

Mardi 1^{er} Septembre - CP - Lise Balet

Objectifs	Déroulement	Matériel	Bilan
8h30-9h00 (30')			
<p>Se positionner dans la classe</p> <p>Faire connaissance</p> <p>Respecter les premières règles de vie de la classe</p> <p>Participer à la vie de la classe</p> <p>Accomplir des actions en autonomie</p> <p>Compétences 1, 6 et 7</p>	<p>Français : Langage oral → Présentation et responsabilités</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jeu de présentation** 2) Découverte des toilettes 3) Avant l'entrée dans la classe : exiger la discrétion (droit de chuchoter) + choix libre de la place (préciser que ça changera). Rien ne sort des sacs. 4) Présentation des métiers en classe de CP et choix des métiers 	<p>Cahier d'appel</p> <p>Responsabilités</p>	
9h00-9h30 (30')			
<p>Gérer son matériel de classe ; en prendre soin</p> <p>Compétences 1, 6 et 7</p>	<p>Français : Langage oral → Le nez dans le cartable</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Règle du silence à respecter (+ introduction de la position d'écoute) 2) Sortir tout ce que contient le cartable + la trousse sur la table 3) Sélection des fournitures utiles : faire cocher ce qui est présent, entourer ce qui manque (le reste est pour la maison) [caméra et VPI] 	<p>Fiche à cocher</p>	<p>Penser à récupérer les pochettes plastifiées</p>
9h30-10h00 (30')			
<p>Positionner correctement sa main sur le crayon, et le crayon sur la feuille. Reproduire des modèles graphiques (soin et précision)</p> <p>Compétences 1, 6 et 7</p>	<p>Français : Ecriture → positionnement du crayon et de la main</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Cahier du jour : prénom [caméra et VPI] 2) Gymnastique des doigts + position écriture 3) Explication des lignes de feu, terre, herbe et ciel 4) Ex de graphisme : méthode Dumont → traits verticaux de haut en bas. U. [enregistrement geste VPI] 	<p>FP pour la PE</p> <p>CJ couleurs</p> <p>Tampon bravo</p>	
10h00-10h15 (15')			
<p>Réciter la comptine numérique.</p> <p>Comprendre le fonctionnement de l'écriture des nombres</p> <p>Compétences 3, 6 et 7</p>	<p>Mathématiques : Numération → comptine numérique</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Présentation de la frise numérique vierge : il faut la remplir en comptant 2) Les élèves comptent, la PE marque les nombres 3) Récitation de la comptine pour les volontaires (pince à linge pour arrêt) 	<p>Frise numérique +</p> <p>pincettes à linge</p>	
RECREATION			
10h30-10h45 (15')			
<p>Se repérer dans le temps et sur un calendrier</p> <p>Percevoir et analyser le temps qu'il fait</p> <p>Compétences 1, 3, 6 et 7</p>	<p>Français : Temps → Rituels</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Date et météo 2) Découverte du classeur et coloriage du premier jour 	<p>Rituels date et météo</p>	
10h45-11h30 (45')			
<p>Ecouter et comprendre des histoires lues</p> <p>Reconnaître et reproduire le chant des alphas voyelle</p> <p>Compétences 1, 6 et 7</p>	<p>Français : Lecture → Les alphas, séance 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Découverte de l'album (couverture, titre, anticipation) 2) Lecture du conte (→ fin de la présentation de la famille voyelle) 3) (Coloriage des alphas voyelles) 4) Distribution des cartes < alphas voyelles > et jeux oraux avec la mascotte chouette 	<p>Album</p> <p>Cartes < alphas voyelles ></p> <p>Mascotte</p>	

Mardi 1er Septembre - CP - Lise Balet

Objectifs	Déroulement	Matériel	Bilan
<p>14h15-14h45 (30')</p> <p>Élargir sa culture G et son voc. Pratiquer des échanges entre U et D. décomposer + écrire des nb. date en abrégé Compétences 1. 3. 6 et 7</p>	<p><i>Français : Langage oral et numération → Rituels</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Découverte du cahier de liaison (insister sur la tenue) Coller les devoirs Chaque jour compte Lecture feuilleton ou découverte des ateliers autonomes 	<p>Chaque jour compte Le petit Nicolas</p>	
<p>14h45-15h15 (30')</p> <p>Maîtriser son geste graphique (coloriage précis) ; Exprimer ses préférences ; S'impliquer dans un projet collectif Compétences 1. 6 et 7</p>	<p><i>Arts visuels : affiche de porte (S1)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Sonnerie du réveil : Les mascottes disent « Le CP. c'est chouette » Écriture de la phrase au tableau Choix des chouettes et distribution des lettres de la phrase Coloriage par les élèves + écriture du prénom 	<p>Chouettes Lettres Mascottes Feutres/crayons</p>	<p>La PE plastifie les chouettes et les lettres avant l'affichage</p>
<p>15h15-15h30 (15')</p> <p>Écouter lire des œuvres de littérature de jeunesse et les comprendre Compétences 1. 6 et 7</p>	<p><i>ICM : les règles de vie de la classe (S1)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Mise en contexte (sujet de l'album) Lecture de l'album Compréhension et réflexion (cf FP) → Nous devons avoir des règles de vie 	<p>Album Règles de vie (classe)</p>	
RECREATION			
<p>15h45-16h20 (35')</p> <p>Participer à l'élaboration du règlement de la classe Compétences 1. 6 et 7</p>	<p><i>ICM : les règles de vie de la classe (S1)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Présentation des règles de vie : image, texte, signification, pourquoi Jeux pour s'approprier les règles de vie : Loto, jeu de Kim (+ dominos) Distribution des règles de vie : vérification et signature par les élèves Rangement dans le classeur Présentation du chaton du comportement par la mascotte (cf FP) puis coloriage du coussinet 	<p>Règles de vie (classe) Loto, grandes cartes, dominos Fiche règles</p>	<p>Garder 10 minutes pour préparer le cartable, uniquement le 1er jour</p>

Si temps supplémentaire :

- Demander aux élèves ce qu'ils veulent apprendre au CP.
- Se mettre d'accord sur 2 ou 3 phrases, que la PE écrit sur une ardoise à craies
- Photographier les élèves seuls ou par groupe
- Imprimer les photos pour le lendemain, les plastifier et les afficher dans la classe

** Jeu de présentation : les élèves sont en ronde, assis. Chacun reçoit une carte prénom et essaie de la lire. Un élève volontaire commence : il lit le prénom sur sa carte et envoie une balle en direction de l'élève concerné qui doit la rattraper. L'élève ayant reçu la balle lit à son tour sa carte et envoie la balle vers l'élève dont il a lu le prénom....

Devoirs : compléter le matériel manquant ; faire signer le cahier rouge

Mercredi 2 Septembre - CP - Lise Balet

Objectifs

Déroulement

Matériel

Bilan

8h30-8h55 (25')

Français : Langage oral / Temps / Numération → Rituels

Écrire la date, se repérer sur un calendrier, connaître et comprendre le déroulement de la journée. Percevoir et analyser le temps ; utiliser les D et les U
Compétences 1, 3, 6 et 7

1. Les responsables écrivent la date / Les responsables affichent la météo / Les élèves colorient la date sur leur calendrier individuel
2. Collectivement, on remplit « chaque jour compte »
3. La PE (ou élève lecteur) indique le programme du jour

Date, météo, calendrier indiv. prog du jour

8h55-9h55 (1h)

Français : Lecture → Les alphas, séance 2

Écouter et comprendre des histoires lues
Reconnaître et reproduire le chant des alphas voyelle
Compétences 1, 6 et 7

1. Rappel sur l'album avec jeux oraux
2. Lecture du conte (→ jusqu'à l'arrivée de la fusée chez Petit Malin) + compréhension
3. Exercices (cahier du jour) : alpha dans sa maison ; entourer l'alpha chanté [caméra et VPI]
4. Fiche son A1 : à expliquer ; à coller dans le cahier de son [caméra et VPI]

Album
Fiche exos 1 et 2
Fiche son A1

9h55-10h15 (20')

Français : Ecriture → Tenue de la ligne

Positionner correctement le crayon et la main pour écrire, respecter la tenue de la ligne
Compétences 1, 6 et 7

1. Gymnastique des doigts
2. Observation du tracé
3. Travail des élèves : tenue de la ligne ; positionnement du crayon [enregistrement geste VPI]

Cahier du jour avec lignages colorés

RECREATION

10h30-11h15 (45')

(1) Mathématiques : numération → 5, c'est 2 et encore 1 et encore 2

Constituer un système de « traduction » entre des représentations des 5 premiers nb. Comprendre que la succession des mots-nb exprime l'ajout d'une unité
Compétences 3, 6 et 7

1. Observation de la page 8 : ligne par ligne (cf FP) [caméra et VPI, sans fichier]
2. Mise en ateliers : Atelier 1 (autonome) : en binôme, tirer une carte et constituer la constellation puis auto-correction au verso / Atelier 2 (dirigé) : un élève dit un nb et un personnage et les élèves dessinent sur leur ardoise
3. Observation de la page 9 [caméra et VPI]
4. Réalisation individuelle de la page 9 par les élèves.

Affiche Dédé et Patti
Fichier Picbille

11h15-11h30 (15')

Français : Langage oral → Poésie

Dire des textes de mémoire
Compétences 1, 6 et 7

1. Devoirs à coller + Préparation du cartable
2. Récitation de l'alphabet collectivement
3. Choix de la poésie : L'alphabet de Christine Fayolle ou de Sophie Claudel
4. Début de l'apprentissage de la poésie choisie

Poésies

Devoirs : faire les jeux de la fiche son A1 (cahier jaune)

Jeudi 3 Septembre - CP - Lise Balet

Objectifs	Déroulement	Matériel	Bilan
8h30-8h55 (25')	Français : Langage oral / Temps / Numération → Rituels		
Ecrire la date et se repérer sur un calendrier, connaître et comprendre le déroulement de la journée. Percevoir et analyser le temps ; utiliser les D et les U Compétences 1, 3, 6 et 7	<ol style="list-style-type: none"> Les responsables inscrivent la date, la météo et chaque jour compte On valide collectivement Les élèves colorient la date dans leur classeur La PE (ou élève lecteur) indique le programme du jour 	Date, météo, calendrier indiv, prog du jour	
8h55-9h40 (45')	(2) Mathématiques : Géométrie → tracer à la règle (1)		
Analyser des tracés Tracer à la règle des traits dont la longueur croît, sans changements de direction, pour relier 2 points Compétences 3, 6 et 7	<ol style="list-style-type: none"> Calcul mental : dessin de doigts → dessin de points (sur l'ardoise) ; nombre dit → dessin de points (fichier) cf progression CM Observation des 3 pyramides + retrouver à quoi elles servent [caméra et VPI] Recherche individuelle des 3 erreurs de Couic-Couic + Verbalisation collective des erreurs de Couic-Couic [caméra et VPI] Analyse d'un tracé correct : Comment se servir de la règle ? Observation des consignes et réalisation individuelle de la p 11 Exos supplémentaires de tracés pour les rapides 	Fichier Exos supp	
9h40-10h15 (35')	Français : Lecture → Les alphas, séance 3		
Ecouter et comprendre des histoires lues Reconnaître et reproduire le chant des alphas voyelle Associer les alphas voyelles avec les voyelles de l'alphabet Compétences 1, 6 et 7	<ol style="list-style-type: none"> Rappel de l'album Lecture des albums « à la poursuite des alphas » + « sauve qui peut » + compréhension Distribution des cartes « lettres voyelles » et jeux d'association alphas-lettres avec la chouette (cf FP) Exercices (cahier du jour) : relier les alphas voyelles à leurs déguisements 	Album 2 contes Cartes « lettres voyelles » Fiche exo 3	A poursuivre après la récré jusqu'à environ 10h55
RECREATION			
10h55-11h20 (25')	Français : Ecriture → les lignages du cahier		
Positionner correctement la main et le crayon, se repérer dans les lignes du cahier Compétences 1, 6 et 7	<ol style="list-style-type: none"> Gymnastique des doigts Observation du tracé [enregistrement du geste sur le VPI] Exercices de graphisme : Méthode Dumont → colorier les lignes, reproduire des modèles en respectant les dimensions 	FP pour la PE CJ Tampon bravo	
11h20-11h30 (10')	Français : Langage oral → Poésie		
Dire des textes de mémoire Compétences 1, 6 et 7	<ol style="list-style-type: none"> Suite de l'apprentissage de la poésie Dessin de la poésie 	Poésies	

Jeudi 3 Septembre - CP - Lise Balet

Objectifs

Déroulement

Matériel

Bilan

14h05-14h20 (10')

accueil en classe

Ecouter lire des œuvres de littérature de jeunesse

1. Les élèves collent les devoirs pour le lendemain
2. Lecture feuilleton ou découverte des ateliers autonomes

devoirs

14h20-15h30 (1h10)

EPS : Course longue, s1

Développer le sens de l'effort

Gérer sa course

Courir à allure régulière ; courir vite

Commencer à construire des conditions de récupération

Compétences 1, 6 et 7

1. Déplacement jusqu'au parc
2. Echauffement (cf FP)
3. La locomotive : groupes de 5 ; 4 fois 1 minute sans croiser d'autre train
4. Course de relais
5. Ceinture blanche de course : coureurs/observateurs ; 2 minutes
6. Retour au calme
7. Retour à l'école

FP

Sifflet

Ceinture blanche

Préparer un tableau

pour l'affichage des

ceintures blanches

RECREATION

15h45-15h30 (45')

Découverte du monde : Temps → Le déroulement de la journée (S1)

Se repérer dans une journée d'école : pouvoir expliquer le

déroulement de la journée

Compétences 1, 3, 6 et 7

1. Mise en contexte : à partir de la journée de la chouette
2. Oral : raconter sa journée (identifier les moments : matin, midi, après-midi, soir, nuit)
3. Images à remettre dans l'ordre chronologique
4. Identification des différents moments de la journée : matin, midi, après-midi, soir, nuit
5. Préparation du cartable

FP

Fiche d'exercices

Devoirs : jeux d'association alphas-lettres

Vendredi 4 Septembre - CP - Lise Balet

Objectifs

Déroulement

Matériel

Bilan

8h30-8h55 (25')

Français : Langage oral / Temps / Numération → Rituels

Ecrire la date et se repérer sur le calendrier, connaître et comprendre le déroulement de la journée. Percevoir et analyser le temps ; utiliser les D et les U
Compétences 1, 3, 6 et 7

1. Les responsables inscrivent la date, la météo et chaque jour compte
2. On valide collectivement
3. Les élèves colorient la date dans leur classeur
4. La PE (ou élève lecteur) indique le programme du jour

Date, météo,
calendrier indiv.
prog du jour

8h55-9h55 (1h)

Français : Lecture → Les alphas, séance 4

Ecouter et comprendre des histoires lues
Reconnaître et reproduire le chant de la fusée
Fusionner les chants des alphas : la fusée + une voyelle
Compétences 1, 6 et 7

1. Rappel de l'album
2. Lecture du conte (→ l'arrivée de la fusée sur la tête de Monsieur O)
3. La fusée et les alphas voyelles : distribution de la carte « alpha fusée » + inventer d'autres histoires (jeux avec la chouette, cf FP)
4. Dictée de voyelles sur ardoise
5. Fiche son A2 : à expliquer collectivement et à coller dans le cahier de sons

Album
Carte alpha fusée
Fiche son A2

9h55-10h15 (20')

Musique (S1)

Participer à des jeux rythmiques et vocaux
Ecouter, découvrir et comprendre un chant
Adopter une posture et une attitude adéquate à la pratique du chant (tenue, comportement...)
Compétences 1, 5, 6 et 7

1. Echauffement
2. Virelangues
3. Jeux rythmiques : la noire

Virelangues
Affiches Noires
Chant

9h55-10h15 (20')

Français : Ecriture → révisions de la semaine

Positionner correctement la main et le crayon, se repérer dans les lignes du cahier, tenir la ligne
Compétences 1, 6 et 7

1. Jeu des doigts, jeu de la bonne position, jeu du prêt à écrire + rappeler lignes
2. Exercices de graphisme : Méthode Dumont → reprise des exercices de la semaine en fonction des réussites de la semaine

FP pour la PE
CJ couleurs
Tampon bravo

Possibilité de faire le dessin de poésie ou musique

RECREATION

10h30-11h30 (1h)

(3) Mathématiques : numération → les 5 premiers nombres dans la boîte de picbille

Représentation des nombres jusqu'à 5/ repère du 3.
Reconnaissance sous diverses formes (doigts, dédè, picbille).
Système du 4 c'est 3 et encore 1
Compétences 3, 6 et 7

1. Calcul mental : dessin de points → dessin de doigts (sur l'ardoise) ; nombre dit → dessin de doigts
2. Découverte de la boîte jaune : 2 compartiments avec 5 cases et Jeux autour de la boîte
3. Ateliers tournants (5 minutes) : la PE dit un nombre et les élèves le constituent avec : les jetons, les bâtonnets, les boîtes, leurs doigts
4. Observation du fichier p 12 et 13 [caméra et VPI]
5. Réalisation individuelle du fichier p 12 et 13

Fichier
Une boîte jetons
Une boîte bâtons
Une boîte boîtes
Les doigts élèves

Vendredi 4 Septembre - CP - Lise Balet

Objectifs

Déroulement

Matériel

Bilan

14h05-14h20 (10')

accueil en classe

Ecouter lire des œuvres de littérature de jeunesse

1. Les élèves collent les devoirs pour le lendemain
2. Lecture feuilletton ou découverte des ateliers autonomes

devoirs

14h20-15h05 (45')

Anglais : saluer, se présenter (S1)

Savoir se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom, son âge (What's your name ? My name is...)

1. Ronde assise (cour) : What's your name ? My name is (faire rouler la balle)
2. Jeu des paires
3. The Hello song

Une balle
Jeu des paires

Compétences 2, 6 et 7

15h05-15h30 (25')

Arts visuels → Etiquette du porte manteau (S1)

Ecouter lire des œuvres de littérature de jeunesse

1. Lecture de l'album de « Ma classe de A à Z » + compréhension
2. Présentation du projet : créer son étiquette de porte manteau en faisant des lettres comme dans l'album
3. Entraînement aux lettres creuses sur l'ardoise : écrire son prénom ; faire le tour des lettres, puis effacer l'intérieur
4. Entraînement aux lettres personnages : dessiner la lettre creuse, puis lui faire une tête, des bras, des jambes → quand une lettre est ok, l'élève met son prénom derrière au crayon de papier et la dépose dans un bac

Album
Ardoise
Feuilles A7
Feutres + crayons
de papier et gommes

Plastifier les lettres
terminées

Compétences 1, 5, 6 et 7

RECREATION

15h45-16h20 (35')

Arts visuels → Etiquette du porte manteau (S1, suite)

Ecouter lire des œuvres de littérature de jeunesse

1. Lecture de l'album de « Ma classe de A à Z » + compréhension
2. Présentation du projet : créer son étiquette de porte manteau en faisant des lettres comme dans l'album
3. Entraînement aux lettres creuses sur l'ardoise : écrire son prénom ; faire le tour des lettres, puis effacer l'intérieur
4. Entraînement aux lettres personnages : dessiner la lettre creuse, puis lui faire une tête, des bras, des jambes → quand une lettre est ok, l'élève met son prénom derrière au crayon de papier et la dépose dans un bac

Album
Ardoise
Feuilles A7
Feutres + crayons
de papier et gommes

Plastifier les lettres
terminées

Compétences 1, 5, 6 et 7

16h20-16h30 (10')

Musique (S1, suite)

Ecouter, découvrir et comprendre un chant
Adopter une posture et une attitude adéquate à la pratique
du chant (tenue, comportement...)

1. Ecoute du chant : tout rebarbouiller + début de l'apprentissage

Virelangues
Affiches Noires
Chant

Compétences 1, 5, 6 et 7

Devoirs : faire signer le cahier vert, le cahier rouge et Picbille ; fiche son A2

