

Objectifs du projet en lien avec le programme de l'Education Nationale.

HISTOIRE/CULTURE

> Etre capable de raconter, simplement, avec ses propres mots, l'histoire de d'Artagnan; de situer l'époque et le contexte historique ; et de relever les différences entre le roman et la réalité.

- Apports historiques et culturels. Travail sur livres, cartes, supports vidéos.
Intervention de personnes ressources.
- ***Louis XIV, le roi Soleil à Versailles. Jeux d'Alliance et liens du Royaume de France.***
- Travail du roman « D'Artagnan, ce héros » de Claude Merle.

GEOGRAPHIE / ROUTE EUROPEENNE D'ARTAGNAN/ VALEURS CITOYENNES EUROPEENNES

> Etre capable de reconnaître la France et l'Europe, de citer les pays membres, de situer les 6 pays de la Route Européenne et de retracer approximativement les 4 voies.

- Apports historiques et culturels. Travail sur livres, cartes, supports vidéos.
Intervention de personnes ressources.
- ***Se déplacer en France, en Europe et dans le Monde. Exemples de mobilité, modes et réseaux de transports et déplacements plus ou moins lointains.***
- Découverte de la route Européenne D'Artagnan (étude de cartes, histoire, balade)

FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

> Etre capable de parler des symboles Européens (drapeau, hymne, devise, journée de l'Europe, monnaie).

> Connaître l'hymne Européen (l'Hymne à la joie), musique de Ludwig van Beethoven.

- Prendre confiance en soi, respecter les autres.
- Avoir le sens de l'engagement et de l'initiative.
- Distinguer l'histoire de la fiction, idée de preuve et d'argumentation.

ESCRIME ARTISTIQUE

> Etre capable de conduire et de maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel, en situation aménagée ou en effectif réduit. Coordonner des actions motrices simples.

- ***S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.***
- ***Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.***
- ***Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.***
- ***Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur).***
- ***Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.***

Objectifs du projet en lien avec le programme de l'Education Nationale.

EQUITATION / ROUTE EUROPEENNE D'ARTAGNAN

> Etre capable de réaliser, à cheval, seul ou à plusieurs, un parcours dans un environnement inhabituel, en milieu naturel aménagé ou artificiel.

- Découvrir et participer à la vie d'un centre équestre.
- Découvrir le cheval, respecter l'animal et ses besoins.
- **Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à l'environnement.**
- **Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.**
- **Initiation à l'équitation : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.**
- **Adapter ses déplacements aux différents milieux. Gérer son effort. Aider l'autre.**

DANSE

> Etre capable de s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique. Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique, une autre à visée artistique.

- **Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.**
- **Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.**
- **S'engager dans des actions destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et les émotions.**
- **Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.**

MUSIQUE ET CHANT

> Etre capable de chanter et interpréter, dans une chorale et à plusieurs voix, 2 ou 3 chants en rapport avec l'époque et les personnages.

- **Mémoriser et chanter par cœur, avec une intonation juste et une intention expressive.**

> Etre capable d'écouter, décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux, d'aires géographiques ou culturelles différents et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

- **Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.**
- **Repérer et nommer une organisation simple dans un extrait musical.**
- **Associer la découverte d'une œuvre à des connaissances construites dans d'autres domaines enseignés.**

> Etre capable d'échanger, partager et argumenter.

- **Exprimer ses goûts au-delà de son ressenti immédiat.**
- **Ecouter et respecter le point de vue des autres.**
- **Argumenter un choix dans la perspective d'une interprétation collective.**

Objectifs du projet en lien avec le programme de l'Education Nationale.

ARTS / MISE EN ŒUVRE D'UN PROJET ARTISTIQUE

- > Etre capable d'enrichir, de valoriser et de présenter son travail.
 - *Utiliser l'appareil photographique ou la caméra, notamment numériques, pour produire des images.*
 - *Différencier images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.*
 - *Prendre en compte le spectateur, l'effet recherché.*

- > Etre capable de fabriquer et de mettre en relation l'objet et l'espace.
 - *Créer des objets.*
 - *Réaliser une production ou une œuvre.*

LANGUE VIVANTE (ETRANGERE OU REGIONALE) : L'OCCITAN

- > *Etre capable de comprendre des mots familiers et des phrases très simples.*

- > *Etre capable d'apprendre par cœur et d'interpréter des textes courts et simples.*

- > *Etre capable d'utiliser des expressions et des phrases simples pour parler de soi et de son environnement immédiat.*
 - Apports culturels et étymologiques.
 - Apprentissage d'un lexique simple, phrases, textes.

NB : Les professeurs d'Anglais et d'Espagnol intégreront, dans leurs séances, une partie en lien avec le projet.

SCIENCES

- > *Etre capable d'expliquer les besoins variables en aliments de l'être humain ; l'origine et les techniques mises en œuvre pour transformer et conserver les aliments.*
 - Apports alimentaires : besoins, qualité et quantité.
 - Origine des aliments consommés.
 - Hygiène alimentaire.

- > Etre capable d'expliquer, simplement et avec ses propres mots, la vie des mousquetaires au 17^{ème} s (hygiène, santé, alimentation). Reproduire les gestes d'un chirurgien de l'époque.
 - Apports historiques et culturels. Travail sur livres, cartes, supports vidéos. Intervention d'une personne ressource.

Objectifs du projet en lien avec le programme de l'Education Nationale.

> **Etre capable de classer des plantes**, d'identifier leurs vertus et leurs utilisations. Reproduire simplement les gestes d'un parfumeur de l'époque.

- Apports historiques et culturels. Intervention de personnes ressources : un parfumeur, une pharmacienne et un jardinier/fleuriste.
- Créer et entretenir un carré de « simples » dans le jardin de l'école : plantes médicinales et odorantes.
- Imaginer et créer son parfum dans l'esprit des techniques du 17^{ème} s.

LE HEROS (MISE EN RESEAU AVEC D'ARTAGNAN)

> Etre capable donner sa définition du HEROS, d'en citer de la Préhistoire à aujourd'hui et de décrire son héros imaginaire.

Travail réalisé avec la Médiathèque de Lecture et la librairie-tartinerie de Sarrant.

Création d'une malle pédagogique. Objectifs détaillés sur document annexe.

BRIEVEMENT :

- Questionnements – Choix du livre - Définitions - repères historiques
- Classification – Découvertes de personnages à travers le temps
- Réinvestissement à travers le jeu
- Création de son propre héros
- Ecriture d'une histoire collective

FRANÇAIS / MATHÉMATIQUES

SE REPORTER AUX PROGRAMMES DE L'EDUCATION NATIONALE, A LA PROGRESSION ET A LA PROGRAMMATION DE LA CLASSE.

La description de ce volet serait très longue, et l'utilité de l'inclure dans cette description du projet est discutable.

Les documents sont consultables sur demande (classeurs de l'enseignante).

La maîtrise de la langue reste un objectif central.

Les activités de lecture, de littérature, d'écriture et d'oral, régulières et quantitativement importantes sont complétées par des activités plus spécifiques dédiées à l'étude de la langue.

En mathématiques, les élèves fréquenteront des situations de problèmes avec une mise en perspective historique de certaines connaissances (apparition des premiers nombres, système de numération, unités de mesures, monnaie, temps...)