

Répartition des compétences GS/CP/CE1 restants à travailler en période 5 (Moi, ½ temps, les 2)

Pour plus de simplicité, j'ai prévu un cahier du jour dédié pour les jours où je ne suis pas là.

	GS	CP	CE1
Français (dont Vocabulaire)	<p style="text-align: center;">Vocabulaire GS</p> <p>Le corps humain à finir (rappel + éval) Le jardin Les émotions (voir le site Apprentilangues sur internet)</p>	<p>Vocabulaire L'ordre alphabétique Les contraires</p> <p>Grammaire Les pronoms personnels Le verbe Les accords</p>	<p>Vocabulaire Les contraires L'article de dictionnaire Les mots qui ont plusieurs sens Les mots génériques</p> <p>Conjugaison Aller, venir, faire, dire au présent Revoir le présent des verbes en -er Les verbes en -er au futur Être avoir au futur</p> <p>Grammaire L'adjectif Accorder l'adjectif avec le nom Les adverbes</p>
Phonologie	<p>Les phonèmes consonnes : son M, L, R, S, V, F Exercices sur les phonèmes consonnes étudiés Les sons proches : F/V ; S/Z ; CH/J Les autres phonèmes consonnes : son T, B, N, P, C/K ; D Exercices sur les phonèmes consonnes étudiés Localiser et coder un phonème : Segmenter un mot en phonème Fusionner les phonèmes : lire des syllabes, lire des mots Écriture tâtonnée : mot image collection rose montessori ; S'entraîner à encoder des mots en alphas puis écrire en capitales le mot.</p>	<p>Son AIN, EIN, AIM Son O = EAU Son OIN Son S = Z Son PH = F Son Ce, ci, ç Son e = è Son GN Son ILL Son ALL, EIL Son EUIL, OUIL Son ian, ion, ieu, ien Son ti=si Son X Rallye Taoki Révisions n°10</p>	<p>Phonologie à partir des fiches de bout de gomme CE1 : sons : Étude du phonème OUILLE (O22) Étude du phonème AIL (O23) Les valeurs de la lettre A (O24) Les valeurs de la lettre O (O25) Les valeurs de la lettre G (O26) Les valeurs de la lettre C (O27) Les valeurs de la lettre S (O28)</p>
Lecture (ou langage écrit GS)	<p>Les mots dans les 3 écritures (labymots, mots mêlés) Papillons graphiques Dessins de fleurs Ecrire Bonne fête maman (en cursif) Devant carte fête des mères Dessiner des personnages habillés + écrire des mots en cursif La phrase à illustrer</p>	<p>Attention, j'arrive + texte littérature de Taoki</p>	<p>C'est moi le plus fort (théâtre) + Splat agent secret Fluence Textes sur Bateau livre à partir de « Le loup et le berger » (p.50/51)</p>
Écriture	<p>Sur le cahier du jour Lettres a o c d Lettre i u t Lettre g q y j q Lettre m n Lettre s p r Lettre é Lettre v Lettre b h Lettre f + Cahier MDI</p>	<p>Lettre f Lettre œ + Lettre ç / à Les majuscules : M N A S G L C E U V W Y I J L H K P B R D F O Q X Z T</p>	<p>W Y I J + Copie H K P B + Copie R D F O + Copie Q X T Z + Copie Puis révisions</p>
Poésie(s)	<p>Comptines sur les sons éventuellement + Virelangues</p>	<p>L'hirondelle et le poète Dans Paris + Virelangues</p>	<p>Giboulées Les moustiques + Virelangues</p>
Prod écrit	<p>Créer des phrases simples avec les cartes mots puis les copier dans le cahier du jour - En utilisant le vocabulaire du jardin - En utilisant le vocabulaire des émotions</p>	<p>Tu peux piocher dans le fichier Taoki bleu.</p>	<p>Calendrier d'écriture selon la date Tu peux faire piocher dans le calendrier d'écriture CE1 chez Zaubette</p>
Maths	<p>Carrés et rectangles Triangles Le jeu des maillots La notion de dizaine Les solides Partages inéquitables Partages équitables A 2 pour faire 10 Tic tac toe ou Morpion Faisons les courses Pavages / Quadrillage Le jeu de la cible (cases 1, 2 et 3 pour les points)</p>	<p>47 – Connaître les doubles jusqu'à 10+10 48 – Résoudre des problèmes de comparaison 49 – Comparer des objets selon leur longueur 50 – Connaître les moitiés 51 – Lire et écrire les nombres de 80 à 89 52 – Lire et écrire les nombres jusque 99 53 – Se déplacer sur un quadrillage Je révise P4</p>	<p>43 – Résoudre des problèmes en 1 ou 2 étapes : multiplication et addition 44 – Résoudre des problèmes impliquant des prix : les euros Géométrie Jocatop n°35 : Le rectangle 45 – Résoudre des problèmes impliquant des prix : les centimes d'euro 46 – Reconnaître et tracer des triangles rectangles Géométrie Jocatop n°14/15 : Les cases d'un quadrillage 47 – Mesurer une longueur : le kilomètre</p>

	<p>2 cartes pour faire 10 Les petites additions Les petites soustractions Rallye Ludomaths GS (vers les maths p.202 à 205) Les nombres de 10 à 20</p>	<p>Bilan de la période 4 (mes réussites) 54 – Résoudre des problèmes portant sur les nombres 55 – Calculer en ligne la somme de 2 nombres 56 – Dizaines et unités : valeur des chiffres en fonction de leur position 57 – Poser et calculer des additions avec retenue 58 – Utiliser le tableau des nombres jusqu'à 99 59 – Résoudre des problèmes additifs : recherche du tout ou d'une partie 60 – Mesurer une longueur à l'aide d'une unité étalon 61 – Mesurer des longueurs avec une règle graduée 62 – Résoudre des problèmes additifs en 2 étapes 63 – Résoudre des problèmes de partage 64 – Lire l'heure 65 – Reconnaître et nommer les solides 66 – Décrire et construire quelques solides 67 – Résoudre des problèmes multiplicatifs 68 – Reconnaître, nommer, décrire quelques figures géométriques (2) 68 – Reconnaître, nommer, décrire quelques figures géométriques (3) 69 – Reproduire et construire des figures géométriques Bilan de la période 5 (mes réussites) Je révise P5 70 – Reproduire un assemblage de figures Rallye maths p.154/155</p>	<p>Géométrie Jocatop n°16/17 : Les nœuds d'un quadrillage 48 – Reconnaître et utiliser la notion de symétrie 49 – Résoudre des problèmes de partage (1) 50 – Coder un déplacement (1) Bilan de la période 4 JE REVISE P4 Géométrie Jocatop n°18/19 : les déplacements sur quadrillage Géométrie Jocatop n°43/44 : la symétrie 51 – Énigmes mathématiques (4) 52 – Calculer en ligne des sommes et des différences 53 – Compléter une figure par symétrie 53 – Compléter une figure par symétrie 54 – Mesurer des masses : le gramme et le kilogramme 55 – Calculer en ligne des produits 56 – Lire l'heure Géométrie Jocatop n°45/46 : La symétrie 57 – Mesurer des durées 58 – Résoudre des problèmes de partage (2) Géométrie Jocatop n°20/21 : reproduction sur quadrillage Géométrie Jocatop n°22/23 : reproduction sur quadrillage 59 – Reconnaître et nommer les solides Géométrie Jocatop n°36 : le triangle rectangle Géométrie Jocatop n°39/40 : les solides 60 – Décrire un cube et un pavé droit 61 – Mesurer des contenances : le litre 62 – Coder un déplacement (2) 63 – Utiliser un tableau ou un graphique JE REVISE P5 Bilan des apprentissages Période 5 64 – Reproduire un cercle avec un compas Géométrie Jocatop n°41 : les solides Géométrie Jocatop n°47/48 : Le cercle Géométrie Jocatop n°24 (reproduction sur quadrillage) Géométrie Jocatop n°37/38 : les figures planes Géométrie Jocatop n°42 : la symétrie (par calque)</p>
Calcul mental	<p>La corde à linge Évaluation comptine numérique La bande numérique Dictée de nombres Le jeu de la grenouille Cartes flash des nombres jusque 20 Additionner les cartes (présenter 2 cartes d'un jeu et donner le nombre total de formes) Les 3 nombres cachés La ronde des nombres jusque 20 Les 3 nombres cachés</p>	<p>Ajouter et soustraire des dizaines entières à un nombre Résoudre mentalement des problèmes Retrouver rapidement les résultats de la table d'addition de 2 à 5 Retrouver rapidement les résultats de la table d'addition de 4 à 5 Connaître les résultats de la table d'addition Organiser et traiter des calculs additifs Connaître les résultats de la tables d'addition de 8 et de 9 Additionner et soustraire un nombre à un chiffre à un nombre à 2 chiffres Additionner et soustraire des dizaines entières Décomposer 80 et 90 Ajouter ou soustraire des dizaines entières à un nombre à 2 chiffres Effectuer des conversions : dizaines/unités</p>	<p>Les tables de multiplication par 2, 3, 4, 5, 10 Compter de 100 en 100 Multiplier par 10 Calculer des sommes du type 50+70 Soustraire un nombre à 2 chiffres d'un nombre à 3 chiffre sans retenue Identifier la parité d'un nombre (pair ou impair) Les doubles et moitiés d'usage courant</p>
QLM	<p>QLM Sciences</p> <ul style="list-style-type: none"> - La naissance des végétaux - Les gestes pour rester en bonne santé - Le fonctionnement des objets électriques - Les règles de sécurité à la maison - Les dangers de l'électricité sur le corps - SCRATCH à finir 	<p>QLM Espace-Temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'école autrefois et aujourd'hui - Les générations - Se repérer sur un plan - Les paysages (ville, campagne, mer, montagne, désert) - Les habitants du monde : les différents modes de vie 	
Arts	<ul style="list-style-type: none"> - Les drapeaux 	X	
Anglais	<ul style="list-style-type: none"> - Animals + Actions 	<ul style="list-style-type: none"> - Body parts 	
EPS	<ul style="list-style-type: none"> - Judo - Danse (dont Danse des JO) - Endurance (2 entraînements) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux collectifs - Athlétisme : sauter ; lancer 	

