

## FRANÇAIS - Langage oral & vocabulaire

### Compétences :

1. S'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis.
2. Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté.
3. Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.
4. Utiliser à bon escient des termes du lexique de la vie quotidienne.

- faire un récit structuré et compréhensible pour un tiers ignorant des faits rapportés,
- écouter et prendre en compte ce qui a été dit,
- questionner afin de mieux de mieux comprendre.

### Activités :

- *Productions de textes* : réalisation de fiches de prévention, de fiches signalétiques
- *Lecture* : documents divers

## CULTURE HUMANISTE – Géographie

### Compétences :

1. Lire et utiliser différents langages : cartes, croquis.

- Identifier et connaître les principales caractéristiques de la géographie locale.

### Activités :

- lecture de cartes,
- repérage du quartier par rapport à la ville, aux éléments dangereux, analyse des milieux (Cf. PPMS),
- approche des réalités locales.

## LANGUE VIVANTE

### Compétences :

1. Communiquer : se présenter, répondre à des questions et en poser.
  2. Comprendre des consignes, des mots familiers et des expressions très courantes.
- *comprendre à l'oral* : suivre des instructions courtes et simples – comprendre des mots familiers et des expressions courantes,
  - *parler en continu* : utiliser des expressions simples pour donner des informations (Cf. programmes spécifiques langue vivante).

### Activités :

- jeux de rôles, dialogues en situation
- lecture et analyse de documents de prévention

## EPS

### Compétences :

#### Se déplacer en s'adaptant à l'environnement

- s'engager lucidement dans l'action,
- mesurer et apprécier les effets de l'activité.

### Activités :

- sécurisation des activités EPS proposées,
- expression : simulation d'accidents, jeux de rôles
- parcours .

### Objectif APS C3:

**Savoir prévenir tout  
risque d'accident et  
protéger du sur-  
accident**

## INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE

### Compétences :

1. Coopérer avec un ou plusieurs camarades.
  2. Faire quelques gestes de premier secours.
  3. Savoir si une activité, un jeu ou un geste de la vie courante présente un danger vital.
- étudier :
    - le respect de l'intégrité des personnes, y compris de la leur,
    - les règles de sécurité et l'interdiction de jeux dangereux.

### Activités :

- recherche à la mairie de documents relatifs aux risques majeurs proches (lien avec le PPMS),
- travail sur les pictogrammes des produits dangereux, de l'environnement proche, de la sécurité routière,
- organisation de visites de lieux tels que des barrages, des lieux inhabituels pour les enfants,
- échanges sur les jeux dangereux.

## SCIENCES EXPERIMENTALES ET TECHNOLOGIE

### Compétences :

1. Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.
2. Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse...
3. Mobiliser ses connaissances (scientifiques) dans des activités de la vie courante.
4. Exercer certains gestes techniques.

- connaître les principes élémentaires de circuits électriques,
- connaître les dangers de l'électricité,
- respecter des règles de sécurité en cas de danger électrique.

### Activités :

- observation et réalisation de circuits électriques,
- réalisation de questionnaires scientifiques,
- connaissance et respect des règles d'évacuation (sécurité incendie, etc.),
- recherche d'informations sur internet.

## PRATIQUES ARTISTIQUES – Arts visuels - Musique

### Compétences :

1. Repérer des éléments musicaux simples.
2. Pratiquer le dessin et différentes formes d'expressions visuelles ou plastiques.

### Activités :

- reconnaissance des signaux d'alerte aux populations,
- analyse de photographies ou d'autres supports d'information.