

5) explorer le monde

Compétences du socle commun	Compétences attendues en fin de maternelle		Ateliers individuels de manipulation et autres activités
<p>La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication</p> <p>Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</p>	<p>Le temps</p> <p>Liste non exhaustive des ateliers individuels à laquelle s'ajoute toutes les activités dirigées ou informelles au cours de la journée</p>		
	5.1.1 Stabiliser les premiers repères	<ul style="list-style-type: none"> - Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. 	<ul style="list-style-type: none"> - les images séquentielles - la poutre du temps - travail autour de la date
	5.1.2 Introduire les repères sociaux		
	5.1.3 Consolider la notion de chronologie	<ul style="list-style-type: none"> - Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. 	<ul style="list-style-type: none"> - images séquentielles sur le temps : vie d'hier et d'aujourd'hui (s'abriter, s'habiller, les objets de communications) - les images séquentielles simples - images séquentielles issues d'un album de LJ
		<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité. 	
	5.1.4 Sensibiliser à la notion de durée	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications. 	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation de l'horloge - utilisation de sablier - utilisation d'un chronomètre - utilisation de clepsydre
	<p>L'espace</p>		
	5.2.1 Faire l'expérience de l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. 	<ul style="list-style-type: none"> - cartes de nomenclatures - vie quotidienne
		<ul style="list-style-type: none"> - Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. 	<ul style="list-style-type: none"> - cartes de nomenclatures - vie quotidienne - Ateliers en éducation physique
		<ul style="list-style-type: none"> - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). 	<ul style="list-style-type: none"> - jeux d'orientation - repérage sur un quadrillage - tableau à double entrée
5.2.2 Représenter l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun). 	<ul style="list-style-type: none"> - jeux d'orientation - repérage sur un quadrillage - tableau à double entrée 	
	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un		

	livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.	
	- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	
	- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).	- jeux d'orientation - repérage sur un quadrillage - tableau à double entrée
5.2.3 Découvrir différents milieux		

Le monde du vivant

5.3.1 Découvrir le monde du vivant	- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	- puzzles de botanique - puzzles de zoologie - cartes de nomenclatures - nomenclatures classifiées de botanique - nomenclatures classifiées de zoologie - Images séquentielles - documentaires - élevage et plantation
	- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	- puzzles de botanique - puzzles de zoologie - cartes de nomenclatures - nomenclatures classifiées de botanique - nomenclatures classifiées de zoologie - documentaires - élevage et plantation
	- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.	- cartes de nomenclatures - raffinement des 5 sens avec les activités sensorielles : sacs stéréognostiques, tablettes et plaquettes rugueuses, boîtes à sons... - vie quotidienne lors de l'habillement
	- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	- vie quotidienne : se laver les mains, passer aux toilettes - la semaine du goût ; découverte de saveurs - 15 jours de la semaine du goût : projet autour des petits déjeuners à travers le monde -> équilibre alimentaire - hygiène, vie saine lors des ateliers cuisine
	- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	- mémoire : les accidents de la vie quotidienne, la sécurité domestique - albums

Explorer la matière

	5.4.1 Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	<ul style="list-style-type: none"> - découper - coller - atelier du poinçon - atelier je colorie, je découpe, j'assemble, je colle - tailler un crayon - plier un tissu - plier un papier - ateliers de vie pratique - verser de l'eau - verser des graines - verser avec un entonnoir - transvaser avec une pipette - verser jusqu'à la ligne - verser avec une cuillère - presser une éponge - transférer avec une pince (à sucre, à escargot, à cornichon, à épiler...) - couper avec un couteau - éplucher des légumes - ouvrir et fermer des boîtes - ouvrir et fermer des flacons - enfiler des perles - ouvrir et fermer des pinces à linges - visser/dévisser des boulons - ouvrir et fermer des cadenas - faire du tricotin - les cadres d'habillages - balayer - laver le linge - laver la vaisselle - laver la table - laver le miroir
		- Réaliser des constructions; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.	<ul style="list-style-type: none"> - jeu avec notice de montage - atelier build a picture - atelier barre à dessins
	5.4.2 Utiliser des outils numériques	- Utiliser des objets numériques: appareil photo, tablette, ordinateur.	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation des ordinateurs de la classe: traitement de texte (photimot), logiciel BCD - Tablette: logiciel: le son des lettres, logiciel de dessin - Tablette: utilisation comme appareil photo - Appareil photo