



	P1 (7)	P2 (7)	P3 (5)	P4 (6)	P5 (11)
Espace	Reconnaitre les différents points de vue associés à un objet ou dans un espace. <b>Esp1</b>	(Se) repérer et (se) situer dans le quartier. <b>Esp2</b> Utiliser et produire des représentations du quartier : le plan. <b>Esp3</b>	(Se) repérer et (se) situer dans la ville. <b>Esp2</b> Utiliser et produire des représentations de la ville : le plan. <b>Esp3</b>	Repérer la position de sa région et de son pays. <b>Esp4</b> Utiliser et produire des représentations du pays : la carte. <b>Esp5</b>	Identifier les représentations globales de la Terre et du monde. <b>Esp6</b>
	- 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 ».
	Projet « Mini Voyageurs » : Amériques (P1 + 2) - Océanie (P3) - Asie (P4 + 5) :				
	Identifier les caractéristiques de chaque espace à travers différents paysages. <b>Esp7</b> Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. <b>Esp8</b>				
- 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. <b>T1</b>	Identifier le rythme cyclique des semaines, des mois, des années. <b>T2</b> Connaître les différents unités de temps et leurs relations. <b>T3</b>	Utiliser le calendrier pour y repérer quelques dates importantes et situer des événements les uns par rapport aux autres. <b>T4</b> Comparer, estimer et mesurer des durées. <b>T5</b>	Se repérer sur une ligne de vie et construire sa propre ligne de vie. <b>T6</b> Comprendre l'organisation d'un arbre généalogique et représenter sa famille. <b>T7</b>	Repérer quelques évolutions de la vie quotidienne depuis le temps des grands-parents (alimentation, école, musique). <b>T8</b>
	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.	- Impliquer les élèves dans le calendrier collectif (anniversaires, sorties, événements nationaux). - 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.

# Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Se repérer dans l'espace et le représenter.	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).	Esp3
	Aborder quelques modes de représentation de l'espace.	Esp3 Esp5
	Lire des plans, se repérer sur des cartes.	
Connaître les éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende.		
Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique.	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.	Esp6
	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.	Esp7 Esp8
	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.	Esp3 à 8
	De l'espace connu à l'espace lointain : Connaître la Terre et les astres (la Lune, le Soleil...).	Programmation CE2
Organisation du monde - partie ESPACE : « Comprendre qu'un espace est organisé. »	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.	Esp3
	Aborder une carte thématique simple des villes en France.	Esp4, 5
	Connaître le rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants, les commerçants ...	Esp2
« Identifier des paysages. »	Reconnaitre différents paysages: les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts...	Esp6, 7, 8
	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><b>Se repérer dans le temps et le mesurer.</b></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.	
	Maitriser les relations entre ces unités.	
	Situer des évènements les uns par rapport aux autres.	T4
	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.	<i>Programmation CE1 Maths (heure)</i> <b>T4 (date)</b>
	Comparer, estimer, mesurer des durées.	T5
<p><b>Repérer et situer quelques évènements dans un temps long.</b></p>	Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible.	T6
	Aborder le temps des parents.	T7
	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.	T8
	Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.	<i>Programmation CE2 Histoire</i>
	Connaître quelques personnages et dates.	
<p><b>Organisation du monde - partie TEMPS : « Comparer des modes de vie. »</b></p>	Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.	T8
	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.	
	Connaître les modes de vie caractéristiques dans quelques espaces très emblématiques.	



	P1 (7)	P2 (7)	P3 (5)	P4 (6)	P5 (11)
Vivant	Connaître la composition du squelette et comprendre le rôle des os. <b>V1</b>	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène de vie (les familles d'aliment, l'hygiène corporelle). <b>V2</b>		Identifier les caractéristiques (cycle de vie et besoin vitaux) de végétaux. <b>V3</b>	Identifier les caractéristiques (cycle de vie et besoin vitaux) d'animaux. <b>V4</b>
	Identifier les organismes d'un milieu et ses interactions : l'école, le jardin. <b>V5</b>				
	Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion). <b>V6</b>				
	- Puzzle du squelette. - Visionnage de courtes vidéos et/ou lecture de documentaires.	- Jeu sur les « 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			Comprendre les phénomènes des changements d'état de l'eau (fusion, solidification, évaporation). <b>Ma1</b>		
			Comparer et mesurer la T°, le volume et la masse de l'eau liquide et solide. <b>Ma2</b>		
	Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion). <b>Ma3</b>				
			- Réalisation de petites expériences (notice). - Visionnage de courtes vidéos et/ou lecture de documentaires.		

# Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

<p>Connaitre des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.</p>	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.	Programmation CP QLM
	Développement d'animaux et de végétaux.	V3,4
	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.	V5
	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.	
<p>Reconnaitre des comportements favorables à sa santé.</p>	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...).	
<p>Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états.</p>	Reconnaitre 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.	
<p>Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.</p>	Comprendre les notions de changements d'états de la matière, notamment la solidification, la condensation et la fusion.	Ma1
	Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.	Ma2
	Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air.	Ma3
	Connaître l'existence, l'effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air).	Programmation CE2 Sciences