

DECOUVRIR LE MONDE

Domaine de la matière et des objets	Objectifs évalués en P.S.	Objectifs évalués en M.S.	Objectifs évalués en G.S.
Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages.	Jouer avec l'eau et le sable : transvaser, verser, faire des mélanges	Réaliser de la pâte à sel.	Noter les transformations sous l'effet de l'action manuelle : la pâte à sel, le papier.
	Reconnaître la terre, le sable, le papier, le carton.	Découvrir le bois, la pierre, le tissu.	Observer des matériaux: la pierre, le bois, l'acier.
	Reconnaître des matières : pâte à modeler.	Jouer avec l'eau : réaliser des objets flottants	Observer les effets du vent : réaliser des objets volants..
	Observer les fonctions de l'eau sur des plantations.	Observer les fonctions de l'eau : les animaux et les plantes de la classe	Classer des photos de transformation des plantes avec eau et lumière ou sans eau et lumière.
Utiliser des appareils alimentés avec des piles (lampe de poche...)	Reconnaître des appareils avec piles : lampe de poche, jeux.	Utiliser une lampe de poche.	Comprendre le fonctionnement de la lampe de poche.
	Reconnaître l'utilité de la lampe de poche.	Utiliser le magnétophone.	Utiliser le coin écoute.
Utiliser des objets programmables.		Jouer avec une voiture téléguidée.	Programmer le four de la classe.
Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques.	Connaître l'utilité des objets : les crayons, les ciseaux.	Utiliser le batteur pour la cuisine	Utiliser le verre-mesureur.
	Savoir utiliser les ciseaux.	Utiliser le pèse-personne.	Utiliser un objet optique : la loupe
	Elaborer un projet de fabrication en énumérant les outils et les matériaux nécessaires pour sa réalisation.	Se servir d'une agrafeuse.	Se servir du taille-crayon.
		Utiliser les ciseaux : les manipuler, en faire un dessin schématique..	Utiliser l'appareil photo
Réaliser des jeux de construction simples, construire des maquettes simples	Construire des maquettes en lien avec le projet.	Construire des maquettes en lien avec le projet	Construire un moulinet.
	Assembler des pièces de jeux.	Construire des jeux avec fiche de réalisation.	Fabriquer un objet avec utilisation du marteau et des clous.
		Construire un objet qui roule.	Réaliser une maquette.