

Explorer le monde					
Le Monde DE LA MATIERE					
	2 ANS	4 ANS	6 ANS		
	→	→	→		
Attendus de fin de cycle	♦ Choisir, utiliser et savoir designer des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler.....)				
Activités	Manipuler les matières: pétrir, aplatir, déchiqueter, déchirer, écraser, transvaser, mélanger, modeler....		Reconnaître, nommer quelques matières: pâte à modeler, papier, carton, sable ... Transformer la matière en la chauffant, en la mouillant, en réalisant des mélanges Comparer deux états d'une même matière (liquide, solide, gazeux) Dire si un objet flotte ou coule		
Repères de progressivité	Accepter de manipuler les matières	Reconnaître des matières	Nommer des matières	Comprendre les transformations de la matières	
Le Monde DES OBJETS					
Attendus de fin de cycle	♦ Réaliser des constructions, construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage ♦ Choisir, utiliser et savoir désigner des outils adaptés à une situation, à des actions techniques (plier, couper, coller, assembler.....) ♦ Prendre en compte les risques de l'environnement proche et familial				
Activités	Manipuler des mécanismes divers: attacher, lacer, scratcher, pincer Nommer les outils de la classe Utiliser certains outils pour visser, enfoncer, plier, coller, couper...:marteau, pince à linge, ciseaux, couteau, pinceau		Manipuler des mécanismes divers: visser, boutonner, clouer, clipser, enfoncer, perforer... Utiliser des fiches techniques simples Nommer et classer des objets observés ou manipulés Choisir les outils adaptés à une action		Réaliser la fiche technique d'une construction collective Nommer, classer et ranger selon leur usage ou selon des critères simples Choisir des outils et des matériaux adaptés à un projet
Repères de progressivité	S'exercer à des constructions simples: clipos, légos, kapplas	Réaliser une construction libre	Réaliser une construction à partir d'un modèle		Construire à partir d'une fiche technique Représenter une construction par le dessin
Repères de progressivité	Accepter de manipuler des objets techniques	Nommer les objets	Décrire et comparer les objets		Catégoriser des objets par rapport à leurs caractéristiques communes