

Programmation des apprentissages – Découvrir le monde

A – Découvrir les quantités et les nombres

Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités					
	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer beaucoup/pas beaucoup - Distribuer en faisant une comparaison terme à terme 		<ul style="list-style-type: none"> - Construire des collections jusqu'à 3 - Reconnaître des collections organisées en configuration connue (→ 3) : dé 		
PS2	<ul style="list-style-type: none"> - Construire des collections jusqu'à 6 - Commencer à reconnaître des collections organisées jusqu'à 6 - Comparer de petites quantités entre elles : plus que/moins que/autant que 			<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes : compléter, partager, distribuer 	
MS	<ul style="list-style-type: none"> - Construire des collections jusqu'à 10 - Reconnaître des collections organisées jusqu'à 6 			<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes : compléter, partager, distribuer 	
GS	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des quantités (plus que/moins que/autant que) 		<ul style="list-style-type: none"> - Construire des collections jusqu'à 15 - Reconnaître des collections organisées jusqu'à 6 - Comparer des quantités (plus que/moins que/autant que) - Réaliser une collection plus grande/plus petite qu'une autre 		

Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30					
	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1	<ul style="list-style-type: none"> - S'imprégner de la comptine numérique à l'aide de comptines 			<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans la comptine numérique des premiers mots-nombres : 1, 2, 3 	
PS2	<ul style="list-style-type: none"> - Etendre sa connaissance de la comptine numérique jusqu'à 6 - Pratiquer des comptines numériques 				
MS	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la comptine numérique jusqu'à 6 - Pratiquer des comptines numériques 		<ul style="list-style-type: none"> - Etendre sa connaissance de la comptine numérique jusqu'à 15 		
GS	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la comptine numérique jusqu'à 10 mini. - Pratiquer des comptines numériques 		<ul style="list-style-type: none"> - Etendre sa connaissance de la comptine numérique jusqu'à 30 		

Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus						
	P1	P2	P3	P4	P5	
PS 1			<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer jusqu'à 3 dans des situations rituelles ou de jeux 			
PS2	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer jusqu'à 3 dans des situations rituelles ou de jeux 		<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer jusqu'à 6 dans des situations rituelles ou de jeux 			

MS	- Dénombrer jusqu'à 6 dans des situations rituelles ou de jeux	- Dénombrer jusqu'à 10 dans des situations rituelles ou de jeux	- Dénombrer jusqu'à 15 dans des situations rituelles ou de jeux
GS	- Dénombrer jusqu'à 15 dans des situations rituelles ou de jeux	- Dénombrer jusqu'à 30 dans des situations rituelles ou de jeux	

Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée

	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1	- Commencer à distinguer l'écriture des nombres des autres signes écrits			- Visualiser l'écriture chiffrée des premiers nombres 1 2 3	
PS2	- Associer l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 3			- Visualiser l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 6 - Commencer d'associer l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 6	
MS	- Associer l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 6		- Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée (1 à 10)		
GS	Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée (1 à 15)			- Associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée (1 à 30)	

B – Découvrir les formes et les grandeurs

Dessiner un rond, un carré, un triangle

	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1	- Dans des exercices de tris, reconnaître par analogie des formes simples : rond, carré, triangle				
PS2	- Dans des exercices de tris, reconnaître par analogie des formes simples : rond, carré, triangle et les nommer				
MS	- Nommer et reconnaître rond, carré, triangle, rectangle			- Tracer des formes géométriques à main levée	
GS	- Nommer et reconnaître rond, carré, triangle (sous toutes ses formes), rectangle				

C – Découvrir la matière et les objets

Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages

	P1	P2	P3	P4	P5
Année 1	Une exploration du monde des objets p.160		Qu'est- ce qu'un liquide ? Qu'est-ce qu'un solide ? p.164		D'autres propriétés d'objets ou de substances p. 168

Année 2	L'utilisation de matériaux, le rejet de déchets p.176		L'eau, la neige, la glace : c'est toujours de l'eau p. 187		Prendre conscience de l'air p.180
Année 3	Beaucoup d'appareils fonctionnent à l'électricité p.190		Des fabrications d'objets p.193		Des gestes techniques à connaître p.200

D – Découvrir le vivant et l'environnement

Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction					
	P1	P2	P3	P4	P5
Année 1	Comment naissent les bébés animaux ? p.104 Des petits très différents de leurs parents p.111			Les animaux se déplacent : ils marchent, volent ou nagent. p.115	
Année 2		Que mangent les animaux ? p. 122		La découverte des différents milieux de vie p.145	
Année 3		La vie d'un arbre au cours des saisons p.138		Et si on faisait un jardin à l'école ? p. 127	Découvre le secret des graines p.145

Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation					
	P1	P2	P3	P4	P5
Année 1		Comment connais-tu le monde ? p.34 Le monde des sons p.38	Le monde des odeurs et des saveurs p.46	Découvrir par le toucher p.49	Connaître avec les yeux p.53 Voir le monde autrement p.59
Année 2		Les mains savent tout faire p.75		Je suis un petit clown qui bouge p.81	
Année 3		On mange pour grandir p.85		Tous semblables et tous différents p.90	

Repérer un danger et le prendre en compte					
	P1	P2	P3	P4	P5
Année 1					La sécurité routière

Année 2					Signaler un accident, premiers gestes de secours
Année 3					La sécurité domestique

E – Se situer dans le temps

Utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année					
	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1	- Repérer les moments identiques d'une matinée à l'autre			- Commencer à identifier l'enchaînement des moments de la matinée	
PS2	- Identifier l'enchaînement des moments de la matinée			- Commencer à prendre des repères sur les jours de la semaine (école/pas école)	
MS	- Prendre des repères sur les jours de la semaine (école/pas école et le nom des jours) - Identifier l'enchaînement des moments de la journée			- Commencer à prendre des repères sur le mois et l'année	
GS	- Prendre des repères sur le mois (avec les événements importants : sorties, anniversaires etc.) - Prendre des repères sur l'année : mois écoulés, mois à venir, saisons etc.				

Situer des événements les uns par rapport aux autres					
	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1	- Situer les moments de la matinée les uns par rapport aux autres à l'aide de photos				
PS2					
MS	- Situer les moments de la journée et de la semaine les uns par rapport aux autres à l'aide d'images		- Utiliser des instruments pour mesurer le temps		
GS	- Situer les moments de la semaine et du mois les uns par rapport aux autres à l'aide d'images		- Utiliser des instruments pour mesurer le temps		

Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps					
	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1	- Exprimer l'opposition passé/présent : lexique, conjugaison, connecteurs...				
PS2					
MS	- Comprendre et exprimer l'opposition futur/présent : lexique, conjugaison, connecteurs...				
GS	- Comprendre et exprimer l'opposition passé/présent : lexique, conjugaison, connecteurs...				

F – Se situer dans l'espace

Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi					
	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1 PS2	Se repérer dans la classe et dans l'école	Réaliser des encastremements et petits puzzles		<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un parcours organisé matériellement - Commencer à utiliser des indicateurs spatiaux : dessus, dessous, à côté de 	
MS GS	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser les principaux indicateurs spatiaux : droite, gauche, dessus, dessous, sur, à côté de - Réaliser des puzzles à son niveau 			<ul style="list-style-type: none"> - Suivre un parcours décrit oralement - Coder un déplacement 	

Se repérer dans l'espace d'une page					
	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1 PS2	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté 				
MS GS	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement 			Représenter l'organisation dans l'espace, d'un ensemble limité d'objets	

Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans l'espace					
	P1	P2	P3	P4	P5
PS 1 PS2	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à appréhender sa position par rapport aux objets, 		<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à appréhender la position des objets entre eux 		
MS	<ul style="list-style-type: none"> - Appréhender sa position par rapport aux objets, la position des objets entre eux. Commencer à nommer ces positions 			<ul style="list-style-type: none"> - Décrire des positions relatives à partir de photos à l'aide d'indicateurs spatiaux 	
GS	<ul style="list-style-type: none"> - Appréhender sa position par rapport aux objets, la position des objets entre eux. - Nommer ces positions 			<ul style="list-style-type: none"> - Décrire un parcours à l'aide d'indicateurs spatiaux 	