


PROGRAMMATION

Explorer le monde

Cycle 1

PERIODES	SOUS DOMAINES	PS	MS	GS
<p>P1</p> 	Explorer la matière	Créer des ombres → à chacun son ombre p.176	Prendre conscience de certaines caractéristiques des ombres → les maîtres de l'ombre p.178	Comprendre le positionnement d'une ombre selon le positionnement de la lumière → les ombres de la cour (p.182) Fabriquer les marionnettes d'un théâtre d'ombre → mon théâtre d'ombres (p. 187)
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Utiliser des pinces → pince mi et pince moi (p. 220 étapes 1 et 2)	Nommer précisément des éléments pour pouvoir les reconnaître → comment tu t'appelles ? p.194	Classer les objets selon les critères du magnétisme → il avance tout seul (p.256)
	Explorer le monde du vivant	Explorer les perceptions tactiles → le toucher p.30 étapes 1 et 2)	Prendre conscience de ses capacités motrices → le déplacement de l'enfant p.24	Prendre conscience de ses articulations et de leurs possibilités d'action → le corps articulé (p.27)

P2



Explorer le monde du vivant

Explorer la matière

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Transformer un matériau
-> les petits pâtissiers (p. 116)

Classer les ustensiles de cuisine selon leur fonction
-> une cuisine bien rangée (p. 210)

Observer un élevage d'escargots
-> élevages à gogo (p. 52)

Savoir fabriquer des glaçons
-> On the rock (p. 148)

Trouver des critères de classement des véhicules
-> les gardiens de parking (p. 228)

Affiner ses perceptions gustatives pour classer les aliments selon leur saveur
-> le goût (p. 33)
Affiner ses perceptions olfactives
-> l'odorat (p. 36)

Expérimenter des mélanges homogènes et hétérogènes
-> menthe à l'eau (p. 151)

Découvrir la gravité
-> les petits architectes (p. 198)

Associer la peau du corps comme organe du toucher
-> le toucher (p. 31 étapes 3 et 4)
Se servir du goût pour différencier les aliments blancs
-> le goût (p. 34)
Prendre conscience de ses perceptions olfactives pour les affiner
-> l'odorat (p. 36)

P3

Explorer la matière

Découvrir les effets du vent
-> e nez au vent (p. 160)

Fabriquer un moulinet
-> tournez moulinets (p. 164)
Fabriquer et utiliser les courants d'air
-> en coup de vent (p. 166)

Matérialiser l'existence de l'air enfermée dans un contenant
-> un grand bol d'air (p. 169)



Utiliser,
fabriquer,
manipuler des
objets

Découvrir que les
aimants attirent les
objets magnétiques
-> accrochez-vous (p. 246)

Réaliser un jouet utilisant le
principe du magnétisme
-> les petits pêcheurs -p. 250)

Trouver une solution technique
-> il suffit de passer le pont (p. 200)

Explorer Le
monde du
vivant

prendre conscience
des parties du corps
-> contours et silhouettes (p.
22)

P4

Explorer la
matière

Utiliser des objets qui
permettent de
transporter de l'eau
-> ça coule de source (p.
138)

Trier les objets et les
matières qui flottent
-> flotte-coule (p. 142)

Fabriquer une embarcation qui flotte
-> le radeau de Zougoulou (p. 146)

Utiliser,
fabriquer,
manipuler des
objets

Equilibrer un mobile
-> les p'tits calders (p. 264)

Comprendre le principe d'équilibre d'une
balance
-> question d'équilibres (p. 267)



Explorer Le
monde du
vivant

Découvrir les
différents stades de
germination d'une
graine
-> silence ça pousse (p. 94)

Expérimenter pour
déterminer ce qui est une
graine
-> graine ou pas graine (p. 101)

Observer le développement d'un bulbe et
l'anatomie d'une fleur
-> du bulbe à la fleur (p. 103)

P5



Explorer le monde du vivant

Explorer un élevage
-> élevage à gogo (p. 52)

Identifier et classer les déplacements des animaux
-> pigeon vole (p. 58)
nutrition : associer des animaux à un ou plusieurs aliments
-> à chacun son menu (p. 70)

Associer un organe moteur aux déplacements qu'il permet
-> ailes, pattes ou nageoires ? (p. 64)
reproduction: classer certains animaux selon les modes de gestation
-> ovipares ou vivipares? (p.78)
Observer le développement et la croissance des petits
-> des petits dans notre élevage (p. 81)

Explorer la matière

Connaitre les différents matériaux qui nous entourent
-> en quoi c'est fait? (p. 120)

Connaitre les propriétés des matériaux les plus courants
-> ma maison est la plus solide (p. 130)

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Se familiariser avec la notion d'équilibre
-> les culbutos (p. 262)

Différencier les objets mécaniques des objets électriques
-> Y a-t-il un fil dans l'objet ? (p. 274)

Comprendre le rôle du générateur
-> les p'tits dépanneurs (p. 276)