

Progression Cycle 2

Questionner le monde

	Objectifs	Année 1	P1	P2	P3	P4	P5
Monde DE LA MATIÈRE Qu'est-ce que la matière ?	Identifier les 3 états de la matière et observer des changements d'états.	Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air.				x	
		MAT1 - quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz				x	
		MAT2 - les changements d'états de la matière : solidification				x	
		MAT6 - Reconnaître les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.					x
	Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.	MAT7 - Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.					x
Monde DU VIVANT Comment reconnaître le monde vivant ?	Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	VIV1 - Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants. - régimes alimentaires de quelques animaux (herbivores)			x		
	Reconnaître des comportements favorables à sa santé	VIV5 - Mesurer et observer la croissance de son corps - croissance (taille, masse, pointure) VIV8 - Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : variété alimentaire, activités physiques, capacité à se relaxer et mise en relation de son âge et de ses besoins en sommeil, habitudes quotidiennes de propreté (dents, mains, corps) - catégories d'aliments, leur origine, les apports spécifiques des aliments	x	x	x	x	x
Monde DES OBJETS	Les objets techniques : qu'est-ce que c'est ? À quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?	OBJ1 - Comprendre la fonction et le fonctionnement des objets fabriqués - fabrication d'un puits avec poulie				x	x
		OBJ5 - Commencer à s'approprier un environnement numérique.	x	x	x	x	x

Se situer dans L'ESPACE	Se repérer dans l'espace et le représenter	ESP1 - Se repérer dans un environnement proche. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. Produire des représentations des espaces familiers et moins familiers. - La classe, l'école	x x					
		ESP1a - Lire des plans, se repérer sur des cartes - éléments constitutifs d'une carte : titre, légende - La classe, l'école						x x
	Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique	ESP4 - Identifier des représentations globales de la Terre et du monde. Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Repérer la position de la France.						x x
		ESP7 - Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres - de l'espace connu à l'espace lointain : les pays, les continents, les océans						x
Se situer dans LE TEMPS	Se repérer dans le temps et le mesurer	TPS1 - Identifier les rythmes cycliques du temps. Lire l'heure (maths) et les dates. - le caractère cyclique des jours, des semaines, des mois, des saisons	x x	x x	x	x	x	x
		Comparer, estimer, mesurer des durées (lien avec les mathématiques et l'EPS)						x
		TPS4 - Situer des événements les uns par rapport aux autres -						x x x x
	Repérer et situer quelques événements dans un temps long	ORG1 - Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. - évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, vêtement)						x x
Exploiter les ORGANISATIONS DU MONDE	Comparer des modes de vie	ORG1 - Comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures : alimentation, vêtements						x
	Comprendre qu'un espace est organisé	ORG4 - Découvrir le quartier : ses principaux espaces et ses principales fonctions - des espaces très proches (école, parc) puis proches et plus complexes (quartier, village) en construisant progressivement des légendes. - rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants	x					x
	Identifier des paysages	Reconnaitre différents paysages : les littoraux.						x