Programmation Cycle 2 Questionner le monde

	Objectifs	Année 1	Année 2	Année 3
		Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air.		
		- quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz		
	Identifier les 3 états de	- les changements d'états de la matière : solidification	- les changements d'états de la matière : fusion	- les changements d'états de la matière : condensation
MATIÈRE	la matière et observer des changements d'états. du'est-ce que la matière ?			Existence, effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air)
_		Reconnaitre les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels.		
	Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.	Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide.		
Monde DU VIVANT Comment reconnaître le monde vivant ?	Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtes vivants. - régimes alimentaires de quelques animaux (herbivores)	 cycle de vie des êtres vivants régimes alimentaires de quelques animaux (carnivores) développement d'animaux 	 cycle de vie des êtres vivants régimes alimentaires de quelques animaux (omnivores) développement de végétaux quelques besoins vitaux des végétaux
			Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu - diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance	

			- relations alimentaires entre les organismes vivants - chaines de prédation	
	Reconnaître des comportements favorables à sa santé	Mesurer et observer la croissance de son corps - croissance (taille, masse, pointure)	Mesurer et observer la croissance de son corps - modification de la dentition	Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.
		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	vie : variété alimentaire, activités physiques, capacité à	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) - effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme - changements des rythmes d'activités quotidiens (sommeil, activités, repos)
Monde DES OBJETS	Les objets techniques : qu'est-ce que c'est ? À quels besoins répondent- ils ? Comment fonctionnent-ils ?	Comprendre la fonction et le fonctionnement des objets fabriqués - fabrication d'un puits avec poulie	Comprendre la fonction et le fonctionnement des objets fabriqués - fabrication d'un calendrier éphéméride	Comprendre la fonction et le fonctionnement des objets fabriqués - fabrication d'une lampe magique ou d'un jeu d'adresse
		Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité		
		Commencer à s'approprier un environnement numérique.		
Se situer dans L'ESPACE	Se repérer dans l'espace et le représenter	Se repérer dans un environnement proche. Situer des objets ou des	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à

		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	d'autres repères. Produire des représentations des espaces familiers et moins familiers Le quartier, le village	d'autres repères. Produire des représentations des espaces familiers et moins familiers La France, le monde
		Lire des plans, se repérer sur des cartes - éléments constitutifs d'une carte : titre, légende - La classe, l'école	Lire des plans, se repérer sur des cartes - éléments constitutifs d'une carte : titre, orientation, légende - Le quartier, le village	Lire des plans, se repérer sur des cartes - éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orienta- tion, légende - La France, le monde
		Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.	Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.	Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.
	Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un écran informatique	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Repérer la position de la France.	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Repérer la position de sa région, de la France.	Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe. Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.
		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	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	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 : la Terre et les astres (la lune, le soleil)
Se situer dans LE TEMPS	Se repérer dans le temps et le mesurer	Identifier les rythmes cycliques du temps. Lire l'heure (maths) et les dates.	Identifier les rythmes cycliques du temps. Lire l'heure (maths) et les	Identifier les rythmes cycliques du temps. Lire l'heure (maths) et les

		- le caractère cyclique des jours, des semaines, des mois, des saisons	dates l'alternance jour/nuit	dates la journée est divisée en heure, la semaine en jours
		Comparer, estimer, me		
		Situer des événements les uns par rapport aux autres	Situer des événements les uns par rapport aux autres	Situer des événements les uns par rapport aux autres
	Repérer et situer quelques événements dans un temps long	Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. - évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, vêtement)	Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible. - évolution des sociétés à travers des modes de vie (habitat)	Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier.
	Comparer des modes de vie	Comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures : - alimentation, vêtements	Comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures : - habitat	Comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures : - outils, guerres, déplacements
Exploiter les ORGANISA- TIONS DU MONDE	Comprendre qu'un espace est organisé	 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 		Découvrir la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions - des espaces plus complexes (centre-ville, centre commercial) en construisant progressivement des légendes rôle de certains acteurs urbains : les commerçants
	Identifier des paysages	Reconnaître différents paysages : les littoraux.	Reconnaître différents paysages : les massifs montagneux, les déserts.	Reconnaître différents paysages : les campagnes, les villes.