

GS-CE2 Période 1	Semaine 1 Du 2/9 au 6/9	Semaine 2 Du 9 au 13/9	Semaine 3 Du 16 au 20/9	Semaine 4 Du 23 au 27/9	Semaine 5 Du 30/9 au 4/10	Semaine 6 Du 7/10 au 11/10	Semaine 7 Du 14/10 au 18/10
<b>Lecture CE2</b>	Gare à la maîtresse 1 Gare à la maîtresse 2	Gare à la maîtresse 3 Gare à la maîtresse 4	Petit ogre 1 Petit ogre 2	Petit ogre 3 Petit ogre 4	Petit ogre 5 Petit ogre 6	Le puits aux souhaits Le père la Souris	Loulou 1 Loulou 2
<b>Prod. écrits</b>	La rentrée au hasard	Le résumé de l'histoire « Gare à la maîtresse » Acrostiche « ECOLE »	Écrire un mot pour les soldats	Écrire un mot pour les soldats (recopier au propre)	Semaine de l'écriture : « L'endroit où j'aimerais vivre »	Copie au propre de son texte « L'endroit où j'aimerais vivre » <b>Pour envoi avant le 13/10</b>	. Décris un monstre effrayant. . Tu as bu une potion pour devenir invisible, que fais-tu ?
<b>Dictée CE2</b>	Liste 1 (découverte)	Liste 1	Liste 2	Liste 3	Liste 4	Liste 5	Liste 6
<b>Poésie CE2</b>	Le Cancre (copie)	Le cancre (copie suite)	Jour pluvieux (copie)	27/9 : récitation poésie Cancre Jour pluvieux (copie)	Jour pluvieux (copie) <b>À réciter en semaine 7 (15/10)</b>	Ponctuation (copie 1)	15/10 : récitation « Jour pluvieux » Ponctuation (copie 2)
<b>Français CE2</b>	Voir détail dans le fichier approprié + Évaluations diagnostiques	Voir détail dans le fichier approprié	Voir détail dans le fichier approprié	Voir détail dans le fichier approprié	Voir détail dans le fichier approprié	Voir détail dans le fichier approprié	Voir détail dans le fichier approprié
<b>Maths CE2</b>	MHM M1 – S1 MHM M1 – S2 MHM M1 – S3 MHM M1 – S4 + évaluations diagnostiques	MHM M1 – S5 MHM M1 – S6 MHM M2 – S1 MHM M2 – S2	MHM M2 – S3 MHM M2 – S4 MHM M2 – S5 MHM M2 – S6 MHM M3 – S1	MHM M3 – S2 MHM M3 – S3 MHM M3 – S4 MHM M3 – S5 MHM M3 – S6	MHM M3 – S7 MHM M3 – S8 MHM M4 – S1 MHM M4 – S2 MHM M4 – S3	MHM M4 – S4 MHM M4 – S5 MHM M4 – S7 MHM M4 – S6 MHM M4 – S8	MHM M5 – S1 MHM M5 – S2 MHM M5 – S6 MHM M5 – S3 MHM M5 – S4
<b>EMC / QLM CE2</b>	Les déchets S1	Les déchets S2 Les déchets S3	Les déchets S4 Les déchets S5	La plante : Germination S1 Le cycle de vie d'un animal S1	La plante : vie S2 Les abeilles S1	Le découpage du temps S1 Les abeilles S2 Les abeilles S3	Le calendrier S2 Siècles et millénaires S3
<b>Écriture CE2</b>	<i>J. Le Jeune</i>	<i>R. L'Harmonica</i>	<i>F. Handinsky</i>	<i>Z. Zavatta</i>	<i>P. Pascaou</i>	<i>P. Ronelongo</i>	<i>R. Rouget de Lisle</i>
<b>Anglais CE2</b>	Se saluer S1	Se saluer S2 Se saluer S3	Dire comment on s'appelle S1 Dire comme on s'appelle S2	Numbers S1 Numbers S2	Numbers S3 How are you ? S1	How are you ? S2 Civilisation : United Kingdom S1	Civilisation : United Kingdom S2 Civilisation : United Kingdom S3
<b>Arts CE2</b>	Réaliser l'illustration de « Dis, t'as vu ma bulle ? »	Le pot de fleurs Planète	Un dessin pour le Noël des soldats	Une carte pour le Noël des soldats (parmi les modèles proposés par PE)	Le cœur de voh (observation) et dessin au pastel gras	Découper un rouleau de papier WC pour en faire des alvéoles et les coller ensemble	Pixel art : l'abeille
<b>Musique GS-CE2</b>	Serge Prokofiev – Pierre et le loup (thème de Pierre)	Camille Saint Saëns – Carnaval des animaux (Fossiles)	Inde – Bhakan de Mira	Irlande – The Fairymole Lasses	Indonésie – Chœur Kekak	Georges Aperghis – Récitations (récitation n°9)	Henry Purcell – King Arthur (air du génie du froid)
<b>Chants</b>	Dis, t'as vu ma bulle.	Dis, t'as vu ma bulle. La grenouille météo	La grenouille météo	La grenouille météo Allo le monde	La grenouille météo Allo le monde	La grenouille météo Allo le monde L'étrange histoire du château hanté	La grenouille météo Allo le monde L'étrange histoire du château hanté
<b>Réseaux littéraires GS</b>	Sur la rentrée « Splat raconte ses vacances »	Sur la rentrée « Le petit chaperon des écoles »	Sur un conte : Le petit poucet	Sur un conte : Le petit poucet	Sur l'abeille : Mélie L'abeille	Sur l'abeille : Mélie L'abeille	Sur les jours : Le loup qui voulait changer de couleur
<b>Langage écrit GS</b>	Observation œuvre COSTA LE1 Lecture album Léo LE4 Découvrir une phrase : « C'est la rentrée » LE6	Les lettres en capitales LE2 Écrire les lettres en capitales LE3	Lecture album : La bataille de l'alphabet	L'ordre alphabétique LE16 Les capitales à la loupe LE17	Reconstituer l'alphabet LE18 Fiche élève alphabet LE19 Le mot abeille (capitale/script)	Jeux alphabétiques	Jeux alphabétiques
<b>Graphisme/écriture GS</b>	Copie « C'est la rentrée » LE7 Écrire son prénom LE11 Évaluation de graphisme	Écrire son prénom LE11 Observation Paul Klee LE8 Le fond de l'alphabet de la classe LE9 Tracer des traits en interrompant son geste LE10	La toile d'araignée LE10 bis Réaliser une étiquette prénom LE12 Observation photographies feuilles d'arbres LE26	Observation photos rayonnantes LE13 Tracer des traits rayonnants LE14 Tracer des traits rayonnants LE15 Nuit étoilée (LE15bis)	Écrire les chiffres de 1 à 5 LE22 Les feuilles d'automne 1 LE27 Les feuilles d'automne 2 LE28 Les feuilles d'automne 3 LE29 Écrire la date en capitale d'imprimerie	Écrire les prénoms des camarades en capitales LE20 Copier « Mes copains et moi » puis dessin LE21	Écrire les chiffres de 1 à 5 LE22 Observation lignes brisées (Paul Klee) LE23 Former des lignes brisées LE24
<b>Phono GS</b>	Échauffement vocal voyelles PHO6	Échauffement vocal syllabes PHO7 Échauffement vocal syllabes à consonnes doubles PHO8 Complé Am, Stram Gram PHO10 Complé AM, Stram, Gram dans d'autres langues PHO11	Écoute une histoire et images séquentielles PHO1 Découverte des instruments PHO2 Séparer des mots PHO13 (regroupement)	Reconnaitances des instruments PHO3 Séparer les mots des titres d'albums (regroupement) PHO14 Séparer les mots (atelier) PHO15 Séparer les mots (atelier) PHO16	Fiche « Qui joue ? » Pho4 A chaque mot sa gomme PHO17 A chaque mot sa couleur PHO18 Les mots d'une phrase PHO19 Le jeu des cartes des contes PHO20	Échauffement vocal comptines PHO9 Les syllabes du matériel de classe PHO25 Langage robot (regroupement) PHO22 Langage robot 2 (regroupement) PHO23 Les syllabes des prénoms PHO24	L'appel muet PHO12 Les syllabes du matériel de classe PHO25 Jeu compte syllabe PHO26 Fiche « Dénombrer les syllabes » PHO27
<b>Vers les maths GS</b>	Combien de côtés VLM1 (1) Atrimathts VLM7	Dessins des formes VLM2 (1) Dessins des formes VLM2(2) Dessins des formes VLM2 (3)	Combien de côtés VLM1 (2) Combien de côtés VLM1 (3) Memory des nombres VLM3 (1) Mémoire des nombres VLM3 (2)	Mémoire des nombres VLM3 (3) Mémoire des nombres (fiche) VLM3 (4) A la ferme VLM4 (1) A la ferme VLM4 (2)	A la ferme : dessin commandé VLM4 (« ) A la ferme (fiche) VLM4 (4) 4 feuilles sur un arbre (regroupement) VLM5 (1)	4 feuilles sur un arbre (regroupement) VLM5 (2) 4 feuilles sur un arbre (fiche) VLM5 (3) Atrimathts VLM7	Les crayons VLM10 (1) Ranger selon les tailles VLM10(2) Repérer dans l'espace Mélie (alvéole)
<b>QLM GS</b>	X	X	L'abeille (ce qu'en savent les élèves)	L'anatomie de l'abeille	L'anatomie de l'abeille	Les amis et les prédateurs de l'abeille (avec Mélie)	Les jours de la semaine > remettre en ordre.
<b>Arts GS</b>	Réaliser l'illustration de « Dis, t'as vu ma bulle ? »	Le pot de fleurs Planète	Un dessin pour le Noël des soldats Un sapin de mains (en A3)	Une carte pour le Noël des soldats (sapin avec des boules – points au doigt et tronç à la craie grasse)	Une abeille en volume (rouleau papier WC)	Découper un rouleau de papier WC pour en faire des alvéoles et les coller ensemble	Les abeilles en boîtes d'œufs



<b>Anglais GS</b>	X	X	Saluer (Hello/goodbye)	Saluer (Hello/goodbye) My name is	Saluer (Hello/goodbye) My name is	Halloween	Halloween
<b>EPS GS/CE2</b>	<p><b>EPS : Athlétisme</b> Atelier 1 : Lancer loin : les javelots Atelier 2 : Lancer loin : les balles lestées Atelier 3 : Lancer à 2 (faire des rebonds) – vers le basket</p>	<p><b>EPS : Athlétisme</b> Atelier 1 : Sauter : Parcours avec les mini haies Atelier 2 : Lancer : cible basse : comme à la pétanque, faire tomber les plots en lançant des sacs de graines Atelier 3 : Course athlétique : départ assis au sol face au couloir &gt; au signal se lever et arriver le plus rapidement au bout du couloir (1 contre 1)</p>	<p><b>EPS : Jeux collectifs</b></p> <p><b>EPS</b> <b>LES DÉMÉNAGEURS (course relais)</b></p> <p>But du jeu : Déménager les objets un par un d'un point à un autre, le plus rapidement possible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- terrain 20 m x 20 m – 4 cerceaux</li> <li>- 2 équipes de 7 joueurs – 14 objets</li> <li>- au signal le joueur N° 1 de chaque équipe court le plus rapidement possible, prend un objet dans le cerceau A1 et le rapporte dans le cerceau A2 et s'assoit en fin de course.</li> <li>- dès que le joueur N° 1 a déposé son objet, le joueur N° 2 démarre, etc.</li> <li>- chaque joueur ne court qu'une seule fois.</li> <li>- l'équipe qui a rapporté tous ses objets le premier a gagné. (faire 2 ou 3 fois)</li> </ul>	<p><b>EPS : Jeux collectifs</b></p> <p><b>Le chat perché</b></p> <p><b>Objectif :</b> Se percher avant d'être touché par le chat</p> <p><b>Situation :</b> Avec la classe entière. Se pratique dans un environnement avec obstacles sur lesquels les enfants peuvent se percher et avoir des trous pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase, ...). mettre des cerceaux, ... pour que les élèves puissent se percher</p> <p><b>Consignes :</b> Un enfant joue le rôle du chat. Les enfants cachés des souris. Le chat peut toucher toutes les souris. Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher. Pour commencer la partie, l'enseignant regroupe les enfants autour de lui et annonce " Chat perché !" Cribes de réussite :</p> <p>Une souris perchée peut courir quand le chat. Elle ne peut pas se percher et elle ne peut pas se percher.</p> <p>Le chat ne peut pas percher. Les souris ne peuvent pas se percher.</p>	<p><b>EPS : Athlétisme</b> Atelier 1 : Sauter : Sauts à cloche-pied. Placer les cerceau en les séparant de 15cm. Le sauteur doit faire le parcours à cloche-pied et revenir au point de départ. Atelier 2 : Lancer loin : l'élève dispose de 3 balles lestées, il les lance à bras cassé. Avec le décimètre, les CE2 du groupe mesurent la distance la plus loin. Atelier 3 : Course athlétique : départ à genoux au sol face au couloir &gt; au signal se lever et arriver le plus rapidement au bout du couloir (1 contre 1)</p>	<p><b>EPS : Athlétisme</b> Atelier 1 : Lancer avec élan : Pour lancer la balle lestée le plus loin, les élèves disposent d'une zone d'élan de 10m. Atelier 2 : Sauter : Parcours avec les mini haies Atelier 3 : Courir : Course en slalom à l'aller et course arrière au retour.</p> <p style="text-align: center;">Retour</p> <p style="text-align: center;">Aller</p>	<p><b>EPS : Athlétisme</b> Atelier 1 : Sauter : coordination motrice sur petits bons. Courir en posant le pied gauche dans le cerceau de gauche et le pied droit dans le cerceau de droite.</p> <p style="text-align: center;">Retour</p> <p style="text-align: center;">Aller</p> <p>Atelier 2 : Lancer à 2 (faire des passes à hauteur) – vers le basket Atelier 3 : Courir : Parcourir la plus grande distance en un temps donné. (élève par 2, un coureur et un juge) (prévoir une zone de 50m).</p>
<b>EMC</b>	Conseil de classe	Conseil de classe	Conseil de classe	Conseil de classe	Conseil de classe	Conseil de classe	Conseil de classe
<b>Temps forts/ Sorties</b>				27/9 : Nettoyons la nature		11/10 : élection de parents	