



Programmation Explorer le monde GS

Se repérer dans le temps et l'espace

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans le temps	<p>Rituel de la date. Connaître les noms des jours de la semaine. Utiliser la frise de la semaine pour trouver le jour d'aujourd'hui. Utiliser le calendrier perpétuel pour connaître le quantième. Utiliser son calendrier individuel pour écrire correctement la date en lettres capitales.</p>	<p>Rituel de la date. Connaître oralement les jours de la semaine dans l'ordre. Utiliser la frise de la semaine pour trouver le jour d'aujourd'hui. Utiliser le calendrier perpétuel pour connaître le quantième. Utiliser son calendrier individuel pour écrire correctement la date en lettres capitales.</p>	<p>Rituel de la date. Ordonner les jours de la semaine avec des étiquettes mots, les mémoriser à l'écrit. Utiliser la frise de la semaine pour trouver le jour d'aujourd'hui. Utiliser le calendrier perpétuel pour connaître le quantième. Utiliser son calendrier individuel pour écrire correctement la date en lettres capitales.</p>	<p>Rituel de la date. Reconnaître l'écriture des jours de la semaine et lire les jours de la semaine dans les différents systèmes d'écriture. Utiliser la frise de la semaine pour trouver le jour d'aujourd'hui. Utiliser le calendrier perpétuel pour connaître le quantième. Utiliser son calendrier individuel pour écrire correctement la date en lettres cursives.</p>	
		<p>Utiliser le tampon dateur sur son travail AIM et fiches.</p>		<p>Utiliser le tampon dateur sur les AIM. Ecrire la date en lettres capitales sur les fiches.</p>	
		<p>Repérer, coder et ordonner les différents moments de la journée. Se repérer sur l'horloge de la classe. Utiliser les termes avant, pendant, après dans des situations simples.</p>	<p>Se repérer sur l'horloge de la classe pour déterminer le moment de la journée Utiliser le calendrier pour repérer les événements. Introduire l'utilisation des repères temporels : hier, aujourd'hui, demain. Identifier les repères propres aux différentes saisons.</p>	<p>Fabriquer un calendrier. Connaître les mois de l'année. Repérer les événements marquants les mois de l'année, les fêtes, les anniversaires...</p>	<p>Comprendre les notions de durées, de simultanéité des actions. Mesurer le temps qui passe avec horloge, minuteur, sablier. Utiliser l'horloge pour se repérer dans les différents moments de la journée. Situer le présent, le passé, le futur.</p>
<p>Ordonner une suite d'images pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu</p>					

Se repérer dans le temps et l'espace

Se repérer dans le temps et l'espace	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
	Se repérer dans l'espace d'une page	Suivre, décrire ou représenter un parcours.	Décrire la position des objets par rapport à des repères stables.	Suivre, décrire ou représenter un parcours	Se repérer dans un quadrillage complexe
	Se repérer dans l'école, dans la classe Reproduire l'organisation spatiale d'éléments en suivant un modèle	Situer des objets les uns par rapport aux autres en utilisant les indicateurs spatiaux corrects. Reconnaître la droite et la gauche en utilisant sa main d'écriture.	Colorier suivant un code. Décrire l'organisation spatiale d'une image pour la faire reproduire en utilisant le vocabulaire spatial.	Coder et décoder un chemin. Décrire l'organisation spatiale d'une image pour la faire reproduire en utilisant le vocabulaire spatial.	
Se repérer dans un labyrinthe					

Explorer le monde

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Découvrir le vivant	<p>Découvrir 2 animaux : le hibou et la chouette</p> <p>Connaitre et identifier les besoins et grandes fonctions.</p> <p>Classer les animaux</p> <p>Les 5 sens : la vue et le goût</p> <p>Classer les aliments en fonctions de la saveur.</p>	<p>Les 5 sens : l'odorat, le toucher, l'ouïe.</p>	<p>Le corps : Nommer les parties plus précisément.</p> <p>Nommer les doigts de la main.</p> <p>Les articulations.</p> <p>Prévention sur les dents.</p>	<p>Réaliser des plantations</p> <p>Connaître les besoins et la croissance des plantes par expérimentation.</p> <p>Connaître les parties de la plantes</p>	<p>Repérer les dangers et adapter son comportement.</p>
Explorer la matière et les objets	<p>S'exercer à des actions variées et les nommer :</p> <p>Transvaser, malaxer, mélanger, modeler, tailler, pincer, couper, morceler, coller.</p>	<p>Réaliser avec soin des actions variées et les nommer :</p> <p>Transvaser, malaxer, mélanger, modeler, tailler, pincer, couper, morceler, coller...</p>	<p>Réaliser avec soin et précision des actions variées et les nommer : Transvaser, malaxer, mélanger, modeler, tailler, pincer, couper, morceler, coller...</p>		
	<p>Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et matériaux adaptés à la situation, aux consignes proposées</p> <p>Challenge de modelage</p> <p>Challenge de découpage</p>				
	<p>L'air</p> <p>Le vent et le souffle</p>	<p>Les objets en équilibre</p> <p>Les mobiles de Calder</p>	<p>Les objets magnétiques</p> <p>Les aimants</p>	<p>Les objets électriques</p> <p>Allumer une ampoule</p>	<p>L'eau</p> <p>Les états de l'eau</p>
	<p>Utiliser une fiche technique pour réaliser un objet : construire des objets ou personnages avec des formes emboîtables ou empilables, des cubes, légos, bâtonnets, kaplas...</p>				
	<p>Réaliser un moulin à vent en suivant une fiche technique.</p>	<p>Utiliser une fiche technique pour réaliser un objet.</p> <p>Un mobile</p>	<p>Réaliser un jeu de pêche</p>	<p>Réaliser un circuit électrique en suivant une fiche technique.</p>	<p>Réaliser une fiche technique après avoir réalisé un objet : les cadeaux des parents (fête des mères, fêtes des pères.</p>
Les objets numériques	<p>Utiliser l'ordinateur.</p> <p>Savoir l'éteindre, l'allumer.</p> <p>Savoir lancer des jeux.</p> <p>Connaitre les différentes parties de l'ordinateur, les nommer, les montrer : écran, souris, clavier...</p> <p>Ecrire quelques mots avec modèle.</p>				

