

# PERIODE 2 (Septembre-Octobre 2019)

GS		CE2			
<b>GRAPHISME / ECRITURE</b> <b>Tracer les graphismes isolés</b> - Tracer des cercles concentriques. - Tracer des lignes sinueuses (vagues). - Tracer des flocons (traits rayonnants). <b>Combiner, alterner, organiser et inventer des graphismes.</b> - Décorer une lettre en script avec des graphismes.	<b>Copier</b> - Copier une phrase en capitales d'imprimerie entre 2 lignes. - Reconstituer des mots en script à partir d'un modèle en capitales.	<b>Littérature :</b> - Mon petit frère est un extra-terrestre (Roman - série Lire c'est partir) - Lucie et son mammouth (Album - série Lire c'est partir) - <u>Textes</u> dans la lavande et le Serpolet		<b>Lecture</b> - La logique des phrases (1)	
<b>DECOUVRIR L'ECRIT</b> <b>Dictée à l'adulte.</b> - Concevoir et rédiger une invitation. - Concevoir et rédiger une lettre. <b>Écrire seul.</b> - Écrire seul un mot de 2 à 4 sons. <b>Discriminer les lettres dans les 3 écritures</b> - Reconnaître et reconstituer son prénom en script. - Reconstituer l'alphabet en script.	<b>Associer les lettres dans les 3 écritures.</b> - Associer les lettres de l'alphabet en script et en capitales. - Reconstituer des mots en script à partir d'un modèle en capitales. - Reconstituer un message en script à partir d'un modèle en capitales.	<b>Poésies</b> - Ponctuation (de Maurice Carême) - La neige (de Sophie Arnould)			
<b>PHONOLOGIE</b> <b>Découvrir les syllabes.</b> 1. Scander les syllabes d'un mot (la marelle colimaçon) 2. Dénombrer les syllabes d'un mot (le loto à dé) 3. Comparer le nombre de syllabes de différents mots (la bataille des animaux) 4. Dénombrer et coder les syllabes d'un mot (codons les syllabes ! ; codons un mot ! ; combien de syllabes ?) <b>Etudier les syllabes au sein d'un mot.</b> 1. Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques (pareil ou pas pareil ?) 2. Identifier la syllabe d'attaque d'un mot (familles de syllabes d'attaque ; retrouve ta syllabe d'attaque ! ; le jeu du supermarché ; ça commence pareil !) 3. Identifier la syllabe finale d'un mot (comptine, tine, tine ; chacun sa famille !) 4. Identifier la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot (trois p'tits chats)		<b>Étude de la langue</b> Conjuguer au présent (2) Les limites de la phrase Les verbes et les noms (1) Les nombres communs et les noms propres. Conjuguer au présent (3)	<b>Lexique</b> L'ordre alphabétique Classer les mots en catégories – les suffixes.	<b>Orthographe</b> S ou ss Accords de l'adjectif avec le nom (1) Accorder le verbe avec le sujet (1)	<b>Dictée (Dictophile)</b> Dictée n°7 : Le son G et J Dictée n°8 : Le son K Dictée n°9 : La phrase interrogative Dictée n°10 : La forme négative Dictée n°11 : Le présent du 1 <sup>er</sup> groupe Dictée n°12 : Le présent du 1 <sup>er</sup> groupe Dictée n°13 : Le présent du 2 <sup>e</sup> groupe.
<b>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE</b> <b>Les nombres</b> - Résoudre des problèmes de quantité (ajouter - retirer) - Dénombrer une quantité jusque 10 (les nombres de 5 à 10, memory ; le jeu des jouets) - Réciter la comptine numérique par ordre croissant <b>Formes, grandeurs et suites organisées.</b> - Comparer des tailles (grandeurs et toise ; les bandelettes ; les crayons) <i>Ajout d'un rituel de petits problèmes mathématiques avec manipulation</i>		<b>Mathématiques</b> (Méthode Heuristique de Mathématiques CE2) - Module 5 (comprendre le système de numération ; la TO de l'addition ; le sens de la multiplication, repérer et tracer les milieux) - Module 6 (la construction des nombres ; résoudre un problème ; les calculs additifs) - Module 7 (construire les nombres > 1000 ; angles droits et milieux ; comprendre les grandeurs) - Module 8 (comprendre le système décimal ; programmes de construction ; mesures de longueur et conversions) - Module 9 (connaissance des nombres ; calcul mental ; les unités de mesure ; évaluer) - Module 10 (le calcul réfléchi ; les tracés géométriques ; la notion de moitié)			
<b>Questionner le monde</b> L'espace : Puzzles Le temps : Les jours de la semaine (roue des jours) et le calendrier Le vivant : Le développement du bulbe de jacinthe. Le vivant : Les animaux (devinette qui suis-je ?)		<b>Questionner le monde / Éducation Morale et Civique</b> QLM : L'espace : Se repérer sur une carte. QLM : Le vivant : Les relations alimentaires dans la nature. EMC : Les symboles de la République ; le rôle de maire dans la commune. QLM : L'espace : Se repérer sur Terre. QLM : La matière : Les états de l'eau. QLM : Le recyclage (interventions en classe + sortie au centre de tri)			
<b>Écoute Musicale</b>		<b>Chants</b>	<b>Observation œuvres artistiques CE2</b>	<b>Réalisations artistiques CE2</b>	<b>EPS GS/CE2</b>
<b>Musique savantes européennes : les œuvres vocales</b> 1) Rossini - Le duo des chats 2) Mozart – la flûte enchantée (air de la reine de la nuit) <b>Musique savantes européennes : les chœurs</b> 1) Beethoven – Hymne à la joie (chœur de Radio France) 2) Bizet – Carmen (chœur des gamins) <b>Musique savantes européennes : les œuvres instrumentales</b> 1) Ravel – Ma mère l'Oye (le petit poucet) 2) Stravinsky – le sacre du printemps (ouverture) 3) Vivaldi – Quatre saisons : l'automne (1 <sup>er</sup> mouvement allegro)		➤ « Le petit nuage » (CD Citrons verts oranges amères) ➤ Chants de Noël	« Cœur de Voh » de Yann Artus Bertrand  La publicité, soutien pour l'environnement (Pub WWF par exemple)	. « Le cœur de Voh » au pastel gras (technique de l'estompage)  Réaliser les objets du marché de Noël -> <b>GS/CE2</b>  . Je porte le monde sur mon dos (après avoir pris les élèves en photo les bras en l'air) -> pour la planète, poser des bouts de crépon bleu et vert et les asperger avec le spray à eau. Laisser sécher.	<b>GS :</b> Collaborer, coopérer, s'opposer. Jeux de lutte.  <b>CE2 :</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. Jeux de lutte.
<b>Anglais GS</b> Numbers 1 to 5 Dire son âge Christmas		<b>Anglais CE2 :</b> Halloween (Dont Halloween in England) Colours Christmas (dont Christmas in England)			