

Se repérer dans le temps

Attendus de fin de cycle

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
- 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.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.

PS

MS

GS

CYCLE 1

	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Se repérer dans l'emploi du temps de la journée (à partir de support photos) Exprimer la notion de «maintenant»	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée et semaine (support photos) Prendre conscience du temps qui passe (rituels, anniversaires, événements) Utiliser des marqueurs temporels adaptés (avant/ après)	Se repérer dans l'emploi du temps de la journée (à partir de support photos) Se repérer dans la semaine Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif Différencier le jour et la nuit	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée et semaine Ordonner une suite d'images Utiliser des marqueurs temporels adaptés (avant/après) Observer la croissance d'une plante	Ordonner une suite de photographies ou d'images Utiliser des marqueurs temporels adaptés« hier », « aujourd'hui » et « demain »
MS	Se repérer dans la demi-journée d'école à partir de l'emploi du temps . Utiliser le calendrier, afficher la date à l'aide des étiquettes. Ordonner 3-4 images séquentielles.	Apprendre les jours de la semaine. Afficher la date sans intervention de l'adulte. Ordonner 4-5 images séquentielles.	Se repérer dans la semaine en prenant des repères d'activités. Prendre conscience de la régularité et succession des jours et des semaines. Afficher la date sans intervention de l'adulte. Ordonner 5-6 images séquentielles.	Ordonner 5 -6 images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels.	Ordonner 6-7 images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels.
GS	Se repérer dans la journée Ordonner des images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels.	Se repérer dans la semaine. Écrire la date. Ordonner des images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels.	Se repérer dans le mois. Ordonner des images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels.	Comparer des durées. Représenter des actions simultanées. Ordonner des images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels.	Se repérer dans l'année. Ordonner des images séquentielles et raconter l'histoire en utilisant des marqueurs temporels.
	Raconter à l'aide de supports divers des moments vécus en classe en respectant la chronologie des évènements : Légènder en dictée à l'adulte les photos pour le blog de classe. Repérer dans le calendrier et écrire quotidiennement la date en capitales d'imprimerie. Se situer dans la semaine en utilisant des marqueurs temporels adaptés (hier/aujourd'hui/demain).				
CYCLE 1	Observer le changement des saisons : été/ automne.	Utiliser les jours pour déterminer une durée. Calendrier des jours avant Noël. Observer le changement des saisons : automne/ hiver.	Raconter l'histoire avec le support des images en utilisant des marqueurs temporels. Observer le changement des saisons : L'hiver	Observer la croissance d'une plante. Observer et retracer les étapes de développement de la chenille au papillon Observer le changement des saisons : Le printemps.	Raconter à l'aide des photos de l'année les moments vécus en classe. Observer la croissance d'une plante. Observer le changement des saisons : L'été.

Se repérer dans l'espace

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
- 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.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Attendus de fin
de cycle

PS

MS

GS

P1

P2

P3

P4

P5

Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs
Investir les différents coins jeux
Repérer son casier, son porte-manteau

Ranger les jeux au bon endroit
Utiliser les marqueurs spatiaux (dessus/ dessous)

Utiliser les marqueurs spatiaux (devant/ derrière)

Se repérer dans l'espace d'une page
Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
Utiliser les marqueurs spatiaux (sur/ sous/devant/ derrière/ à l'intérieur de / à l'extérieur de)
-En motricité, suivre un parcours organisé matériellement (début/fin)

Situer des objets par rapport à soi
Réinvestir le vocabulaire spatial
En motricité, suivre un parcours organisé matériellement (repérer le début et la fin)

Situer des objets par rapport à soi : sur, sous, devant, derrière.
Se repérer dans l'espace classe et dans les espaces communs.
En motricité, suivre un parcours organisé matériellement (repérer le début et la fin).

Situer des objets les uns par rapport aux autres.
Utiliser le vocabulaire spatial (sur/sous, devant/ derrière, à l'intérieur de/ à l'extérieur de) dans les activités de motricité.

Mettre en relation des informations spatiales pour reproduire une configuration de trois formes géométriques.
Utiliser à bon escient le vocabulaire topologique.
Jouer à des jeux impliquant un déplacement sur un parcours orienté.

Coder et décoder un déplacement.
Connaître le lexique topologique sur/sous/entre/ devant/derrière/dos à dos/ face à face...
Reproduire sous forme de maquette sur un parcours orienté.

Utiliser des indicateurs spatiaux.
Se repérer en utilisant les lignes et les colonnes.
Se repérer dans un tableau à double entrée : lignes, colonnes, pavages.
Créer la maquette puis construire en salle de motricité un parcours orienté.
Repérer la droite et la gauche.
Se repérer dans l'école

Se repérer dans l'espace d'une page
Repérer la droite et la gauche
Situer des objets par rapport à soi

Suivre, décrire et représenter un parcours simple
Situer des objets par rapport à des repères stables

Exprimer la position des objets dans l'espace
Se repérer dans l'espace d'une page

Suivre, décrire et représenter un parcours

Se repérer dans un quadrillage
Se repérer dans le quartier

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

P1

P2

P3

P4

P5

<p>Respecter les règles d'hygiène : se laver les mains et se moucher seul. Manipuler et agir de diverses manières sur la matière. Ateliers de manipulation. Réaliser des constructions libres avec les jeux de construction.</p>	<p>Observer les manifestations des saisons sur le vivant. L'automne : les feuilles, arbres, champignons, fruits.</p>	<p>Observer les manifestations des saisons sur le vivant. L'hiver : les arbres, la neige</p>	<p>Observer les manifestations des saisons sur le vivant. Le printemps : les arbres, les fleurs, les animaux</p>	<p>Observer les manifestations des saisons sur le vivant. L'été : les arbres, ... Repérer l'importance de l'eau, pour l'être vivant. Boire en cas de forte chaleur, arroser les plantes de l'école.</p>
<p>Manipuler et agir de diverses manières sur la matière. Ateliers de manipulation. Réaliser des constructions conformes à un modèle de difficulté croissante.</p>				

Utiliser avec soin l'appareil photo de l'enseignante. Photographier sa production.
Utiliser la tablette, l'ordinateur. Respecter le matériel. Utilisation du matériel selon les apprentissages en cours dans la classe.

<p>Le corps de l'enfant L'hygiène et la santé - Se laver - La visite médicale</p> <p>Les 5 sens - Le toucher</p>	<p>Le corps de l'enfant Le schéma corporel - Contours et silhouettes</p> <p>Les 5 sens - Le goût</p>	<p>Le corps de l'enfant</p> <p>Les 5 sens - L'odorat</p>	<p>Le corps de l'enfant Le schéma corporel - Le corps articulé</p> <p>Les 5 sens - L'ouïe</p>	<p>Le corps de l'enfant</p> <p>Les 5 sens - La vue - Les organes des sens</p>
	<p>L'air Le nez au vent Tournez moulinets ! En coup de vent Un grand bol d'air</p>	<p>La vie animale La reproduction - Tableau de famille - Ovipare ou vivipare ?</p>	<p>La vie animale La nutrition - Bon appétit lapin ! - À chacun son menu</p>	<p>La vie végétale - Silence, ça pousse - Graines ou pas graines ?</p>
<p>Les objets mécaniques Une cuisine bien rangée Les p'tits cuisiniers Pince-mi et pince-moi</p>				

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller,...) → voir domaine 2
- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)

P1

P2

P3

P4

P5

		<p>Le corps de l'enfant Le schéma corporel - Le déplacement de l'enfant</p>	<p>La vie animale Les élevages</p>	<p>La vie végétale - Le cycle du blé</p>
<p>Les ombres et les lumières À chacun son ombre Les maîtres de l'ombre Les ombres de la cour Mon théâtre d'ombre</p>		<p>Les matériaux Les petits pâtisseries En quoi c'est fait ? Tu grattes ou tu piques ? Ma maison est la plus solide</p>		
	<p>Les objets roulants Les gardiens de parking Les p'tits garagistes Les constructeurs de voitures Défi : le défi des constructeurs</p>			<p>Les objets en équilibre Les culbuto Les p'tits Calder Questions d'équilibre</p>
<p>La vie animale La locomotion - Pigeon vole - Ailes, pattes ou nageoires</p>		<p>La vie végétale - Du bulbe à la fleur</p>		
	<p>L'eau Ca coule de source Flotte – coule Défi : le radeau de Zougoulou</p>	<p>L'eau On the rock Menthe à l'eau Défi : Boule de neige</p>		<p>Les objets de construction Défi : il suffit de passer le pont Défi : de bas en haut</p>
<p>Les objets de construction Comment tu t'appelles ? Les p'tits ingénieurs Les p'tits architectes</p>			<p>Les objets magnétiques Accrochez-vous! Les p'tits pêcheurs Pole position Défi : il avance tout seul !</p>	<p>Les objets électriques Y a-t-il un fil dans l'objet ? Les p'tits dépanneurs Le chemin de l'électricité Mon clown voit rouge</p>

ANNÉE 2

ANNÉE 3