

**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)