

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

GS		CE2		
GRAPHISME / ECRITURE Combiner, alterner, organiser et inventer des graphismes. - Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale. - Contourner. - Combiner et inventer des graphismes. - Respecter des alternances complexes.	Apprendre à écrire les lettres et les chiffres. - Écrire avec des écritures anciennes. - Écrire avec d'autres alphabets. - Écrire son prénom en cursive. Copier - 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.	Littérature : - Les nougats (série CAPEM) - Trésor chez les pirates (série lire c'est partir) - <u>Textes</u> dans la lavande et le Serpolet	Lecture • Inférences (série « Les petits devins en rituels de lecture »)	
DECOUVRIR L'ÉCRIT Dictée à l'adulte : - Inventer des groupes de mots. - Inventer collectivement un poème pour papa. - Inventer et dicter une phrase en respectant un modèle syntaxique. Écrire seul : - Écrire seul un groupe de mots.	Associer les lettres dans les trois écritures. - Associer des mots dans les 3 écritures. - Reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en capitales.	Poésies - Fable : « Le corbeau et le renard » (Jean de La Fontaine) - Animaux : « Le chat et l'abeille » (Jacques Charpentreau) - Virelangues : En copier 2 par semaine à apprendre		
PHONOLOGIE Les phonèmes consonnes. 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 !) Manipuler et jouer avec les phonèmes. 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)	Étude de la langue 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	Lexique Ordre alphabétique (2) Les classes de mots	Orthographe 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 »	Dictée (Dictophile) 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
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE Les nombres - 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). Formes, grandeurs et suites organisées - Reproduire un assemblage de formes (tangram noir). - Reproduire des assemblages de cubes (les solides)	Mathématiques (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)			
Questionner le monde GS : 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)	Questionner le monde / Éducation Morale et Civique 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
La musique au fil du temps (suite) 1) Wagner – Le vaisseau fantôme (ouverture) (19 ^e siècle) 2) Debussy – Arabesque (pièce pour piano) (20 ^e siècle) 3) Eric Satie – Descriptions automatiques (sur un vaisseau) (20 ^e siècle) 4) Pierre Boulez – Le marteau sans maître – bel édifice (20 ^e siècle) Les musiques de film 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. -> GS/CE2 Exposition « Recycl'art » à la kermesse -> GS/CE2	Athlétisme : courir vite et longtemps. Jeux collectifs CE2 : Hockey Parcours Cycle GS
Anglais GS Numbers Pets School	Anglais CE2 : The house Les animaux de compagnie L'alphabet Where's Spot ?			