

**Qu'est-ce que la matière ?**

Réaliser des expériences avec l'eau : flotte / coule

Pour la **notion flotte/coule** il convient de montrer 4 critères de flottaison ou de coulée : le poids, la matière, la présence d'air et la forme de l'objet (poussée d'Archimède).

La barque en pâte à modeler

Transvaser : conservation de la quantité

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/100-experiences-a-faire-pour-des-seances-de-sciences-passionnantes/>

**Comment reconnaître le monde vivant**

Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité :

Observer un petit élevage dans la classe, identifier les conditions de naissance et de croissance d'un animal.

Commencer à découvrir la vie dans l'eau et sa diversité.

**Les objets techniques. Qu'est-ce que c'est ? A quels besoins correspondent-ils ?**

Commencer à s'approprier un environnement numérique :

Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.

**Se situer dans l'espace**

Se repérer dans l'espace et le représenter :

Se repérer dans la classe et dans l'école : identifier les différents espaces.

Connaître et utiliser le vocabulaire lié au déplacement (avancer, reculer, monter, descendre, tourner à gauche, tourner à droite).

Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique.

Se familiariser avec les boîtes continents, commencer à repérer les océans et les continents sur le globe ou le planisphère.

**Se situer dans le temps**

Se repérer dans le temps et mesurer les durées :

Identifier les rythmes cycliques : journée – saisons...

Identifier les divisions de la semaine : jours

Repérer et situer quelques événements dans un temps long : Les étapes de la vie (en lien avec la conjugaison)

**Explorer les organisations du monde**

Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde (activités avec les boîtes continents) : enfants des continents

# Période 1

Education physique et sportive

Langue vivante



## PROGRAMMATION

### **Activités athlétiques**

Réagir à un signal sonore ou visuel.  
Courir vite sur une trentaine de mètres.

### **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Jeux collectifs à l'extérieur ou à l'intérieur.  
Jeux de balles – jeux de raquettes  
Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires.  
Respecter des règles.

### **S'exprimer oralement**

Mémoriser quelques comptines  
Enrichir son vocabulaire ( nombres – couleurs – animaux )

### **Comprendre l'oral**

Comprendre les consignes de base liées à la classe.  
<https://www.youtube.com/watch?v=GCh1vZkWH7c>  
<https://www.youtube.com/watch?v=P2rnissLKPY>

E

P

S

A

N

G

L

A

I

S

Période 1

ARTS PLASTIQUES



PROGRAMMATION

**Expérimenter, produire, créer**

Pliages : le poisson, le crabe, le bateau  
 Recherche : représenter la mer, expérimenter les encres



**Mettre en œuvre un projet artistique**

Créer autour de [La Grande Vague](#) d'Hokusai- Mettre en lien avec l'album  
 « La vague » Suzy Lee

**S'exprimer, analyser sa pratique, celle des ses pairs établir une relation avec celle des artistes**

Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.

Education musicale

**Chanter**

Chanter une mélodie simple avec une intonation juste.

**Ecouter**

Décrire des éléments sonore, écoute : les vagues , [musiques aquatiques](#) .

**Echanger, partager**

Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.

Période 1

# Enseignement moral et civique



## PROGRAMMATION

### **Identifier et exprimer ses émotions**

Nommer les 4 émotions de base : peur, colère, tristesse, joie

### **Respecter les règles de communication**

Connaître et appliquer les règles de communication en vigueur dans la classe et dans l'école.

### **Prendre soin de soi et des autres**

Jeter les papiers à la poubelle. Prendre soin de son matériel et de celui de la classe.

### **Respect des règles de vie**

Participer à l'élaboration des règles de vie de la classe.  
Etre capable de lister les dangers de la classe et d'expliquer comment les règles nous protègent.

### **Comprendre que la sanction est éducative**

Lister des situations où la règle est présente. (jeux ateliers, sport)

E

M

C