

QUESTIONNER LE MONDE

CE1

Questionner l'espace et le temps

Le plan de l'école

Résumé :

Découvrir les principaux éléments constituant une carte : couleurs, légende, échelle, titre, orientation. Utiliser un lexique spécifique.

NIVEAU : CE1	
Domaine 1 du socle	Les langages pour penser et communiquer
	Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire. Lire et comprendre des textes documentaires illustrés. Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question. Restituer les résultats des observations sous forme orale ou d'écrits variés (notes, listes, dessins, voire tableaux)
Domaine 4 du socle	Les systèmes naturels et les systèmes techniques
	Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.
Domaine 5 du socle	Les représentations du monde et l'activité humaine
	Se situer dans l'espace et le temps. Construire des repères spatiaux : se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique. Utiliser et produire des représentations de l'espace.
Questionner le monde Connaissances et compétences	Questionner l'espace et le temps Se situer dans l'espace Se repérer dans l'espace et le représenter Se repérer dans son environnement proche Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères Produire une représentation des espaces familiers ou moins familiers Lire des plans, se repérer sur des cartes (Eléments constitutifs d'une carte: titre, échelle, orientation, légende) Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique Identifier des représentations globales de la Terre et du monde Situer des espaces étudiés sur une carte ou un globe Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents (de l'espace connu à l'espace lointain).
Attendus de fin de cycle	
- Se repérer dans l'espace et le représenter. - Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique.	