

# Période 2

## ce1

- Savoir écrire et nommer les nombres jusqu'à 1 000.
- Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée.
- Comparer, ranger et encadrer ces nombres.
- Ecrire ou dire des suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100...
- Connaître les doubles et moitiés
- Calculer mentalement des sommes, des différences.
- Mémoriser et mobiliser les résultats des tables d'addition.
- Calculer en ligne des suites d'opérations.
- Techniques opératoires : addition
- Décrire, reproduire, tracer carré, rectangle, triangle rectangle.
- Percevoir et reconnaître des propriétés géométriques : angle droit.
- Utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire.
- Repérer des cases, des noeuds d'un quadrillage.
- Utiliser des instruments pour réaliser des tracés.
- Mesurer des segments
- Utiliser un tableau.
- Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.

### Représentations simples de l'espace familier

- Reconnaître et décrire un lieu familier (centre ville...) avec un vocabulaire adapté, à partir de supports variés (photographies sous différents angles et points de vue, vue panoramique, vue oblique, vue aérienne, plans...).
- Élaborer des plans de l'espace familier (**le village, la ville...**).
- Comprendre l'organisation du quartier, de la ville ou du village.
- Lire une légende.

### Repères temporels

- Constater les variations dans la durée du jour et de la nuit à l'échelle du mois, de la saison, de l'année.
- Compléter l'emploi du temps de la semaine.
- connaître les différents découpages de l'année.

formes et types - verbe, noms, déterminants, sujet-verbe, ordre alphabétique, contraire et synonyme, [eu] [o] [ə] [p] [t] [k] [d] - t d, p q lettres rondes, pas d'arrêt après le i, enchaînements avec b, v, r.

## ce2

- Savoir écrire et nommer les nombres jusqu'à 1 000
- Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée.
- Comparer, ranger et encadrer ces nombres.
- Ecrire ou dire des suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100...
- Calculer mentalement des produits, des sommes, des différences.
- Mémoriser et mobiliser les résultats des tables d'addition.
- Connaître et utiliser des techniques opératoires : addition, soustraction sans retenue, multiplication.
- Utiliser la calculatrice.
- Alignement, angle droit, égalité de longueurs.
- Vérifier la nature d'une figure plane.
- Reconnaître, décrire, nommer et reproduire, tracer des figures géométriques : carré, rectangle, losangé, triangle rectangle
- Repérer des cases, des noeuds d'un quadrillage.
- Utiliser en situation le vocabulaire : côté, sommet, angle, milieu.
- Connaître la relation entre mètre/centimètre, euro/centime d'euro.
- Mesurer des segments, des distances.
- Utiliser des instruments pour mesurer des longueurs
- Résoudre des problèmes de longueur.
- Utiliser un tableau, un graphique.

### Des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves

- Partir de l'étude de l'échelon local pour appréhender le département, la région.
- Savoir de quelle manière le territoire français est organisé.
- À partir d'exemples concrets, avoir quelques notions sur les compétences de chaque échelon, comment les décisions sont prises.
- Savoir que des communes sont regroupées (intercommunalité).
- Vocabulaire** : préfet, conseil municipal, général, régional, État, communauté de communes.

### Les premières traces de vie humaine

- Savoir que l'homme de Tautavel précède l'homo sapiens dont nous descendons.
- En utilisant les découvertes archéologiques, caractériser le mode de vie de l'homme du paléolithique il y a 40 000 ans.
- Repères** : L'homme de Tautavel, il y a 500 000 ans.
- Vocabulaire** : archéologie, paléolithique

formes et types - verbe-sujet, présent ind., [k] dictionnaire, champ lexical temps, école, vie quotidienne, émotions, synonyme et contraire, abrev.

## ce1 + ce2

### L'art préhistorique, traces, signes et représentation

Lascaux, Baoussé-Roussé, Mas d'Azil

#### Présentation de l'unité du vivant

- Identifier les différentes caractéristiques du vivant (s'alimenter, se reproduire...).
- Découvrir que les êtres vivants ont une organisation et des fonctions semblables.

**Vocabulaire** : vivant et non vivant, reproduction, alimentation, respiration, cycle de vie (naissance, croissance, maturité, vieillissement, mort), espèce.

#### Places et rôles des êtres vivants ; notions de chaînes et de réseaux alimentaires

- établir des relations de prédation.
- établir la notion de ressources alimentaires, de peuplement.

**Vocabulaire** : milieu (forêt, mare, ruisseau...), peuplement, espèces, prédateur, proie.

#### Hygiène et santé

L'alimentation

- Connaître les actions bénéfiques ou nocives de nos comportements alimentaires.
- Connaître les différentes catégories d'aliments, leur origine et comprendre l'importance de la variété alimentaire dans les repas.

**Vocabulaire** : familles d'aliments (eau, fruits et légumes, produits laitiers, céréales et dérivés, viande-poisson-oeuf, matières grasses, produits sucrés), besoins énergétiques.

Le sommeil

- Connaître les besoins en sommeil pour soi et pour les autres (not. la variabilité selon l'âge).
- Prendre conscience des conséquences du manque de sommeil.

**Vocabulaire** : veille, sommeil, réveil.

- Accepter le partage des tâches.
- Encourager l'entraide : tutorat entre pairs, coopération, médiation par les pairs.
- Valoriser la prise de responsabilité dans la classe, l'école.
- Engager la classe dans des actions en faveur de l'environnement.
- Visite du monument aux morts de la ville.
- Les racismes
- Approche du juste, de l'injuste, du bien, du mal à partir de récits
- Discussion à visée philosophique : légalité de tous devant la loi, égalité des garçons et des filles
- Coopérer au sein d'un projet de classe : élevages, préparation du festival du jeu de société

Les animaux du monde : map

Se présenter

Welcome to the haunted house

Goûter traditionnel, Apple games

Cluedo

From head to toe, E. Carle

Head shoulders knees and toes

Christmas : cookies

I saw a christmas tree

E	- Éviter les mots fatigués. - Remplacer les mots usés.
C	- Participer au jogging d'écriture.
R	- Avant d'écrire. - Pratiquer le brainstorming. - Utiliser le pot à mots. - Utiliser un story bag. - Planifier son texte : 4 carrés.
I	- Utiliser les substituts. - Remplacer par des synonymes. - Relire ses écrits et surligner. - Écrire à l'infinifit.
R	- La recette. - La recette fantastique. - Le récit fantastique.
E	- Utiliser les connecteurs. - Écrire des paragraphes. (CE2)
D	- Déchiffrer les mots inconnus.
E	- S'aider du contexte pour comprendre. - Remplacer par un synonyme. - Repérer un champ lexical.
C	- Inférer. - Repérer le narrateur. - Visualiser. - Reformuler. - Trouver l'idée essentielle. - Repérer les étapes d'une histoire.
L	- Proposer une lecture dialoguée. - Lire à l'unisson.
I	- Suivre des objectifs.
C	- Connaître des genres littéraires. - Le genre fantastique. - Faire des connexions.