



	P1 (6)	P2 (7)	P3 (5)	P4 (5)	P5 (5)	P6 (5)
Espace / Temps	Identifier le rythme cyclique des semaines, des mois, des années et des saisons. T1 Utiliser le calendrier pour repérer des événements et les situer les uns par rapport aux autres. T2	Reconnaître les différents points de vue associés à un objet ou dans un espace. Esp1	(Se) repérer et (se) situer dans l'école en utilisant et en produisant différentes représentations (maquette, plan, photo). Esp2	Se repérer sur une ligne de vie et construire la sienne. T3	Comprendre l'organisation d'un arbre généalogique et représenter sa famille. T4 Repérer quelques évolutions de la vie quotidienne depuis le temps des grands-parents. T5	Se repérer sur un plan plus complexe et se déplacer dans un environnement connu (école). Esp3
	Utiliser les outils de repérage et de mesure du temps : Le programme du jour - L'emploi du temps et la date - Le calendrier mensuel et annuel					
Vivant / Matière	Connaître et mettre en œuvre les règles d'hygiène de vie : le sommeil. V1	Comprendre les phénomènes des changements d'état de l'eau (fusion et solidification). MO1	Se repérer et coder dans le cadre de déplacements absolus et relatifs simples. MO2	Identifier les caractéristiques (cycle de vie et besoin vitaux) de végétaux. V2	Identifier les caractéristiques (cycle de vie et besoin vitaux) d'animaux. V3	
	Mettre en œuvre une démarche expérimentale (problématique, hypothèse, expériences, résultats et conclusion).					



	Espace / Temps	Vivant / Matière
S1	T1 : Le rythme cyclique (1) ✓ Les jours de la semaine (hier, avant-hier, aujourd'hui, demain, etc.).	V1. Les règles d'hygiène : le sommeil (1) ✓ Que se passe-t-il quand je dors ? (le train du sommeil)
S2	T1 : Le rythme cyclique (2) ✓ Les mois de l'année et la date rapide.	
S3	T1 : Le rythme cyclique (3) ✓ Les saisons.	V1. Les règles d'hygiène : le sommeil (2) ✓ La durée du sommeil (et les conséquences de son manque)
S4		
S5	T2. Le calendrier ✓ Découverte de l'outil et repérage d'événements.	V1. Les règles d'hygiène : le sommeil (3) ✓ Comment bien dormir ? Quelles sont les meilleures conditions ?
S6	T2. Le calendrier ✓ Calcul de durées.	



	Espace / Temps	Vivant / Matière
S1	Esp1 : Les points de vue (1) ✓ Les différentes représentations d'un objet.	MO1. Les changements d'état de l'eau (1) ✓ Les différents états de l'eau.
S2		MO1. Les changements d'état de l'eau (2) ✓ Le thermomètre.
S3	Esp1 : Les points de vue (2) ✓ Les différentes représentations d'une composition d'objets ou d'un lieu.	MO1. Les changements d'état de l'eau (3) ✓ La solidification.
S4		
S5	Esp1 : Les points de vue (3) ✓ La vue du dessus.	MO1. Les changements d'état de l'eau (4) ✓ La fusion.
S6		
S7		



	Espace / Temps	Vivant / Matière
S1	Esp2 : La classe (1) ✓ Construire une maquette.	MO2. Programmer des déplacements (1) ✓ Les déplacements absolus.
S2		MO2. Programmer des déplacements (2) ✓ Découvrir les déplacements relatifs.
S3	Esp2 : La classe (2) ✓ Passer de la maquette (3D) au plan (2D).	MO2. Programmer des déplacements (3) ✓ Vivre les déplacements relatifs.
S4		MO2. Programmer des déplacements (4) ✓ Programmer des déplacements relatifs.
S5	Esp2 : La classe (3) ✓ Se repérer et se situer sur le plan de la classe (Escape Game).	



	Espace / Temps	Vivant
S1	T3. La ligne de vie (1) ✓ Qu'est-ce qu'une ligne de vie ?	V2. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (1) ✓ Qu'y a-t-il à l'intérieur d'une graine ?
S2	T3. La ligne de vie (2) ✓ Quelles sont les étapes de ma vie ?	V2. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (2) ✓ De quoi a besoin une graine pour germer ?
S3		V2. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (3) ✓ Qu'est-ce qu'une plante ?
S4	T3. La ligne de vie (3) ✓ La frise des générations.	V2. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (4) ✓ De quoi a besoin une plante pour grandir ? Partie 1
S5		



	Espace / Temps	Vivant
S1	T4. L'arbre généalogique (1) ✓ Organisation générale.	V2. Les caractéristiques du vivant : les végétaux (4) ✓ De quoi a besoin une plante pour grandir ? Partie 1
S2	T4. L'arbre généalogique (2) ✓ Construction personnelle.	
S3		V3. Les caractéristiques du vivant : les animaux (1) ✓ Qu'est-ce qu'un insecte ?
S4	T5. Les modes de vie (1) ✓ La vie quotidienne de nos grands-parents.	V3. Les caractéristiques du vivant : les animaux (2) ✓ A quoi ressemble le petit du papillon ?
S5	T5. Les modes de vie (2) ✓ L'école d'aujourd'hui et d'autrefois.	V3. Les caractéristiques du vivant : les animaux (3) ✓ Comment se déplace la chenille ?



	Espace / Temps	Vivant
S1	Esp3 : Le plan de l'école (1) ✓ Se repérer et se situer sur le plan de l'école.	V3. Les caractéristiques du vivant : les animaux (4) ✓ Comment grandit la chenille ?
S2		V3. Les caractéristiques du vivant : les animaux (4) ✓ Que devient la chenille ?
S3	Esp3 : Le plan de l'école (1) ✓ Se déplacer dans l'école en utilisant le plan (Escape Game).	V3. Les caractéristiques du vivant : les animaux (5) ✓ Comment le papillon fait-il des bébés ?
S4		V3. Les caractéristiques du vivant : les animaux (6) ✓ Comment grandissent les autres insectes ?
S5		V3. Les caractéristiques du vivant : les animaux (7) ✓ A quoi sert le papillon ?