

Sciences et technologie de la PS au CM2

Une programmation par période, niveau par niveau, d'après les programmes 2026

Références. Cycle 1 : programme de l'école maternelle publié au BO n° 19 du 7 mai 2026, en vigueur à la rentrée 2026. Cycles 2 et 3 : programmes de sciences et technologie fixés par l'arrêté du 5 juin 2026 et publiés au BO n° 24 du 11 juin 2026.

Calendrier. Le nouveau programme s'applique au CP et au CM1 à la rentrée 2026, puis au CE1, au CE2, au CM2 et en 6e à la rentrée 2027. En 2026-2027, le CE1, le CE2 et le CM2 suivent encore l'ancien programme. Pour ces niveaux, la programmation anticipe le nouveau texte, et les situations proposées restent compatibles avec l'ancien.

Cycle 1. Le programme ne distingue pas les sections mais des repères d'âge : « avant 4 ans », « à partir de 4 ans » et « à partir de 5 ans », chacun « ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés ». Ils sont rattachés ici à la PS, à la MS et à la GS.

Comment lire cette programmation

- **Objectif d'apprentissage** : l'objectif du programme 2026, tel qu'il figure dans l'explorateur « Sciences et technologie dans les programmes C1 C2 C3 » (La Forge des communs numériques éducatifs).
- **Éléments de réussite** : ce que l'on observe chez l'élève qui a atteint l'objectif, repris des exemples de réussite de l'explorateur. La mention « (adapté) » signale un élément rédigé pour la séquence, quand l'explorateur n'en propose pas qui lui corresponde.
- **Notion travaillée** : ce que l'élève doit avoir compris à la fin de la séquence, en mots simples. C'est un repère pour l'enseignant, à construire avec les élèves.
- **Situation proposée** : une entrée concrète dans la séquence. Il peut s'agir d'un défi des diaporamas « Faire des sciences avec 3 fois rien » (cycles 1, 2 et 3), d'un module de l'École des sciences de Bergerac, d'une ressource Eduscol ou d'une séquence de La main à la pâte. La source est indiquée sous chaque situation.
- **Fil rouge** : une activité qui court sur toute l'année (élevage, plantations, relevés) et nourrit plusieurs séquences.

Principes de construction

- **Deux ou trois séquences par période**, de 3 à 6 séances chacune. Chaque domaine est travaillé au moins deux fois dans l'année.
- **Le calendrier des saisons** : petites bêtes et feuilles mortes en automne, glace et air en hiver, semis et élevages au printemps, ombres, Soleil et sorties en fin d'année.
- **La progressivité d'un niveau à l'autre** : la glace, par exemple, est observée en PS, fondue « exprès » en MS, nommée (solide ou liquide) au CP, puis pesée au CE1, jusqu'à l'évaporation et la vaporisation au CM2.
- **Une démarche toujours la même** : un défi ou un problème, des hypothèses, une expérience où l'on ne change qu'une chose, une comparaison entre groupes, une conclusion écrite.

Les quatre domaines

■ **Vivant** (Les êtres vivants dans leur environnement) ■ **Corps et santé** (Le corps humain et la santé) ■ **Objets techniques** (Les objets techniques (et les matériaux au cycle 1)) ■ **Matière** (La matière, les mesures, l'électricité (C2), les mouvements et les signaux (C3))

Vue d'ensemble : de la PS au CM2

Chaque case donne le titre court des séquences de la période. Le détail de chaque séquence est dans les pages du niveau.

Niveau	P1 – sept.-oct.	P2 – nov.-déc.	P3 – janv.-fév.	P4 – mars-avril	P5 – mai-juin
PS	- Les parties du corps - Des objets et des matières	- Transporter l'eau - Les sens : le toucher	- La glace fond - La tour la plus haute	- Arroser les plantes - Le vent pousse	- Le petit et l'adulte - Observer nos escargots
MS	- Les petites bêtes de la cour - Les cinq sens	- Ce que l'aimant attrape - Des mains vraiment propres	- Libérer le personnage du glaçon - Faire bouger sans toucher	- Faire germer une graine - Que mangent nos escargots ?	- Où est passé le sel ? - Le moulinet à vent
GS	- Classer les animaux - Mon corps articulé	- Ça flotte ou ça coule ? - Guider le robot	- Glaçons : fondre et geler - Faire éclairer la lampe	- Le cycle de vie au potager - La bascule en équilibre	- Dissoudre et filtrer - L'air et les ombres dehors
CP	- Vivant ou non vivant ? - Les êtres vivants de l'école	- Les familles d'aliments - Objets techniques et matériaux	- Faire fondre un glaçon - Lire un thermomètre	- Prouver que c'est une graine - Comparer des masses	- Articulations et squelette - Ma journée et ma santé - Protéger son environnement
CE1	- Qui vit dans la cour ? - Grandir et changer de dents	- Le menu équilibré - Les parties d'un objet	- L'eau gelée : masse et volume - L'air est une matière	- Le circuit électrique - Les besoins de la plante	- Régimes et sens des animaux - Commander un robot - Être attentif
CE2	- Le sol, milieu vivant - Fiche d'identité d'une espèce	- Démonter, remonter - L'ordinateur et le texte	- Le sablier d'une minute - Volumes, masses, états	- Le bras qui se plie - Le cœur après l'effort - Grandir par mues	- Plantes à fleurs et locomotion - Programmer un parcours
CM1	- La clé de détermination - L'essoreuse et la gourde	- Rendre l'eau limpide - Dissoudre jusqu'où ?	- Le cerveau et les sens - Mieux mémoriser - Programmer un lutin	- Les besoins des végétaux - Cycle de vie des animaux - Puberté (avec l'EVAR)	- Lumière et ombres - L'écosystème de la mare - Le ballon-fusée
CM2	- Que deviennent les feuilles ? - Fossiles et temps long	- Évaporer pour récupérer le sel - États et masse de la matière	- Circuits et schémas - La digestion - Cœur et respiration à l'effort	- Concevoir un levier - Boucles et conditions - Puberté et reproduction (avec l'EVAR)	- La Terre, le Soleil, les ombres - Risques naturels près de chez nous - Météo ou climat ?

PS • Petite section — cycle 1

Repères « à aborder avant 4 ans »

Fil rouge de l'année. Un élevage d'escargots et un coin plantations entretenus toute l'année (arroser, nourrir, observer). Le dessin du bonhomme est fait en période 1, puis refait en période 5 pour comparer.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P1 sept.-oct.	Corps et santé	Les parties du corps Nommer et représenter quelques parties du corps humain.	Le corps est fait de parties qui ont un nom : tête, cou, ventre, dos, bras, mains, jambes, pieds. On les retrouve chez tous les enfants.	Habiller et déshabiller la poupée en nommant chaque partie ; jeu « Jacques a dit » ; premier dessin du bonhomme, conservé pour la période 5. <i>Source : École des sciences de Bergerac, « L'enfant et son corps »</i>	✓ Désigner différentes parties du corps de la poupée pendant l'activité de rangement de ses vêtements dans le coin d'imitation. ✓ Évoluer dans la représentation du corps humain, vers un dessin plus complet et proportionné.
	Objets techniques	Des objets et des matières Reconnaître et comparer des matériaux usuels à partir de perceptions sensorielles. Repérer des transformations de matériaux sous l'effet d'actions mécaniques avec les mains ou avec des outils.	Les objets sont faits de matériaux différents (papier, carton, plastique, bois, métal, tissu), qu'on reconnaît au toucher et à la vue : dur ou mou, lisse ou rugueux, léger ou lourd.	Boîtes à toucher, puis tri d'objets du quotidien par matériau dans des cerceaux. Froisser, déchirer et modeler pour voir comment chaque matériau se transforme. <i>Source : Programme 2026 ; École des sciences de Bergerac, « Main, geste, objet technique »</i>	✓ Identifier et nommer parmi une collection d'objets, ceux qui sont constitués de papier, de carton, de plastique, de métal, etc. ✓ Trier différents objets et échantillons de matières selon des propriétés perceptibles par les sens (doux, piquant, mou, dur, lisse, rugueux, etc.). ✓ Modeler de la pâte à sel, déchirer et froisser du papier, découper de la pâte à modeler, etc.
P2 nov.-déc.	Matière	Transporter l'eau Explorer quelques caractéristiques des solides et des liquides.	Un liquide coule et prend la forme de son récipient : on ne peut pas le prendre à pleine main. Un solide garde sa forme.	Défi « Comment transporter l'eau jusqu'à l'autre bac ? » avec des éponges, des passeroies, des gobelets et des cuillères : qu'est-ce qui garde l'eau ? <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Choisir une méthode adaptée, avec et sans ustensiles, pour transporter des liquides et des solides (les ustensiles avec des trous, tels qu'une passoire ou un filtre à café, laissent passer l'eau).
	Corps et santé	Les sens : le toucher Découvrir les sens utilisés lors d'expériences sensorielles variées.	Les mains, par la peau, permettent de reconnaître la forme, la taille et la matière d'un objet sans le voir.	Défi « Quel objet se cache dans le sac ? » : retrouver un objet connu au toucher, puis le décrire (« c'est rond, c'est doux »). <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Le monde, mes sens et moi »</i>	✓ Identifier parmi d'autres un objet connu et caché dans un sac ou dans une boîte par le toucher.
P3 janv.-fév.	Matière	La glace fond Découvrir et observer la fusion et la solidification de l'eau.	La glace est de l'eau devenue solide avec le froid. Quand il fait plus chaud, elle fond et redevient de l'eau liquide.	Fabriquer des glaçons au congélateur ou dehors par temps de gel, les manipuler, puis observer où ils fondent le plus vite (classe, cour, main). <i>Source : École des sciences de Bergerac, « Glaçons et eau »</i>	✓ Observer, manipuler et fabriquer de la glace (dehors ou en utilisant un mélange réfrigérant), la faire fondre.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Objets techniques	La tour la plus haute Réaliser une construction, fabriquer un objet librement ou par un guidage pas à pas.	Une construction tient debout si sa base est large et si les pièces sont bien posées les unes sur les autres (stabilité, équilibre).	Défi « Construire la tour la plus haute possible » avec des planchettes ou des gobelets ; on compare les tours et on dit ce qui les fait tomber. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Construire une tour la plus haute possible avec des planchettes en bois.
P4 mars-avril	Vivant	Arroser les plantes Prodiguer des soins nécessaires aux élevages et aux cultures.	Une plante est vivante : elle a besoin d'eau et elle grandit. Une plante en plastique ne grandit pas. Racine, tige, feuille, fleur.	Défi « Plante vraie ou plante fausse : lesquelles arroser ? » ; arrosage régulier des plantations, en quantité adaptée, avec l'adulte. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Assurer l'arrosage de plantations, en quantité adaptée et régulière, à l'invitation des professeurs.
	Matière	Le vent pousse Constater les effets d'un déplacement d'air sur des objets ou sur soi-même.	L'air qu'on ne voit pas peut bouger : c'est le vent. En bougeant, il pousse les objets légers.	Souffler sur des plumes et des papiers ; observer des moulinets, des manches à air, des feuilles dans la cour ; décrire le vent sur sa peau. <i>Source : École des sciences de Bergerac, « Air en mouvement »</i>	✓ « Je sens l'air sur ma joue quand on agite un éventail. » ✓ « Quand il y a du vent, les feuilles volent dans la cour et le moulinet pivote vite. »
P5 mai-juin	Vivant	Le petit et l'adulte Reconnaître et nommer le mâle et la femelle, le jeune et l'adulte pour plusieurs espèces animales.	Chez les animaux, les petits naissent d'un mâle et d'une femelle de la même espèce. Certains ressemblent à leurs parents, d'autres non.	Défi « Qui est le petit de qui ? » : associer des photos de petits et d'adultes, avec le lexique (chevreau, chèvre, bouc). <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Associer des photographies représentant le petit et l'adulte d'une même espèce animale. ✓ Utiliser le lexique adapté : le chevreau, la chèvre et le bouc, le chiot, la chienne et le chien, etc.
	Vivant	Observer nos escargots Repérer et nommer les caractéristiques morphologiques générales des plantes et des animaux observés avec la classe.	Un animal a des parties visibles qu'on nomme (coquille, tentacules, pied). Il mange, se déplace et grandit.	Observer l'escargot à la loupe, puis le dessiner. Comparer avec le premier dessin du bonhomme : qu'ai-je ajouté ? <i>Source : Eduscol, « Les élevages : les escargots et les phasmes »</i>	✓ Identifier et nommer les caractéristiques des animaux et des plantes, notamment : tête, bouche, yeux, pattes, coquille... ; racine, tige, feuille, fleur.

MS • Moyenne section — cycle 1

Repères « à partir de 4 ans »

Fil rouge de l'année. Toise de la classe et photos de la plante prises chaque semaine, pour suivre la croissance. Élevage d'escargots au printemps.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P1 sept.-oct.	Vivant	Les petites bêtes de la cour Observer et nommer le mode de déplacement de quelques animaux en relation avec leur milieu de vie. Respecter la vie sous toutes ses formes.	De petits animaux vivent dans la cour, sous les pierres et dans l'herbe humide. Ils se déplacent de façons différentes : ils rampent, marchent, volent ou sautent.	Défi « Combien de petites bêtes vivent dans la cour ? » : chercher sous les pierres, observer à la boîte-loupe, puis relâcher sans écraser. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Savoir dire si un animal vole, marche, rampe, saute, grimpe, court ou nage. ✓ Ne pas écraser les petits animaux de la cour de l'école afin de les préserver.
	Corps et santé	Les cinq sens Identifier et nommer des organes sensoriels et les modalités de perception associées.	Chaque sens a son organe : les yeux pour la vue, le nez pour l'odorat, la langue pour le goût, la peau pour le toucher, les oreilles pour l'audition.	Défi « Devine ce qu'il y a dans le pot ! » : reconnaître à l'odeur, puis au goût, en disant quel sens on utilise. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Le monde, mes sens et moi »</i>	✓ Associer les yeux et la vue, le nez et l'odorat, la langue et le goût, la peau et le toucher, l'oreille et l'audition.
P2 nov.-déc.	Objets techniques	Ce que l'aimant attrape Différencier des matériaux en fonction de leurs propriétés et différencier un objet du matériau qui le constitue.	Un aimant attire les objets en fer, mais pas le bois, le plastique, le papier, ni tous les métaux.	Défi « Qu'est-ce que l'aimant attrape ? » : prévoir, tester, puis trier dans un tableau « attiré / pas attiré ». <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Classer des objets ou des échantillons de matériaux à partir de tests de leurs propriétés (magnétisme, perméabilité, opacité, transparence, etc.) : « La cuillère en fer ou en acier est attirée par l'aimant mais pas la cuillère en bois. »
	Corps et santé	Des mains vraiment propres Connaître quelques règles d'hygiène corporelle et de propreté.	L'eau seule ne suffit pas : le savon et le frottement entre les doigts enlèvent la saleté invisible (les microbes).	Défi « Comment savoir si mes mains sont vraiment propres ? » : mains enduites de paillettes ou de peinture, lavage à l'eau seule puis au savon. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Réaliser en autonomie les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle (se laver les mains, se moucher, etc.).
P3 janv.-fév.	Matière	Libérer le personnage du glaçon Identifier une condition favorable à la fusion de la glace.	La chaleur fait fondre la glace : plus il fait chaud autour du glaçon, plus il fond vite (eau tiède, soleil, mains).	Défi « Libérer le personnage prisonnier du glaçon » : chercher ensemble des moyens, les tester et garder une trace en photos. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Glaçons et eau »</i>	✓ Rechercher ensemble différentes manières de faire fondre des glaçons, par exemple pour libérer un personnage pris à l'intérieur, les tester et garder trace des observations.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Matière	Faire bouger sans toucher Mettre en évidence la présence d'air en le mettant en mouvement.	L'air est partout autour de nous. En le poussant (souffle, carton, pompe), on peut faire bouger des objets légers.	Défi « Faire bouger sans toucher : la plume, puis le ballon » avec un carton, une paille, une pompe ou un éventail. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Faire bouger une plume en produisant du vent avec son corps (souffler doucement, agiter la main) et avec des objets (feuille cartonnée, pompe à vélo, petit ventilateur, etc.).
P4 mars-avril	Vivant	Faire germer une graine Reconnaître une ou plusieurs étapes d'un cycle de vie à partir de l'observation d'animaux et de plantes.	La graine contient une petite plante. Avec de l'eau, elle germe : une racine sort, puis une tige et des feuilles.	Défi « Comment faire germer une graine ? » (coton sec ou mouillé), puis « Qui fera pousser la plante la plus grande ? » avec une photo chaque semaine. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Planter, semer »</i>	✓ Constater et décrire des changements liés à la croissance d'une plante à partir d'un suivi d'observation (photographies régulières).
	Vivant	Que mangent nos escargots ? Identifier et décrire les besoins essentiels de quelques animaux et de végétaux à partir d'observations d'élevage, de cultures de plantes, et des soins prodigués.	Chaque animal a son alimentation. L'escargot mange des végétaux (salade, carotte) et laisse des traces de son repas.	Défi « Que mangent nos escargots ? » : proposer plusieurs aliments et observer ce qui est mangé le lendemain. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; Eduscol, « Les élevages : les escargots et les phasmes »</i>	✓ Connaître les préférences alimentaires des animaux élevés ou étudiés en classe.
P5 mai-juin	Matière	Où est passé le sel ? Distinguer les solides qui se dissolvent dans l'eau de ceux qui ne se dissolvent pas.	Le sel ou le sucre « disparaissent » dans l'eau : ils sont dissous, mais toujours là (l'eau est salée). Le sable et le riz restent visibles.	Défi « Où est passé le sel ? » : mélanger sel, sucre, sable et riz dans l'eau, observer, puis goûter le sel et le sucre avec l'adulte. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Observer que certains solides, comme le sel, se dissolvent dans l'eau, tandis que d'autres, comme le riz, le sable ou les morceaux d'écorce, ne se dissolvent pas.
	Objets techniques	Le moulinet à vent Réaliser une construction, fabriquer un objet à partir d'un modèle. Désigner et utiliser des outils ou des objets adaptés à une situation et à une action technique.	On fabrique un objet en suivant des étapes dans l'ordre. Le vent pousse les pales et fait tourner le moulinet.	Construire un moulinet en suivant une fiche de fabrication en photos, puis le tester dehors ou devant un ventilateur. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ Construire un moulinet à vent en respectant les étapes de réalisation photographiées ou dessinées.

GS • Grande section — cycle 1

Repères « à partir de 5 ans »

Fil rouge de l'année. Un potager ou des bacs de plantation de la période 4 à la période 5, et un carnet de sciences individuel (dessins, photos, dictées à l'adulte).

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P1 sept.-oct.	Vivant	Classer les animaux Identifier des éléments morphologiques spécifiques à une espèce végétale ou animale.	On classe selon ce que l'animal possède (poils, plumes, écailles, coquille) et non selon où il vit. Ses pattes, ailes ou nageoires expliquent comment il se déplace.	Après la sortie dans la cour, trier une collection d'images d'animaux, d'abord librement puis selon un critère commun, en justifiant chaque choix. <i>Source : École des sciences de Bergerac, « Les élevages » ; Programme 2026</i>	✓ Légender avec l'aide de l'adulte un dessin ou une photographie d'un animal ou d'une plante. ✓ Classer des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles, etc.). ✓ Associer à chaque mode de déplacement des éléments anatomiques spécifiques (ailes, griffes, pattes, nageoires, etc.).
	Corps et santé	Mon corps articulé Identifier et nommer quelques articulations et la segmentation des membres. Se représenter avec un corps articulé en mouvement.	Les os sont rigides : le corps ne plie qu'aux articulations (épaule, coude, poignet, hanche, genou, cheville).	Défis « Peux-tu plier ton bras dans un rouleau en carton ? » puis « Mon pantin peut-il bouger comme moi ? » (pantin à attaches parisiennes). <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; Eduscol, « Connaître le corps humain »</i>	✓ Situer sur soi et nommer la cheville, le genou, le coude, la hanche, l'épaule, la cuisse, la jambe, le pied, le bras, l'avant-bras, le poignet, la main, etc. ✓ Réaliser un dessin de plus en plus réaliste d'un personnage en train de courir ou de sauter à l'appui d'un mannequin articulé en bois.
P2 nov.-déc.	Objets techniques	Ça flotte ou ça coule ? Explorer la notion de flottabilité avec des objets pleins constitués d'une seule et même matière : observer que, plongés dans l'eau, ils flottent tous ou coulent tous.	Pour des objets pleins, c'est la matière qui décide, pas la taille : tous les objets en bois flottent, tous les objets en fer coulent.	Défi « Ça flotte ou ça coule ? » : prévoir, tester, puis classer des objets en bois, fer, cire, verre ou polystyrène dans un tableau. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; Eduscol, « Plouf » ; École des sciences de Bergerac, « Flotte, coule »</i>	✓ Plonger des objets pleins (sans creux, sans trous) d'une même matière (bois, fer, cire de bougie, polystyrène, verre) et observer qu'ils coulent tous (fer, verre) ou flottent tous (cire, polystyrène, bois).
	Objets techniques	Guider le robot Élaborer une suite d'instructions pour réaliser une tâche simple.	Un robot exécute exactement les instructions qu'on lui donne, dans l'ordre : c'est un algorithme.	Défi « Guider le robot jusqu'au trésor » : choisir et ordonner de 3 à 5 instructions avec des flèches, puis les coder sur le robot. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Beebot » ; La main à la pâte, « 1, 2, 3... codez ! »</i>	✓ Programmer un robot (ex. : Blue-Bot) pour l'amener d'un point A à un point B. ✓ Choisir et organiser 3 à 5 instructions simples (avancer, pivoter) dans le bon ordre pour conduire un objet ou un robot jusqu'à une case cible sur un quadrillage.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P3 janv.-fév.	Matière	Glaçons : fondre et geler Identifier et nommer l'état de l'eau dans différentes situations.	L'eau est liquide ou solide selon la température. Elle gèle au froid en prenant la forme du moule, et fond à la chaleur. On peut recommencer.	Défis « Fabriquer un glaçon bleu... en forme d'étoile » puis « Sauver le glaçon : comment le faire durer ? » ; commenter des photos (pluie, neige, givre, flaque). <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Glaçons et eau »</i>	✓ Observer les manifestations naturelles au fil des saisons et commenter des photographies représentant différents états de l'eau (pluie, flaque, mer, glacier, neige, givre, etc.).
	Objets techniques	Faire éclairer la lampe Fabriquer un objet en réponse à un besoin en exploitant des propriétés de matériaux ou des phénomènes physiques. Identifier et prévenir les risques liés à certains objets.	L'ampoule s'allume quand elle est reliée à la pile par un chemin fermé. La pile est sans danger, la prise électrique est dangereuse.	Défi « Comment faire pour que la lampe éclaire ? » avec une pile plate, une ampoule et des fils ; trier ensuite des objets qui fonctionnent avec ou sans électricité. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Objets électriques »</i>	✓ Reconnaître les pictogrammes présents sur les contenants pour identifier certains produits toxiques ou dangereux. ✓ Alerter un adulte en cas de danger pour soi ou pour un camarade.
P4 mars-avril	Vivant	Le cycle de vie au potager Reconnaître les étapes de la vie d'un animal ou d'une plante. Contribuer à une action collective favorable à la préservation de la biodiversité dans un milieu proche de l'école.	La graine germe, la plante grandit, fleurit, puis donne des fruits qui contiennent de nouvelles graines. Elle a besoin d'eau et de lumière.	Semis au potager ; défi « Qui fera pousser la plante la plus grande ? » avec mesure à la bandelette de papier ; ordonner des photos des étapes. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Planter, semer »</i>	✓ Nommer et ordonner les étapes du cycle de vie d'une plante ou d'un animal observées avec la classe (germination, croissance, floraison...). ✓ Participer avec la classe à la mise en place d'un potager dans l'école ou dans un jardin collectif.
	Objets techniques	La bascule en équilibre Fabriquer un objet en réponse à un besoin en exploitant des propriétés de matériaux ou des phénomènes physiques (équilibre, magnétisme, perméabilité, opacité ou transparence).	Le côté le plus lourd descend. Pour équilibrer, on ajoute du poids de l'autre côté ou on éloigne l'objet le plus léger de l'axe.	Défi « Faire tenir la bascule en équilibre » avec une règle, un crayon et des pinces à linge. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Balances, balançoires C1 »</i>	✓ Construire une bascule avec un pivot et une planche et placer des objets de part et d'autre pour établir un équilibre.
P5 mai-juin	Matière	Dissoudre et filtrer Distinguer, parmi quelques solides, ceux qui peuvent se dissoudre dans l'eau.	Le sel et le sucre se dissolvent, le sable ne se dissout pas. Un filtre retient ce qui n'est pas dissous, mais laisse passer l'eau salée.	Défi « Où est passé le sel ? » en version GS : tableau à double entrée, puis filtration au filtre à café. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1</i>	✓ Mélanger différents solides à de l'eau (sucre, sel, sable, etc.) et noter les effets obtenus dans un tableau à double entrée. Récupérer à l'aide d'un filtre les solides non dissous.
	Matière	L'air et les ombres dehors Identifier la présence de l'air quand il est perceptible par les sens. Exploiter l'opacité ou la transparence des matériaux.	L'air occupe de la place et peut pousser : un ballon relâché avance. Un objet opaque arrête la lumière et fait une ombre, du côté opposé à la source.	Défis « Peut-on attraper de l'air ? » et « Cacher la lumière : qu'est-ce qui fait une ombre ? » dans la cour, par beau temps. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 1 ; École des sciences de Bergerac, « Ombres et lumière »</i>	✓ Observer le mouvement du ballon de baudruche lorsqu'on le lâche après l'avoir rempli d'air avec un gonfleur. ✓ Trier des objets selon qu'ils font une ombre ou laissent passer la lumière. (<i>adapté</i>)

CP • Cours préparatoire — cycle 2

Nouveau programme en vigueur à la rentrée 2026

Fil rouge de l'année. Relever la température de la classe chaque jour, ou chaque semaine. Faire vivre un espace nature de l'école, observé à chaque saison.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P1 sept.-oct.	Vivant	Vivant ou non vivant ? Caractériser et justifier à l'aide de critères simples ce qui est vivant, non vivant ou élaboré par des êtres vivants.	Un être vivant naît, se nourrit, grandit, se reproduit et meurt. Un nid, la laine ou le lait ont été fabriqués par un vivant, sans être eux-mêmes vivants.	Défi « Vivant, non vivant, ou fabriqué par un vivant ? » : trier une collection (caillou, plume, graine, nid, coquillage, laine), puis débattre des cas litigieux. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; Programme 2026</i>	✓ L'élève trie des collections d'objets et établit des catégories : vivant, non vivant. Il justifie son tri (mobilité, croissance, reproduction).
	Vivant	Les êtres vivants de l'école Observer son environnement proche et se repérer.	Chaque espèce vit dans un milieu qui lui convient (humide, ombragé, ensoleillé). On distingue les animaux, les végétaux et les champignons.	Sortie dans la cour et ses abords : repérer, nommer et dessiner, puis placer les découvertes sur un plan de l'école. <i>Source : La main à la pâte, « Premier regard sur la biodiversité » ; Vigie-Nature École (Eduscol)</i>	✓ Dans un environnement proche, l'élève repère et nomme quelques êtres vivants. Il se repère sur un plan.
P2 nov.-déc.	Corps et santé	Les familles d'aliments Découvrir et nommer les catégories d'aliments et leur origine.	Les aliments se regroupent en familles (fruits et légumes, féculents, produits laitiers, viandes-poissons-œufs, matières grasses, boissons). Leur origine est animale, végétale ou minérale, et certains sont transformés.	Trier des emballages et des images d'aliments, puis retrouver l'origine de chacun (le fromage vient du lait, qui vient de la vache). <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève catégorise différents aliments et leur origine (animale, végétale).
	Objets techniques	Objets techniques et matériaux Identifier qu'un objet technique est obtenu par intervention humaine.	Un objet technique est fabriqué par l'humain pour répondre à un besoin. Certains viennent directement d'un matériau brut (cuillère en bois), d'autres de plusieurs transformations (bouteille en plastique).	Trier stylo, branche, feuille, gomme et règle. Puis défi « La petite bête qui monte, qui monte » : fabriquer un jouet qui grimpe le long d'une ficelle. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; Programme 2026</i>	✓ L'élève fait un tri parmi les objets techniques et ceux qui ne le sont pas.
P3 janv.-fév.	Matière	Faire fondre un glaçon Reconnaître et identifier les états solides et liquides de l'eau.	La glace est de l'eau solide, qui fond quand on la chauffe. Pluie, rivière et mer sont de l'eau liquide ; neige, glacier et banquise, de l'eau solide.	Défi « Comment faire fondre un glaçon le plus vite possible ? », puis trier des photos de paysages selon l'état de l'eau. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « L'eau et la glace » (niveau 1)</i>	✓ L'élève identifie l'état physique de l'eau (solide ou liquide) dans le contexte des phénomènes naturels (cours d'eau, mer, pluie, neige, glace).

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Matière	Lire un thermomètre Lire la valeur de la température avec un thermomètre à liquide. Identifier les activités faisant appel à des objets techniques.	Le thermomètre mesure la température en °C. On lit le haut du liquide en plaçant l'œil à sa hauteur. En dessous de 0 °C, l'eau gèle.	Relevés de température en classe et dehors pour décider comment s'habiller selon la météo (objets techniques répondant à un besoin). <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève lit et relève sur un thermomètre gradué la température dans la classe. ✓ L'élève utilise le vocabulaire spécifique, en particulier l'unité degré Celsius. ✓ L'élève observe les objets techniques du quotidien et le besoin auquel ils répondent.
P4 mars-avril	Vivant	Prouver que c'est une graine Caractériser et justifier à l'aide de critères simples ce qui est vivant (réinvestissement avec la graine).	Une graine contient une future plante et des réserves. La preuve qu'un objet est une graine, c'est qu'il germe.	Défi « Comment prouver que c'est une graine ? » : graines et perles mélangées, semées dans du coton humide, puis observées pendant quinze jours. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; La main à la pâte, « Une graine, une plante ? » ; École des sciences de Bergerac, « Vie végétale »</i>	✓ L'élève justifie que la graine est vivante par un critère observé : elle germe et grandit. (<i>adapté</i>)
	Matière	Comparer des masses Comparer les masses de différents objets. Utiliser le vocabulaire associé aux masses.	La masse ne dépend pas de la taille : un petit objet peut être plus lourd qu'un gros. La balance penche du côté le plus lourd.	Défi « Le plus gros est-il toujours le plus lourd ? » (pesée à la main, puis à la balance), prolongé par le défi « Comment soulever l'éléphant avec de petits écrous ? ». <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Balances/Balançoires » ; webinaire Eduscol « Comparer et mesurer les masses »</i>	✓ L'élève compare et classe des objets (boule de pâte à modeler, contenant rempli de sucre, sable, farine, graines) dont les masses peuvent être aisément différenciées lorsqu'il les soupèse. ✓ L'élève classe du plus léger au plus lourd des objets en utilisant une balance de Roberval.
P5 mai-juin	Corps et santé	Articulations et squelette Décrire le schéma corporel et nommer les principales articulations.	Les os forment le squelette. Les articulations permettent soit de tourner (épaule, poignet, cheville), soit de plier et déplier (coude, genou, doigts).	Défi « Articulation qui plie ou articulation qui tourne ? » : tester chaque articulation sur soi, puis la placer sur un squelette en carton. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; Programme 2026</i>	✓ L'élève distingue les articulations permettant deux types de mouvement (rotation, flexion).
	Corps et santé	Ma journée et ma santé Observer son rythme d'activité quotidien et identifier les règles d'hygiène.	Une journée alterne des moments actifs et des moments calmes. Le sommeil, une alimentation variée et l'activité physique font partie d'une bonne hygiène de vie.	Représenter sa journée sur une frise colorée selon l'intensité de l'activité ; rencontrer l'infirmière scolaire. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève fait le lien entre les règles d'hygiène de vie et le bénéfice sur sa santé.
	Vivant	Protéger son environnement Constater quelques modifications de l'environnement par des activités humaines. Mettre en œuvre quelques gestes simples de protection.	Les activités humaines transforment l'environnement (déchets, bruit, béton). Des gestes simples le protègent : trier, économiser l'eau, rapporter les piles usagées.	Enquête sur les déchets de la cour, mise en place du tri en classe, puis un temps calme dans l'espace nature pour dire ce que l'on ressent. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève adopte, au quotidien, un comportement respectueux (économie d'eau, tri des déchets).

CE1 • Cours élémentaire 1 — cycle 2

Nouveau programme applicable à la rentrée 2027 (ancien programme en 2026-2027)

Fil rouge de l'année. Relevé des espèces de la cour à chaque saison (périodes 1, 3 et 5). Mangeoires et niohirs installés en hiver.

Objectif : S'impliquer dans une action de préservation de l'environnement proche (annexe du programme : niohirs, mangeoires). **Réussite :** L'élève participe à l'installation et au suivi des mangeoires et rend compte de ses observations.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P1 sept.-oct.	Vivant	Qui vit dans la cour ? Observer le changement de peuplement de l'environnement proche au cours des saisons. Relier la présence d'espèces avec les caractéristiques du milieu.	Les espèces présentes dépendent de l'humidité, de la lumière et de la température, et changent selon les saisons. Les êtres vivants sont liés par l'alimentation, l'habitat, la protection et le transport.	Défi « Qui vit dans la cour, et qui mange qui ? » : inventaire en boîtes à œufs, à la loupe, refait en hiver et au printemps pour comparer. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; La main à la pâte, « Premier regard sur la biodiversité »</i>	✓ L'élève identifie les caractéristiques du milieu (humidité, luminosité, température) et les relie aux espèces présentes.
	Corps et santé	Grandir et changer de dents Suivre la croissance du corps. Observer les modifications de la dentition.	Tout le monde grandit, mais pas au même rythme. On a 20 dents de lait, remplacées par 32 dents définitives (incisives, canines, molaires).	Défis « Grandit-on tous pareil ? » (main et pied au mètre-ruban, tableau de la classe) et « Combien de dents de lait ? Combien de dents définitives ? ». <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Grandir »</i>	✓ L'élève observe les différences entre dents de lait et dents définitives par des schémas. ✓ L'élève mesure sa main ou son pied au mètre-ruban et compare ses mesures à celles de la classe. <i>(adapté)</i>
P2 nov.-déc.	Corps et santé	Le menu équilibré Identifier les apports spécifiques des aliments. Établir la notion d'équilibre alimentaire.	Les aliments apportent de l'énergie, de l'eau, des minéraux et de la matière pour grandir. Un repas équilibré associe plusieurs familles, et l'équilibre se juge sur la semaine.	Défi « Composer le menu idéal de la cantine » : analyser les menus de la semaine, puis en proposer un au restaurant scolaire. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; Programme 2026</i>	✓ L'élève mobilise les principes d'une alimentation équilibrée pour composer des menus.
	Objets techniques	Les parties d'un objet Identifier les différentes parties d'un objet technique. Différencier les objets selon qu'ils utilisent l'énergie électrique.	Chaque partie d'un objet a une fonction, et son matériau est choisi pour une propriété (imperméable, isolant, solide). L'électricité facilite certaines tâches.	Observer un manteau (doublure, fermetures) et un casque de vélo (coque, sangle) ; comparer un fouet manuel et un batteur électrique. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève relie les caractéristiques des différentes parties à leurs rôles. ✓ L'élève repère et trie des objets techniques suivant l'utilisation d'une source électrique.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P3 janv.-fév.	Matière	L'eau gelée : masse et volume Observer le changement d'état physique de l'eau. Constaté la conservation de la masse. Constaté que le volume ne se conserve pas lors de sa solidification. Mesurer les masses des objets avec une balance.	En gelant, l'eau garde la même masse mais prend plus de place. Fusion et solidification sont réversibles.	Défi « L'eau gelée est-elle plus lourde ? Prend-elle plus de place ? » : peser et marquer le niveau avant et après congélation. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Fusion/Solidification » (niveau 2)</i>	✓ L'élève pèse une masse d'eau avant et après congélation. ✓ L'élève mesure la masse d'objets à l'aide d'une balance de Roberval en utilisant des masses marquées.
	Matière	L'air est une matière Mettre en évidence la matérialité de l'air.	L'air occupe de la place : il empêche l'eau d'entrer dans le verre retourné. On peut le transvaser, et le vent est de l'air qui se déplace.	Défi « Le mouchoir au fond du verre restera-t-il sec ? », puis transvaser de l'air sous l'eau d'un verre à l'autre. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « L'air est-il une matière ? »</i>	✓ Lorsqu'un élève plonge verticalement un verre, ouverture vers le bas, dans un saladier rempli d'eau, il interprète l'absence d'eau par l'existence de l'air. ✓ L'élève interprète le vent comme un déplacement d'air.
P4 mars-avril	Matière	Le circuit électrique Réaliser un circuit électrique à une boucle associant un générateur et un récepteur. Tester des matériaux (isolants ou conducteurs).	Le courant circule seulement dans une boucle fermée. Les métaux sont conducteurs, le plastique et le bois sont isolants. On ne touche jamais au secteur.	Défis « Allumer une ampoule avec une pile, sans rien d'autre » et « Quels objets laissent passer le courant ? », puis maquette « Le clown au nez qui s'allume ».	✓ L'élève construit un circuit électrique à une boucle incluant un interrupteur. ✓ L'élève associe le caractère conducteur d'un matériau à sa capacité à conserver le circuit fermé.
	Vivant	Les besoins de la plante Déterminer des besoins essentiels pour la croissance d'une plante. Décrire les organes végétatifs d'une plante.	Une plante a besoin d'eau et de lumière pour grandir. Pour le prouver, on ne change qu'une chose à la fois et on garde un témoin. Ses organes sont la racine, la tige et la feuille.	Défi « De quoi la plante a-t-elle besoin pour grandir ? » : quatre pots (eau et lumière, sans eau, sans lumière, sans les deux), puis dessin d'observation. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; La main à la pâte, « Où va l'eau d'arrosage des plantes ? »</i>	✓ Observation de plantes cultivées avec ou sans eau, avec ou sans lumière. ✓ L'élève nomme racine, tige et feuille sur son dessin d'observation. <i>(adapté)</i>
P5 mai-juin	Vivant	Régimes et sens des animaux Identifier le régime alimentaire d'animaux. Associer des organes sensoriels et la perception du milieu chez les animaux.	Les animaux sont herbivores, carnivores ou omnivores ; leurs dents et leurs traces donnent des indices. Leurs organes des sens sont adaptés à leur milieu.	Enquête « La vache est-elle herbivore ? » avec des crânes, des photos et des traces ; vidéos documentaires sur les sens de la chouette, de la chauve-souris et du chien. <i>Source : Webinaire Eduscol « La vache est-elle herbivore ? »</i>	✓ L'élève associe les aliments consommés au régime alimentaire (herbivores, carnivores, omnivores). ✓ L'élève identifie différentes modalités sensorielles à partir de photos d'animaux.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Objets techniques	Commander un robot Commander un robot avec des consignes simples.	Un robot obéit à une suite d'instructions précises, dans l'ordre (avancer, pivoter) : c'est un algorithme.	Défi « Programmer le robot sur un parcours imposé » : écrire le programme sur papier, le tester, puis le corriger. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Module BeeBot »</i>	✓ L'élève obtient le déplacement d'un robot en lui donnant des consignes.
	Corps et santé	Être attentif Prendre conscience du rôle que joue l'attention cognitive dans les apprentissages.	Le cerveau ne peut pas faire bien deux choses à la fois. Le bruit et les écrans détournent l'attention, alors que le calme et un but clair l'aident.	Jeux d'attention (repérer un détail, consigne sous bruit ou au calme) ; repérer sur des images des signes de concentration ou de distraction. <i>Source : La main à la pâte, « Les écrans, le cerveau... et l'enfant »</i>	✓ Au travers d'activités simples, l'élève découvre ce que sont l'attention et la concentration.

CE2 • Cours élémentaire 2 — cycle 2

Nouveau programme applicable à la rentrée 2027 (ancien programme en 2026-2027)

Fil rouge de l'année. Un élevage de phasmes toute l'année, puis de coccinelles au printemps. Un projet collectif pour l'environnement (papier recyclé, tri, nichoirs).

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P1 sept.-oct.	Vivant	Le sol, milieu vivant Observer des environnements variés. Élaborer une courte chaîne alimentaire. Envisager le sol comme un milieu vivant.	Le sol abrite de nombreux êtres vivants (vers de terre, cloportes, myriapodes, champignons) qui décomposent la matière. Une chaîne alimentaire se lit avec la flèche « est mangé par ».	Prélever de la litière et la trier sur un drap blanc, observer à la loupe, puis construire une chaîne alimentaire de la cour. <i>Source : École des sciences de Bergerac, « Vers... vie du sol » ; La main à la pâte, « Écosystèmes »</i>	✓ L'élève identifie le régime alimentaire et construit une courte chaîne alimentaire. ✓ L'élève découvre la diversité des êtres vivants du sol.
	Vivant	Fiche d'identité d'une espèce Décrire les caractéristiques des êtres vivants.	Une espèce se décrit par rubriques : aspect, milieu, alimentation, reproduction, groupe d'appartenance.	Après la sortie, chaque groupe rédige la fiche d'identité d'une espèce rencontrée, à partir de ses observations et de documents. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève réalise des fiches d'identité d'êtres vivants.
P2 nov.-déc.	Objets techniques	Démonter, remonter Comprendre qu'un objet technique peut être un assemblage de pièces.	Un objet est fait de pièces assemblées, chacune avec une fonction. Une panne vient souvent d'une pièce ou d'un contact défaillant.	Démonter puis remonter une pince à linge, un stylo à bille et une lampe de poche ; défi « Pourquoi la lampe de poche ne marche-t-elle plus ? ». Prolongement : défi « L'écrase-biscotte ». <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Électricité »</i>	✓ L'élève identifie les pièces d'un objet technique en le démontant et en le remontant.
	Objets techniques	L'ordinateur et le texte Identifier les dispositifs informatiques. Utiliser un traitement de texte.	Un ordinateur reçoit des informations (clavier, souris), les traite (processeur) et les restitue (écran, imprimante). Une tablette fonctionne de la même façon.	Taper le compte rendu d'une expérience, le mettre en forme et l'enregistrer ; chercher une information sur l'espèce étudiée. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève observe et nomme les éléments d'un ordinateur. Il saisit et sauvegarde un texte.
P3 janv.-fév.	Matière	Le sablier d'une minute Comparer, estimer, mesurer des durées.	Plus il y a de grains, plus l'écoulement dure longtemps. On ne fait varier qu'un paramètre à la fois. Les durées se reproduisent à quelques secondes près.	Défi « Construire un sablier qui dure une minute » avec deux bouteilles, du sable ou du sel, et un trou calibré. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; Programme 2026</i>	✓ L'élève construit un sablier et identifie les paramètres susceptibles d'affecter la durée d'écoulement.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Matière	Volumes, masses, états Convertir des unités de masse. Comparer des volumes de liquide. Différencier les états physiques solide et liquide.	Un liquide garde son volume mais pas sa forme, et sa surface reste horizontale. Un solide a une forme et un volume propres.	Transvaser la même quantité d'eau dans des récipients de formes différentes (« Y en a-t-il plus ? »), puis vérifier au verre gradué ; pesées et conversions. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève réalise des conversions entre les unités gramme et kilogramme. ✓ L'élève classe par ordre croissant les volumes de plusieurs échantillons liquides. ✓ L'élève détermine l'état physique (liquide ou solide) d'un objet en s'appuyant sur ses propriétés relatives à la forme et au volume.
P4 mars-avril	Corps et santé	Le bras qui se plie Modéliser un mouvement pour identifier le rôle des muscles.	Les muscles se contractent et tirent sur les os. Le biceps plie le bras, le triceps le déplie : ils travaillent en opposition.	Défi « Comment mon bras se plie-t-il ? » : fabriquer un modèle de bras en carton avec des élastiques, puis le comparer à son propre bras. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Le corps en mouvement »</i>	✓ L'élève manipule ou fabrique un modèle de membre.
	Corps et santé	Le cœur après l'effort Relier l'activité physique avec la variation du rythme cardiaque. Constater le lien entre la pratique physique et le bien-être.	Pendant l'effort, les muscles ont plus de besoins : le cœur bat plus vite et la respiration accélère. Le calme revient ensuite.	Défi « Mon cœur bat-il plus vite après avoir couru ? » : mesurer le pouls et compter les respirations au repos, après l'effort, puis après récupération (en lien avec l'EPS). <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Respiration/Circulation »</i>	✓ L'élève mesure le pouls avant, pendant et après des exercices.
	Vivant	Grandir par mues Mesurer la croissance d'un être vivant. Distinguer formes juvénile, larvaire et adulte.	Un insecte a une carapace rigide : il grandit par mues successives (croissance discontinue). La coccinelle passe par une métamorphose (larve, nymphe, adulte).	Défi « Pourquoi le phasme a-t-il laissé sa peau ? » : mesurer les phasmes et les mues ; élevage de coccinelles ; frise du cycle de vie. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Grandir : phasmes et coccinelles »</i>	✓ L'élève décrit les différences entre forme juvénile, forme larvaire (métamorphose) et adulte.
P5 mai-juin	Vivant	Plantes à fleurs et locomotion Ordonner les étapes de la vie d'une plante. (Annexe du programme : associer les organes locomoteurs à un mode de déplacement.)	La plante à fleurs se reproduit par ses graines, mais aussi par bouture ou par bulbe. La forme d'une aile, d'une patte ou d'une nageoire est adaptée au déplacement dans le milieu.	Défi « Peut-on obtenir une plante sans graine ? » (bouture, bulbe, tubercule) ; observer des animaux de la mare ou des vidéos pour relier organe et déplacement. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; La main à la pâte, « Différentes façons d'obtenir des plantes »</i>	✓ L'élève positionne les différentes étapes de vie d'une plante sur une frise chronologique. ✓ L'élève relie la forme d'une aile, d'une patte ou d'une nageoire au milieu de vie. <i>(adapté)</i>
	Objets techniques	Programmer un parcours Initier à la programmation d'objets techniques.	Un programme est une suite d'instructions qu'on teste et qu'on corrige. Pour un même besoin, il existe plusieurs solutions techniques.	Programmer par blocs un robot ou un personnage sur Scratch Junior ; comparer plusieurs cordes à sauter (simple, à poignées, réglable). Prolongement : défi « Construire une voiture à ballon qui roule droit et loin ». <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 2 ; École des sciences de Bergerac, « Module Scratch »</i>	✓ L'élève réalise un programme par blocs pour le déplacement d'un robot.

CM1 • Cours moyen 1 — cycle 3

Nouveau programme en vigueur à la rentrée 2026

Fil rouge de l'année. Une station météo de l'école, avec des relevés quotidiens de température, de pluie et de vent (défi « Relever la météo de l'école »). Une observation de la Lune sur deux cycles (périodes 4 et 5).

Objectif : Réaliser et exploiter des mesures météorologiques en utilisant des capteurs (thermomètre, pluviomètre, anémomètre). **Réussite :** L'élève réalise des mesures régulières (température, pluviométrie, direction et vitesse du vent) qu'il représente en tableaux ou en graphiques avec des unités adéquates.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P1 sept.-oct.	Vivant	La clé de détermination Définir une espèce comme un ensemble d'individus interféconds. Réaliser une classification en groupes emboîtés à partir d'un petit nombre d'espèces, puis en déduire les liens de parenté. Identifier des espèces en utilisant une clé de détermination.	Une clé dichotomique fait choisir à chaque étape entre deux critères observables. Une application d'identification par IA peut se tromper : on vérifie avec les critères.	Défi « Identifier une petite bête avec une clé de détermination » à partir des animaux du sol et de la cour. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Classer les animaux »</i>	✓ L'élève observe des espèces de l'environnement proche et les identifie à l'aide d'une clé de détermination. Il peut confronter cette identification avec celle d'une application numérique basée sur l'intelligence artificielle. ✓ À partir d'une collection de quatre à six espèces, l'élève réalise une classification en groupes emboîtés à partir d'attributs facilement identifiables.
	Objets techniques	L'essoreuse et la gourde Identifier les fonctions assurées par les différents composants, formes ou matériaux d'un objet technique. Décrire à l'aide d'un croquis le fonctionnement d'un objet technique. Comparer des réponses à des besoins dans différents contextes.	Un mécanisme transmet et transforme un mouvement : la manivelle et les engrenages font tourner le panier plus vite. Le matériau est choisi pour sa fonction.	Défi « Comment l'essoreuse fait-elle tourner le panier si vite ? » avec un croquis légendé ; défi « Quelle est la meilleure gourde ? » (outre, gourde en métal, bouteille en plastique). <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Mécanismes »</i>	✓ À partir des objets techniques étudiés, l'élève réalise un croquis légendé décrivant l'objet et explique son fonctionnement à l'oral ou à l'écrit. ✓ En fonction du contexte d'utilisation, l'élève identifie les caractéristiques des objets (s'hydrater : verre et carafe au repas, gourde à l'école ou en sortie, poche à eau en randonnée).
P2 nov.-déc.	Matière	Rendre l'eau limpide Séparer les constituants d'un mélange de solides ou solide-liquide par tamisage, décantation, filtration.	Dans un mélange hétérogène, on voit plusieurs constituants. La décantation et la filtration séparent les solides non dissous, mais pas ce qui est dissous.	Défi « Comment rendre limpide une eau boueuse ? » : décantation, puis concevoir un filtre (sable, coton, gravier) et comparer les filtres des groupes. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « La qualité de l'eau »</i>	✓ Pour rendre clair un mélange d'eau et de terre, l'élève attend la décantation.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Matière	Dissoudre jusqu'où ? Constater que certains solides peuvent se dissoudre dans l'eau. Mesurer la masse d'un solide ou d'un liquide à l'aide d'une balance.	Le sel dissous est toujours là, mais invisible. Dans une quantité d'eau donnée, on ne peut pas en dissoudre autant qu'on veut : la solution est saturée.	Défis « Prouver, sans goûter, que le sel n'a pas disparu » (pesée, évaporation) et « Peut-on dissoudre autant de sel qu'on veut ? » (cuillères comptées, résultats de tous les groupes). <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « La qualité de l'eau »</i>	✓ L'élève trie les solides selon qu'ils se dissolvent dans l'eau ou non. ✓ L'élève utilise la fonction tare d'une balance.
P3 janv.-fév.	Corps et santé	Le cerveau et les sens Localiser le cerveau et l'identifier comme un organe impliqué dans différentes fonctions. Comprendre quelques mécanismes perceptifs et comment notre perception du monde peut être différente de sa réalité physique.	Les sens envoient des messages au cerveau, qui les interprète. Une illusion montre que le cerveau peut se tromper.	Défi « Nos sens peuvent-ils nous tromper ? » : illusions d'optique, eau tiède perçue chaude ou froide selon la main. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; La main à la pâte, « Les écrans, le cerveau... et l'enfant »</i>	✓ À partir d'expériences fondées sur des illusions sensorielles, l'élève décrit ce qu'il a ressenti et le confronte aux perceptions des autres élèves. ✓ À partir de documents et de schémas, l'élève identifie les différentes fonctions du cerveau.
	Corps et santé	Mieux mémoriser Déterminer des stratégies pour focaliser son attention sur une tâche identifiée et/ou mémoriser une information (mémoire à court terme et mémoire à long terme).	On retient mieux en se testant (récupération) et en revoyant à intervalles espacés plutôt qu'en relisant. L'attention est la porte de la mémoire.	Défi « Quelle méthode pour mieux mémoriser ? » : comparer en classe deux méthodes (relire ou se tester) sur une liste de mots. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; Programme 2026</i>	✓ À partir de mises en situation, l'élève détermine les conditions dans lesquelles il restitue le plus facilement une information ; il perçoit l'importance de l'entraînement, de la fabrication du sens et du lien avec d'autres savoirs.
	Objets techniques	Programmer un lutin Traduire un programme simple en langage naturel. Utiliser un programme pour agir sur le comportement d'un objet technique.	Un algorithme est une suite d'instructions. Une boucle évite de répéter les instructions, et plusieurs programmes peuvent produire le même effet.	Défi « Programmer un lutin pour qu'il trouve la sortie » (labyrinthe sur Scratch), puis comparer les programmes : lequel est le plus court ? <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; La main à la pâte, « 1, 2, 3... codez ! » ; École des sciences de Bergerac, « Inirobot »</i>	✓ L'élève associe chaque bloc ou instruction à son effet observable sur le comportement d'un objet technique. ✓ L'élève compare différents programmes permettant à un robot de parcourir un trajet comportant des obstacles et identifie le plus efficace.
P4 mars-avril	Vivant	Les besoins des végétaux Expérimenter pour identifier les besoins des végétaux et les relier à leur capacité à produire de la matière organique.	La graine germe grâce à ses réserves. Ensuite, la plante a besoin de lumière, d'eau, de chaleur et de sels minéraux. On ne fait varier qu'un facteur, avec un témoin.	Défi « Pourquoi ces plants n'ont-ils pas la même taille ? » : chaque groupe teste un facteur, puis on rassemble les résultats. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Développement des végétaux »</i>	✓ L'élève met en œuvre une démarche expérimentale : il formule des hypothèses et leurs conséquences vérifiables, conçoit et réalise une expérience, exploite les résultats pour valider ou non les hypothèses.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Vivant	Cycle de vie des animaux Décrire les étapes du développement des animaux de la fécondation à la naissance. Mettre en relation le type de fécondation (interne ou externe) avec le mode de reproduction ovipare et vivipare.	Tout animal naît d'une fécondation. Les ovipares pondent des œufs, chez les vivipares le petit se développe dans le ventre de sa mère. Certains passent par des métamorphoses.	Défi « Élever des vers de farine : que vont-ils devenir ? » (larve, nymphe, adulte) ; classer des animaux en ovipares et vivipares à partir de documents. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Élevage de vers de farine », « La reproduction »</i>	✓ À partir de documents ou d'élevages, l'élève identifie les principales étapes du développement : fécondation, développement de l'embryon, éclosion ou naissance de la larve ou du jeune. ✓ L'élève distingue les modes de reproduction d'une espèce vivipare et d'une espèce ovipare.
	Corps et santé	Puberté (avec l'EVAR) Décrire et identifier les changements morphologiques du corps au moment de la puberté. Comprendre que la puberté se produit à des âges différents selon les individus et que ces changements sont normaux.	La puberté transforme le corps, à un âge qui varie selon chacun : ces changements sont normaux. Les courbes de croissance montrent cette variabilité.	Lire et comparer des courbes de croissance ; séances menées dans le cadre de l'éducation à la vie affective et relationnelle, si possible avec l'infirmière scolaire. <i>Source : Programme 2026 ; livrets EVAR (Eduscol)</i>	✓ À partir de courbes de croissance, l'élève met en évidence la puberté comme une phase d'augmentation rapide de la taille et de la masse corporelle, qui ne se produit pas au même moment selon les personnes.
P5 mai-juin	Matière	Lumière et ombres Observer et classer des matériaux selon qu'ils sont transparents, opaques ou translucides. Produire expérimentalement une ombre et distinguer ombre propre et ombre portée. Observer, schématiser et nommer les phases de la Lune.	Un objet opaque arrête la lumière, qui se propage en ligne droite. Plus l'objet est près de la source, plus son ombre est grande. Les phases de la Lune se suivent sur un cycle d'environ 29 jours.	Défi « Faire grandir ou rétrécir une ombre » avec une lampe de poche et une figurine ; relevé des phases de la Lune. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Lumière, ombres » et « Saisons, phases de la Lune »</i>	✓ Il observe l'ombre d'un bâton sur le sol au cours d'une journée. ✓ Il observe et schématise pendant deux lunaisons les phases de la Lune.
	Vivant	L'écosystème de la mare Définir un écosystème comme un ensemble d'êtres vivants, leur milieu de vie et leurs relations. Représenter par un réseau les liens alimentaires. Envisager les conséquences d'une action humaine sur un réseau alimentaire.	Un écosystème réunit un milieu et les êtres vivants qui l'habitent. Les flèches d'un réseau alimentaire vont du mangé vers le mangeur. Si une population varie, tout le réseau change.	Défi « Qui mange qui dans la mare ? » : pêche à l'épuisette, identification, puis construction du réseau alimentaire de la mare. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « La mare »</i>	✓ Il met en relation la présence d'êtres vivants avec les caractéristiques physiques du milieu. ✓ L'élève représente des relations alimentaires par des flèches indiquant le transfert de matière (du mangé vers le mangeur). ✓ L'élève analyse l'effet d'une forte variation du nombre d'individus d'une espèce (surpêche, espèce invasive) sur le réseau alimentaire.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Matière	Le ballon-fusée Mesurer une distance lors du déplacement d'un objet. Mesurer une durée, comme intervalle entre deux instants.	L'air qui s'échappe vers l'arrière pousse le ballon vers l'avant. On décrit un mouvement par la distance parcourue et la durée.	Défi « Qu'est-ce qui propulse le ballon-fusée ? » sur un fil tendu dans la cour : mesurer la distance au mètre et la durée au chronomètre. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Les fusées »</i>	✓ Il utilise un mètre pour mesurer la distance parcourue et un chronomètre pour la durée.

CM2 • Cours moyen 2 — cycle 3

Nouveau programme applicable à la rentrée 2027 (ancien programme en 2026-2027)

Fil rouge de l'année. Un compost ou un lombricomposteur de l'école, suivi toute l'année. Un projet de développement durable mené avec des partenaires (lien EDD et E3D).

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P1 sept.-oct.	Vivant	Que deviennent les feuilles ? S'impliquer dans des actions et des projets d'éducation au développement durable (EDD) et de transition écologique. Développer un rapport sensible à la nature et prendre conscience des possibilités d'agir.	Les feuilles mortes sont décomposées par les animaux du sol et les micro-organismes, puis redeviennent de la matière minérale utile aux plantes. Le compost chauffe car ces êtres vivants y sont très actifs.	Défis « Que deviennent les feuilles mortes ? » (sacs de litière enterrés et suivis) et « Pourquoi le compost de l'école chauffe-t-il ? » (thermomètre de compost). <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Feuilles mortes », « Lombricomposteur »</i>	✓ L'élève coopère avec ses camarades pour mener à bien des actions ou projets relatifs à l'éducation au développement durable. ✓ L'élève rend compte sous différentes formes (oral, écrit, exposé, podcast, vidéo, etc.).
	Vivant	Fossiles et temps long Distinguer différentes échelles de temps : les temps géologiques et l'histoire de l'être humain. Caractériser des changements de la biodiversité au cours de l'histoire de la Terre par l'exploitation de fossiles.	Les fossiles sont les restes d'êtres vivants très anciens. Des espèces apparaissent et disparaissent, parfois massivement, comme à la fin du Crétacé, il y a 66 millions d'années.	Observer des fossiles (les calcaires du Périgord en sont riches) et construire une frise des temps géologiques à l'échelle, avec de grands nombres. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève utilise une clé de détermination pour identifier des espèces fossiles. ✓ L'élève manipule des grands nombres (millions) pour placer quelques espèces sur une échelle des temps géologiques. ✓ L'élève établit l'existence d'une extinction massive et d'un remplacement rapide par d'autres espèces (crise Crétacé-Tertiaire).
P2 nov.-déc.	Matière	Évaporer pour récupérer le sel Différencier les états physiques solide, liquide et gazeux. Observer des changements d'état physique et leur réversibilité.	L'eau s'évapore sans bouillir, et le sel reste. L'évaporation est plus rapide avec une grande surface, de la chaleur et du vent.	Défi « Récupérer le sel le plus vite possible » : chaque groupe teste un facteur (surface, chaleur, vent), puis on compare. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « La qualité de l'eau »</i>	✓ L'élève distingue et nomme les caractéristiques des états physiques. ✓ L'élève identifie un facteur qui accélère l'évaporation en ne faisant varier que lui. (<i>adapté</i>)
	Matière	États et masse de la matière Effectuer des conversions d'unités de masse. Mesurer le volume d'un liquide et d'un solide. Mettre en évidence expérimentalement que la masse totale se conserve lors du mélange.	La vapeur d'eau est un gaz invisible. Évaporation et ébullition sont deux formes de vaporisation. Dans un mélange, la masse se conserve mais les volumes ne s'additionnent pas toujours.	Peser l'eau et le sel avant et après dissolution ; mesurer le volume d'un caillou par déplacement d'eau ; observer l'ébullition et la condensation. <i>Source : École des sciences de Bergerac, « Fusion-solidification », « Ébullition »</i>	✓ Il conçoit un protocole expérimental pour tester la conservation de la masse. ✓ Il observe les changements d'état solide-liquide et constate leur réversibilité.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
P3 janv.-fév.	Matière	Circuits et schémas Réaliser un circuit électrique à une boucle avec générateur, interrupteur, récepteurs. Identifier des matériaux conducteurs et isolants électriques.	L'interrupteur ouvre ou ferme la boucle. Le schéma normalisé utilise des symboles. Le courant du secteur est dangereux, celui d'une pile ne l'est pas.	Défi « Allumer et éteindre l'ampoule sans défaire le circuit » : concevoir un interrupteur (trombone, attaches parisiennes), puis le schématiser. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Électricité »</i>	✓ Il lit et utilise des schémas normalisés. ✓ Il teste différents matériaux pour distinguer conducteurs et isolants.
	Corps et santé	La digestion Identifier et localiser la transformation des aliments dans l'appareil digestif en nutriments utilisables par les organes. Nommer et localiser les organes du système digestif. Identifier le rôle de la circulation sanguine dans l'approvisionnement des organes.	Les aliments sont découpés en nutriments dans le tube digestif. Les nutriments passent dans le sang par l'intestin grêle ; le reste est éliminé.	Défi « Que devient la tartine que je mange ? » : comparer les représentations des élèves, modéliser le tube digestif, puis confronter à des documents. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « La digestion »</i>	✓ À partir d'un schéma ou d'une maquette, l'élève nomme et localise les organes du système digestif, les relie à leur rôle et identifie le parcours des aliments. ✓ L'élève identifie les transferts de nutriments entre l'intestin et le sang, puis entre le sang et les organes.
	Corps et santé	Cœur et respiration à l'effort Exploiter des données pour expliquer la variation des besoins alimentaires selon la croissance et l'activité physique. Associer l'augmentation de l'activité cardiaque lors d'un effort aux besoins accrus des muscles en nutriments.	Pendant l'effort, les muscles consomment plus de dioxygène et de nutriments : le cœur et la respiration accélèrent ensemble pour les apporter.	Défis « Pourquoi le cœur et la respiration accélèrent-ils ensemble ? » (mesures en EPS) et « Où va l'air que je respire ? ». <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Respiration/Circulation »</i>	✓ L'élève relie l'augmentation de l'apport de nutriments par la circulation sanguine à l'augmentation de l'activité cardiaque. ✓ L'élève compare les dépenses de l'organisme et les apports énergétiques des aliments.
P4 mars-avril	Objets techniques	Concevoir un levier Rechercher des idées de solutions à l'aide de croquis. Associer une contrainte à un choix de matériau. Organiser le travail de conception d'une maquette et la fabriquer. Comparer des solutions par une analyse critique.	Un levier permet de soulever une charge lourde avec une petite force : plus on appuie loin du point d'appui, moins il faut forcer.	Défi « Comment soulever le tronc qui coince le bûcheron ? », puis « Fabriquer une balance romaine » ou « Le pont en papier qui porte le plus de pièces ». <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Les leviers »</i>	✓ L'élève imagine et représente une solution à un problème donné (soulever facilement un objet lourd, faire avancer un véhicule, fabriquer un pont). ✓ L'élève vérifie que la solution répond au problème et la modifie si nécessaire (essai/erreur), par exemple pour une balance romaine ou un pont. ✓ L'élève compare l'efficacité, la durée de vie et l'esthétique des réalisations.

Période	Domaine	Objectif d'apprentissage (programme 2026)	Notion travaillée	Situation proposée	Éléments de réussite
	Objets techniques	Boucles et conditions Comprendre un algorithme agissant sur le comportement d'un objet technique. Modifier, tester et valider un programme au regard du comportement de l'objet programmé.	Une boucle répète des instructions. Une condition (« si... alors... ») fait réagir le programme à un capteur ou à un événement.	Programmer un objet (carte programmable ou lutin Scratch) qui réagit à un événement : alarme, feu tricolore, compteur. <i>Source : École des sciences de Bergerac, « Langages de programmation créative »</i>	✓ L'élève utilise un programme par blocs et repère les boucles et les conditions. ✓ L'élève teste et améliore un programme par essai-erreur pour répondre à un objectif.
	Corps et santé	Puberté et reproduction (avec l'EVAR) Nommer les organes reproducteurs et les associer à leur fonction. Définir scientifiquement les menstruations, composante normale et naturelle du développement physique des filles.	Chez la femme, les règles reviennent selon un cycle d'environ 28 jours. La fécondation est la rencontre d'un ovule et d'un spermatozoïde.	Séances menées dans le cadre de l'éducation à la vie affective et relationnelle, à partir de schémas et de documents, si possible avec l'infirmière scolaire. <i>Source : Programme 2026 ; livrets EVAR (Eduscol)</i>	✓ À partir de planches anatomiques, l'élève identifie le trajet de l'ovule et des spermatozoïdes jusqu'à la fécondation, et le lieu d'implantation de l'embryon. ✓ L'élève met en évidence l'origine et le caractère périodique des menstruations.
P5 mai-juin	Matière	La Terre, le Soleil, les ombres Observer et identifier le mouvement rectiligne ou circulaire d'un objet. Décrire le mouvement de la Terre par rapport au Soleil.	La Terre tourne sur elle-même en 24 h, ce qui fait le jour et la nuit et le mouvement apparent du Soleil, et autour du Soleil en un an. L'ombre est la plus courte à midi solaire.	Suivre l'ombre d'un gnomon dans la cour ; défi « Mesurer la hauteur d'un arbre grâce à son ombre » ; système solaire à l'échelle dans la cour. <i>Source : Défi « 3 fois rien » cycle 3 ; École des sciences de Bergerac, « Rotation de la Terre », « Système solaire »</i>	✓ Il réalise une maquette à l'échelle pour représenter la Terre et le Soleil.
	Vivant	Risques naturels près de chez nous Repérer des manifestations de l'activité interne ou externe de la Terre. Définir la notion de risque naturel et identifier les mesures de prévention et de protection associées.	Un risque naturel combine un phénomène (crue, glissement de terrain) et des enjeux humains. La prévention réduit les dommages.	Étudier les crues de la Dordogne (repères de crue, plan communal) ; modéliser le ruissellement sur une maquette en sol perméable et imperméable. <i>Source : Programme 2026</i>	✓ L'élève conçoit, met en œuvre et discute une modélisation simple (maquette) du phénomène étudié. ✓ À partir d'une étude de cas, l'élève identifie un risque naturel, ses conséquences sur les populations et les moyens de prévention et de protection.
	Vivant	Météo ou climat ? Définir le climat local. Décrire quelques conséquences du changement climatique récent sur son environnement proche. Citer des stratégies d'atténuation ou d'adaptation, en privilégiant les exemples locaux.	La météo, c'est le temps d'un jour ; le climat, la moyenne sur trente ans ou plus. Le climat local se réchauffe, et l'on peut agir pour réduire ses causes et s'adapter à ses effets.	Comparer les relevés météo de l'école aux normales de Météo-France pour la Dordogne ; débat sur des actions possibles à l'école. <i>Source : La main à la pâte, « Le climat, ma planète... et moi ! » ; École des sciences de Bergerac, « Changement climatique »</i>	✓ L'élève exploite des données moyennes de pluviométrie et de température sur plusieurs décennies pour distinguer climat et météorologie. ✓ L'élève identifie des actions possibles d'atténuation ou d'adaptation au changement climatique.

Ressources citées

- Explorateur « Sciences et technologie dans les programmes C1 C2 C3 » (N. Chedotal, La Forge) : objectifs d'apprentissage et exemples de réussite <https://chedotalnicole.forge.apps.education.fr/explorateur-sciences-et-technologie-dans-les-programmes-c-1-c-2-c-3/>
- Programme de l'école maternelle (BO n° 19 du 7 mai 2026) <https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/document/annexe-programme-d-enseignement-de-l-ecole-maternelle-cycle-1-516107.pdf>
- Programme de sciences et technologie du cycle 2 (BO n° 24 du 11 juin 2026) <https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/document/annexe-1-programme-de-sciences-et-technologie-du-cycle-2-519020.pdf>
- Programme de sciences et technologie du cycle 3 (BO n° 24 du 11 juin 2026) <https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/document/annexe-2-programme-de-sciences-et-technologie-du-cycle-3-519023.pdf>
- Eduscol, cycle 1 : séquences « Plouf », « Les bateaux », « Les élevages : les escargots et les phasmes », « Connaître le corps humain » <https://eduscol.education.gouv.fr/7052/decouvrir-le-monde-du-vivant-de-la-matiere-et-des-objets-au-cycle-1>
- Eduscol, cycle 2 : progressions, webinaires « Comparer et mesurer les masses », « La vache est-elle herbivore ? », Vigie-Nature École <https://eduscol.education.gouv.fr/7055/ressources-d-accompagnement-pour-questionner-le-monde-du-vivant-de-la-matiere-et-des-objets-sciences-et-technologie-au-cycle-2>
- Eduscol, cycle 3 : ressources d'accompagnement <https://eduscol.education.gouv.fr/6878/ressources-d-accompagnement-du-programme-de-sciences-et-technologie-au-cycle-3>
- École des sciences de Bergerac, modules cycle 1 <https://www.ecole-des-sciences-bergerac.com/ressources-c1>
- École des sciences de Bergerac, modules cycle 2 <https://www.ecole-des-sciences-bergerac.com/ressources-c2>
- École des sciences de Bergerac, modules cycle 3 <https://www.ecole-des-sciences-bergerac.com/ressources-c3>
- La main à la pâte : « Une graine, une plante ? », « Où va l'eau d'arrosage des plantes ? », « Premier regard sur la biodiversité », « Écosystèmes », « 1, 2, 3... codez ! », « Les écrans, le cerveau... et l'enfant », « Le climat, ma planète... et moi ! » <https://fondation-lamap.org>
- Diaporamas « Faire des sciences avec 3 fois rien » aux cycles 1, 2 et 3 : banques de défis (fiches, notions et notes de la formatrice)