

DOMAINE 5 : Explorer le monde**1) Se repérer dans le temps et l'espace** (basée sur « Vers les maths GS » Accès)

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Se repérer dans le temps	Se repérer dans la journée	- Se repérer dans la semaine. - Ecrire une date.	- Se repérer dans le mois. - Utiliser un calendrier.	- Comparer des durées, - Repérer des actions simultanées.	Se repérer dans l'année.
Se repérer dans l'espace	Se repérer dans l'espace d'une page	Suivre, décrire et représenter un parcours simple	Exprimer la position des objets dans l'espace.	Suivre, décrire et représenter un parcours.	Se repérer dans un quadrillage.

2) Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière (basée sur « Sciences à vivre » Accès)

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<u>Découvrir le monde du vivant : le corps</u> *L'hygiène et la santé : Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine. *le schéma corporel : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	<u>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets mécaniques</u> *Classer les ustensiles de cuisine selon leur utilité. *Choisir et utiliser des outils adaptés à l'action menée. *Découvrir la notion de levier.	<u>Explorer la matière : l'eau</u> *Trier des objets et des matières qui flottent *Savoir fabriquer des glaçons *défi boule de neige : Trouver une matière qui coule doucement	<u>Découvrir le monde du vivant : la vie végétale</u> *Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image : Découvrir le cycle de vie du blé.	<u>Réaliser des constructions</u> *Démonter une petite voiture pour en nommer chaque partie * Construire une maquette d'objets roulants * Concevoir un mode de propulsion sans contact
<u>Utiliser des outils numériques :</u> Découvrir et commencer à utiliser de manière adaptée différents outils numériques : appareil photo et cadre numérique, ordinateur, tablette numérique, vidéoprojecteur (en fonction du matériel disponible).				

