

# PERIODE 5 (mai/juin/juillet 2020) - 10 semaines

GS		CE2		
<b>GRAPHISME / ECRITURE</b> <b>Combiner, alterner, organiser et inventer des graphismes.</b> - Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale. - Contourner. - Combiner et inventer des graphismes. - Respecter des alternances complexes.	<b>Apprendre à écrire les lettres et les chiffres.</b> - Écrire avec des écritures anciennes. - Écrire avec d'autres alphabets. - Écrire son prénom en cursive. <b>Copier</b> - Copier des mots, des groupes de mots en cursive. - Reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en capitales. - Copier en suivant une ligne.	<b>Littérature :</b> - Les nougats (série CAPEM) - Trésor chez les pirates (série lire c'est partir) - <u>Textes</u> dans la lavande et le Serpolet	<b>Lecture</b> • Inférences (série « Les petits devins en rituels de lecture »)	
<b>DECOUVRIR L'ÉCRIT</b> <b>Dictée à l'adulte :</b> - Inventer des groupes de mots. - Inventer collectivement un poème pour papa. - Inventer et dicter une phrase en respectant un modèle syntaxique. <b>Écrire seul :</b> - Écrire seul un groupe de mots.	<b>Associer les lettres dans les trois écritures.</b> - Associer des mots dans les 3 écritures. - Reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en capitales.	<b>Poésies</b> - <b>Fable :</b> « Le corbeau et le renard » (Jean de La Fontaine) - <b>Animaux :</b> « Le chat et l'abeille » (Jacques Charpentreau) - <b>Virelangues :</b> En copier 2 par semaine à apprendre		
<b>PHONOLOGIE</b> <b>Les phonèmes consonnes.</b> 1. Identifier un phonème consonne dans un mot (le jeu de l'oie du son S [s] ; le loto des phonèmes ; les labyphonèmes ; la roue des phonèmes, les intrus, les maisons des consommés) 2. Distinguer des phonèmes proches (les sons proches ; attention, sons proches !) <b>Manipuler et jouer avec les phonèmes.</b> 1. Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche (le prince de Motordu). 2. Localiser et coder un phonème dans un mot (où est caché le phonème ? ; codage du phonème caché ; phonème, où es-tu ? ; le jeu de la rivière ; où sont les phonèmes ?) 3. Segmenter un mot en phonèmes (jeu de segmentation) 4. Fusionner des phonèmes (deux phonèmes côte à côte ; jeux de fusion) 5. Associer un phonème à un graphème (écriture tâtonnée)	<b>Étude de la langue</b> Accords de l'adjectif avec le nom (2) Je conjugue le verbe prendre Je conjugue les verbes pouvoir et vouloir Je conjugue les verbes aller et venir	<b>Lexique</b> Ordre alphabétique (2) Les classes de mots	<b>Orthographe</b> Les pluriels particuliers J'utilise é (e accent aigu) ou è (e accent grave) Je transforme des phrases en respectant les accords L'accent circonflexe Le pronom « ON »	<b>Dictée (Dictophile)</b> 26 : L'imparfait 27 : L'imparfait. 28 : Le féminin 29 : Le féminin 30 : Le pluriel 31 : Le pluriel 32 : Les accords dans le GN 33 : Les accords dans le GN
<b>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE</b> <b>Les nombres</b> - Résoudre des problèmes de partage (partages inéquitables ; partages équitables). - Décomposer le nombre 10 (à 2, pour faire 10 ; 2 cartes pour faire 10). - Résoudre des problèmes de quantités (faisons les courses) - Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique (le jeu de la grenouille). <b>Formes, grandeurs et suites organisées</b> - Reproduire un assemblage de formes (tangram noir). - Reproduire des assemblages de cubes (les solides)	<b>Mathématiques</b> (Méthode Heuristique de Mathématiques CE2) - Module 20 (la multiplication et la division ; les unités de mesure ; le programme de construction) - Module 21 (la division : technique et sens ; la lecture de données ; se repérer, coder et décoder). - Module 22 (La multiplication, le sens de la division ; les durées) - Module 23 (La division, les mesures, le cercle) - Module 24 (bilan)			
<b>Questionner le monde GS :</b> Espace : Puzzles Espace : Se repérer dans un quadrillage (morpion ; tableau à double entrée) Temps : Se repérer sur le calendrier mai/juin Vivant : Les graines de capucine pour la fête des mères. Vivant : Entretien, récolte au jardin Matière : L'eau (expériences)	<b>Questionner le monde / Éducation Morale et Civique</b> QLM Temps : comment vivait-on dans un passé lointain ? (suite) QLM Matière : le cycle de l'eau QLM Objets : Les dangers de l'électricité QLM Espace : les différents types de paysages dans le Monde EMC : Les différences.			
Écoute Musicale	Chants	Observation œuvres artistiques CE2	Réalisations artistiques CE2	EPS GS/CE2
<b>La musique au fil du temps (suite)</b> 1) Wagner – Le vaisseau fantôme (ouverture) (19 <sup>e</sup> siècle) 2) Debussy – Arabesque (pièce pour piano) (20 <sup>e</sup> siècle) 3) Eric Satie – Descriptions automatiques (sur un vaisseau) (20 <sup>e</sup> siècle) 4) Pierre Boulez – Le marteau sans maître – bel édifice (20 <sup>e</sup> siècle) <b>Les musiques de film</b> 1) Walt Disney – Le roi lion Hakuna Matata 2) Eric Serra - Le grand bleu 3) Léonard Bernstein – West Side Story (prologue) 4) Patrick Doyle – Under water Secrets (Harry Potter) 5) Klaus Badelt – The medallion calls (Pirates des Caraïbes)	Reprise de certains chants pour la chorale. ➤ « Vert de colère » de Pierre Perret ➤ « Une seule vie » de Gérard de Palmas ➤ « Le chat botté » de Chantal Goya	« Spiral Tires » De Wim Delvoye « Laser Cut Steel » de Wim Delvoye « Line of Control brass » de Subdoh Gupta « Bihar Eco Park Cactus » de Subdoh Gupta	Concours de dessins pour le jour de la Terre (22 avril 2020) : inviter les autres classes à participer à cette action. -> <b>GS/CE2</b> Exposition « Recycl'art » à la kermesse -> <b>GS/CE2</b>	Athlétisme : courir vite et longtemps. Jeux collectifs CE2 : Hockey Parcours Cycle GS
<b>Anglais GS</b> Numbers Pets School	<b>Anglais CE2 :</b> The house Les animaux de compagnie L'alphabet Where's Spot ?			