. La ligne de vie (2) ✓ Quelles sont les étapes de ma vie ?	V3. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (4) De quoi a besoin une plante pour grandir ?
S6	Esp6 / Esp7 : Les paysages (3) ✓ Les caractéristiques du littoral.		



	Espace	Temps	Vivant
S1	MO1 : L'environnement numérique de l'école (5) ✓ La caméra HD.		V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (1) Qu'est-ce qu'un insecte ?
S2	Esp6 : Les représentations de la Terre (1) ✓ Carte, photo, globe.		V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (2) A quoi ressemble le petit du papillon ?
S3	Esp5 : Les représentations de la Terre (2) ✓ Les continents et les océans.		V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (3) Comment grandit la chenille ?
S4		T5. L'arbre généalogique (1) ✓ Organisation générale.	V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (4) Comment se déplace la chenille ?
S5		T5. L'arbre généalogique (2) ✓ Construction personnelle.	V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (5) Que devient la chenille ?
S6		T6. Les modes de vie ✓ La vie de nos grands-parents.	V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (6) A quoi ressemble le papillon adulte ?
S7		T6. Les modes de vie ✓ L'école d'aujourd'hui et d'autrefois.	V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (7) Comment se reproduit le papillon ?
S8	Esp6 / Esp7 : Les paysages (4) ✓ Les caractéristiques de la montagne.		V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (7) Est-ce que tous les animaux grandissent comme le papillon ?
S9	MO3. Les objets techniques : le moulin (1) ✓ Les caractéristiques techniques du moulin à eau.		V4. Les caractéristiques du vivant : les animaux (8) Pourquoi le papillon est-il utile à la nature ?
S10	MO3. Les objets techniques : le moulin (2) ✓ Construction.		MO3. Les objets techniques : le moulin (3) ✓ Mise en fonctionnement.