

PROGRAMMATION ECOLE BOURGUEIL : DECOUVRIR LE MONDE

IO	PS	P1	P2	P3	P4	P5	MS	P1	P2	P3	P4	P5	GS	P1	P2	P3	P4	P5			
LOGIQUE : - Progresser dans la formulation de ses interrogations vers plus de rationalité. - Manipuler des formes variées de représentation (dessins, schémas)	- <u>Activités de désignation et codage</u> - <u>Activités de classement et rangement</u> (sériation) Tris divers en verbalisant la propriété commune. (lieu, couleur, taille...) Devinettes - <u>Activités algorithmiques</u> binaires - <u>Jeux à règles</u> dominos et lotos	X	X	X	X	X	- <u>Activités de désignation et codage</u> - <u>Activités de classement et rangement</u> (sériation) Tris divers : apparier, ranger, classer. Activités avec les blocs logiques : codage (3formes, 3 couleurs , 2 tailles) Devinettes Jeu du portrait - <u>Activités algorithmiques</u> ternaire - <u>Jeux à règles</u> petits chevaux / bataille / uno	X	X					- <u>Activités de désignation et codage</u> - <u>Activités de classement et rangement</u> (sériation) Tris divers : apparier, ranger, classer, symboliser : Ex :activités avec les blocs logiques (+ 2 épaisseurs) Quarto - <u>Activités algorithmiques</u> quaternaire - <u>Jeux à règles</u> Tableau à double entrée : bataille navale	X						

DECOUVRIR LES OBJETS - Découvrir des objets techniques usuels - Comprendre leur usage et leur fonctionnement - Prendre conscience du caractère dangereux de certains - Fabriquer des objets (couper, coller, plier, assembler, clouer, monter et démonter...)	Le matériel de la classe Le projecteur : l'ombre. On fabrique des cartes animées et des pantins.	X	X			X	X	Les objets à pile L'ordinateur On fabrique des bateaux. On fabrique des moulins à vent.	X		X			X	Les objets qui roulent On fabrique des voitures en carton et bouchon. Les engrenages. On fabrique des manèges.	X X				X
DECOUVRIR LA MATIERE Découvrir et repérer les caractéristiques simples des matériaux usuels comme le bois, la terre, le papier, le carton, l'eau, etc... Couper, modeler, assembler. Percevoir l'existence de l'air et les	EAU Transvasement. MATIERE Toucher, décrire : solide, fluide, liquide : bois, graines, sable, eau, pâtes, terre.	X	X				EAU - Ça flotte, ça coule. - Les mélanges (dissolution / hétérogène et homogène) MATIERE Décrire, nommer, classer : bois, fer, verre. AIR Mise en évidence de la présence du vent : le sens, les	X		X		X	EAU Les trois états de l'eau. MATIERE - Nommer, connaître les caractéristiques, les origines, l'utilisation : bois, plastique, fer, verre. - Les aimants AIR Mise en évidence	X	X	X		X		

