

Explorer le monde

TPS-PS

PS	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
TPS	Période 1	Période 2	Périodes 3 et 4	Période 5	
<p>Se repérer dans le temps</p> <p>-Stabiliser les premiers repères temporels -Introduire les repères sociaux MS -consolider la notion de chronologie -sensibiliser à la notion de durée</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Expérimenter la notion de temps avec la répétitivité des activités <input type="checkbox"/> Comprendre que le temps passe et que les activités se finissent <input type="checkbox"/> Prendre conscience de la notion de journée <input type="checkbox"/> Comprendre qu'un jour par semaine, il y a le maître. Associer maître= jour= activités (vélo) <input type="checkbox"/> Comprendre et commencer à utiliser les termes <i>aujourd'hui ; maintenant</i> <input type="checkbox"/> Associer une image, une photo à un moment de la journée + Observer la nature pour parler de saison : l'automne 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> S'intéresser aux événements vécus en utilisant la mémoire de la classe : le cahier de vie <input type="checkbox"/> Comprendre et commencer à utiliser les termes <i>hier/ aujourd'hui/ demain,</i> <input type="checkbox"/> A partir des albums, identifier la situation initiale et la situation finale : <i>au début, à la fin</i> + Observer la nature pour parler de saison : l'hiver 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se repérer dans la journée: matin/après-midi <input type="checkbox"/> Comprendre la succession et la chronologie des activités de la journée en classe (régularité) <input type="checkbox"/> S'approprier un outil qui indique le temps passé en classe <input type="checkbox"/> Comprendre et commencer à utiliser les termes <i>maintenant/avant/après, matin/après-midi</i> <input type="checkbox"/> Observer la météo, utiliser le vocabulaire approprié et y associer les symboles + habiller selon pour sortir en récréation + observer la nature pour parler de saison : le printemps 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Expérimenter la notion de durée <input type="checkbox"/> Comparer des durées de manière subjective. <input type="checkbox"/> Manipuler et s'intéresser à la durée de différents sabliers <input type="checkbox"/> Comprendre et commencer à utiliser les termes : <i>longtemps, court, vite</i> <input type="checkbox"/> Expérimenter la notion de simultanéité : <input type="checkbox"/> prendre conscience de la notion de simultanéité. <input type="checkbox"/> Comprendre et commencer à utiliser les termes <i>en même temps, pendant que.</i> + observer la nature pour parler de saison : l'été 	

TPS PS	Période 1 et	période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Se repérer dans l'espace</p> <p>(en parallèle avec les activités physiques)</p> <p>-Faire l'expérience de l'espace</p> <p>-représenter l'espace</p> <p>-découvrir différents milieux</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Explorer l'espace classe, <input type="checkbox"/> Repérer et nommer les différents coins jeux, le coin peinture, le coin regroupement <input type="checkbox"/> Associer un objet à un espace (ranger à sa place) <input type="checkbox"/> Associer une photo d'une action prise dans un coin (première représentation) <input type="checkbox"/> Associer chaque coin à son affichette <input type="checkbox"/> Explorer l'espace cour de récréation, repérer les limites et nommer les différents éléments <input type="checkbox"/> Explorer l'espace école fréquenté quotidiennement : toilettes, dortoir, salle de sport <input type="checkbox"/> Associer chaque espace à son affichette et à une photo <input type="checkbox"/> Orienter correctement une image, un livre 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se situer par rapport à des gros objets et à un espace fermé (gros cartons et cerceaux: dedans, dehors) <input type="checkbox"/> Se déplacer sur un jeu de piste (plateau : ex jeu des escargots) <input type="checkbox"/> Construire des chemins avec différents matériaux (kapla, rails, bouchons, ...), en peinture <input type="checkbox"/> Expérimenter la notion d'alignement (cf formes et grandeurs) <input type="checkbox"/> Explorer l'espace école : les couloirs, salle de musique, les autres classes, la garderie, les toilettes des grands, la cour des très grands 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Construire une maquette pour jouer, pour raconter une histoire, pour représenter un parcours <input type="checkbox"/> Suivre un parcours orienté (en classe et en salle d'AP) <input type="checkbox"/> Situer les objets entre eux et reproduire une position (jeu de topologie avec la niche) <input type="checkbox"/> Comprendre et commencer à utiliser les termes Sur/sous ; dessus/dessous devant / derrière <input type="checkbox"/> Comprendre et repérer le haut et le bas d'une feuille sur le plan vertical puis horizontal <input type="checkbox"/> PS : commencer à associer une représentation (photo puis représentation plus ou moins symbolique) à une situation observée ; reproduire les positions 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Décrire la position des objets dans l'espace (jeu type cache-cache ou jeu d'orientation) <input type="checkbox"/> Comprendre et commencer à utiliser les termes : Près, à côté / loin <input type="checkbox"/> Réaliser des espaces fermés avec des jeux de constructions divers <input type="checkbox"/> PS : Repérer une position (rang, devant, derrière, premier, deuxième, dernier) (Cf nombres) <input type="checkbox"/> PS : Commencer à se repérer sur un support quadrillé (ligne/colonnes) pour reproduire un modèle 	

TPS PS	Période 1 et	période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Découvrir le monde vivant</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mes mains : Observer et prendre conscience des différentes parties de ses mains, ses doigts <input type="checkbox"/> Comprendre et appliquer l'hygiène des mains <input type="checkbox"/> Mon corps : identifier, désigner et nommer les principales parties du corps <input type="checkbox"/> Mobiliser différentes parties de son corps et en prendre conscience <input type="checkbox"/> Expérimenter différents sens : Le toucher : c'est doux 		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Affiner la perception de son corps <input type="checkbox"/> Repérer et nommer les différents membres, les parties du visage <input type="checkbox"/> Associer une partie de son corps à une fonction, un sens <input type="checkbox"/> Expérimenter différents sens : Le goût et l'odorat : - expérimentations et découvertes - classer des aliments : salé, sucré, <input type="checkbox"/> Expérimenter différents sens : La vue (<i>en lien avec la manipulation d'objets</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> S'intéresser à la vie végétale : semer <input type="checkbox"/> Reconnaître des manifestations de la vie végétale : croissance, nutrition, et identifier les besoins des plantes <input type="checkbox"/> Identifier des constantes dans les parties des plantes <input type="checkbox"/> Retrouver l'ordre des étapes du développement d'un végétal <input type="checkbox"/> S'intéresser aux élevages de la classe (insectes, escargots) et aux animaux en général (à partir de la visite de la ferme) - observer, comparer, classer - nommer, décrire et catégoriser - vaincre son appréhension <p>PS : <input type="checkbox"/> Représenter un bonhomme reconnaissable et nommer les parties représentées</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Expérimenter différents sens : Le toucher : reconnaître une texture <input type="checkbox"/> Expérimenter différents sens : L'ouïe : apparier des sons identiques (jeu de kim sonore) 	
	<p>Explorer la matière</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Explorer manipuler des différentes matières : pâte à modeler, semoule, peinture <input type="checkbox"/> Explorer en agissant sur la matière : modeler, morceler, déchirer, découper, tailler, frapper, écraser, casser, broyer, mouliner, tamiser, râper, mélanger, transvaser, transporter, assembler... <input type="checkbox"/> Utiliser différents outils pour agir sur la matière <input type="checkbox"/> Choisir un outil avec une intention <input type="checkbox"/> Adapter le geste à l'outil et à l'intention <input type="checkbox"/> Verbaliser et comparer des actions, les résultats <input type="checkbox"/> Expérimenter une caractéristique tactile : mou/dur/doux/piquant, rugueux (livre à toucher) 		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Explorer et identifier des caractéristiques des aliments : gustatives, olfactive, auditives, visibles et tactiles <input type="checkbox"/> Explorer des caractéristiques visuelles des objets : formes, couleurs, intensité, brillant, clair/sombre <input type="checkbox"/> Approche d'une démarche: regarder, Toucher puis sentir, puis enfin goûter. 	

TPS - PS	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</p>	<p><input type="checkbox"/> S'intéresser aux outils de l'école : pour dessiner, écrire et peindre : Pinceaux, rouleaux, tampons sur différents matériaux, Papier, carton, bois, plastique, métal, poils, mousse, argile.</p> <p><i>En lien avec l'exploration de la matière</i></p>	<p><input type="checkbox"/> S'approprier le coin cuisine :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Mettre la table * utiliser par imitation les appareils * respecter le rangement <p><input type="checkbox"/> Réaliser des constructions avec différents jeux et les montrer</p>	<p><input type="checkbox"/> Faire la cuisine et réaliser une recette</p> <ul style="list-style-type: none"> -utiliser les ustensiles de la cuisine et associer le geste adapté - identifier les appareils de cuisson et prendre conscience de leur dangerosité <p><input type="checkbox"/> Manipuler différents objets pour voir : longue-vue, loupe, filtre couleur, kaléidoscope, œil de mouche,</p>	<p><input type="checkbox"/> Manipuler et expérimenter avec des aimants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Manipuler des jeux avec des aimants <input type="checkbox"/> Identifier des caractéristiques sur les matériaux, faire des classements de manière expérimentale <input type="checkbox"/> Construire un jeu 	<p><input type="checkbox"/> Utiliser une lampe de poche</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Allumer, utiliser et éteindre <input type="checkbox"/> Démontez et remontez une lampe de poche : identifier les piles et l'ampoule <input type="checkbox"/> Jouer avec la lumière et les ombres chinoises <input type="checkbox"/> explorer les possibilités d'une table lumineuse
<p>Utiliser des outils numériques</p>	<p><input type="checkbox"/> Etre pris en photo, prendre une photo et faire le lien avec l'image affichée à l'ordinateur</p> <p><input type="checkbox"/> Utiliser l'ordinateur pour regarder les photos (mémoire de la classe)</p>	<p><input type="checkbox"/> Accepter d'être enregistré, s'écouter, s'intéresser au son obtenu</p> <p>(voix instruments, ...)</p> <p><input type="checkbox"/> Expérimenter le zoom avant</p>	<p><input type="checkbox"/> Utiliser un ordinateur pour écouter une histoire, une comptine au coin écoute avec des casques</p> <p><input type="checkbox"/> Utiliser une tablette comme support d'apprentissage : applications autocorrectives</p> <p><input type="checkbox"/> Utiliser une tablette comme document sonore et illustré</p> <p><input type="checkbox"/> S'enregistrer et s'écouter avec l'ordinateur (audacity, photo récit)</p>		<p><input type="checkbox"/> Utiliser le clavier pour écrire son prénom</p> <p><input type="checkbox"/> Imprimer son prénom écrit</p> <p><input type="checkbox"/> Utiliser la tablette pour s'exercer au graphisme</p>