

PROGRAMMATION PERIODE 2 français / maths - SEMAINE 1

Français CP

- ORTHOGRAPHE : dictée A lecture et copie
- ECRITURE : lettre a
- LECTURE : fluence
- PRODUCTION ECRITE : présentation du DRAS – premier jet à partir d’une photo de vie de la classe
- PROJET TOUR DU MONDE : premières lectures
- ORTHOGRAPHE : dictée A entraînement sur ardoise
- ECRITURE : lettre d
- LECTURE : graphème v
- GRAMMAIRE :
- BIBLIOTHEQUE

Langage GS

- PHONO : Présentation des voyelles p 54
- ACTIVITES GRAPHIQUES : Tenir son crayon
- PROJET TOUR DU MONDE : premières lectures
- VOCABULAIRE : La classe 1
- PHONO : La notion de phrase : langage autour d’une image p27
- PRINCIPE ALPHABETIQUE /phono : création d’un abécédaire
- BIBLIOTHEQUE

Maths CP

- Dizaines et unités F45
- Compléments à 5
- 19. Valeur des chiffres en fonction de leur position (S1, S2)
- Dizaines et unités F46
- Compléments à 8 et 9
- 19. Valeur des chiffres en fonction de leur position (S2, S3)

Maths GS

- Rituel du calendrier
- Sac à toucher les formes
- La comptine numérique
- Repérage sur quadrillage

- ORTHOGRAPHE : dictée A
- ECRITURE : lettre o
- LECTURE : graphème j
- PRODUCTION ECRITE : découverte DRAS verbe ajouter
- VOCABULAIRE : l’ordre alphabétique

- PHONO : Reconnaissez les voyelles p 56
- Porte-clés
- VOCABULAIRE : La classe 2

- Dizaines et unités F47 F48
- Problèmes sur la file numérique
- Petits problèmes arithmétiques
- Pb de qté manquante et de tout n° 5
- Porte-clés

- Rituel du calendrier
- Problème du jour 7
- Porte-clés

PROGRAMMATION PERIODE 2 français / maths - SEMAINE 2

Français CP

- ORTHOGRAPHE : dictée
6 lecture mots et syllabes
- ECRITURE : je révisé
- LECTURE : fluence
- PRODUCTION ECRITE :
découverte DRAS verbe supprimer
- PROJET TOUR DU MONDE : premières lectures

- ORTHOGRAPHE : dictée
6 entraînement sur ardoise – repérer difficultés
- ECRITURE : lettre f
- LECTURE : graphème z
- GRAMMAIRE :
- BIBLIOTHEQUE

Langage GS

- ACTIVITES
GRAPHIQUES : Bouger son pouce
- VOCABULAIRE : La classe 3

- PHONO : La notion de phrase : Questions et commentaires autour de l'image p28
- PRINCIPE ALPHABETIQUE /phono : création d'un abécédaire
- BIBLIOTHEQUE

Maths CP

- Le jeu de la grenouille F49 F50
- Jeux de doigts et boîte à nombre
- 20. Lire et écrire les nombres jusqu'à 19 (S1/S2)

- Le jeu de la grenouille F51 F52
- Calcul 16
- 20. Lire et écrire les nombres jusqu'à 19 (S3/S4)

Maths GS

- La comptine du castor + La comptine numérique
- Bataille des cartes

- La comptine du castor
- Jeu du magasin de jouets (1)

- ORTHOGRAPHE : dictée
6 entraînement à 2
- ECRITURE : lettre b
- LECTURE : révisions v, j, z
- LECTURE / ECRITURE :
Porte-clés
- VOCABULAIRE : l'ordre alphabétique

- PHONO : Voyelle qui es-tu ? (au début du mot) p 58
- ACTIVITES
GRAPHIQUES : bouger ses doigts
- VOCABULAIRE : La classe 4

- Le jeu de la grenouille F53 F54 F55
- Mémoriser et utiliser le répertoire additif jusqu'à 9
- 20. Lire et écrire les nombres jusqu'à 19 (S5/S6)

- Jeu du nombre suivant
- Jeu des formes : les rectangles

- ORTHOGRAPHE : dictée
6
- ECRITURE : porte-clés
- LECTURE : graphème p
- PRODUCTION ECRITE :
découverte DRAS verbe remplacer
- PROJET TOUR DU MONDE : premières lectures

- PHONO : Voyelle qui es-tu ? (à la fin du mot) p 59
- VOCABULAIRE : La classe 5 + mémoire

- Pb de qté manquante et de tout n° 6
- Porte-clés

- Rituel du calendrier
- Problème du jour 8
- Porte-clés

PROGRAMMATION PERIODE 2 français / maths - SEMAINE 3

Français CP

- ORTHOGRAPHE : dictée
7 lecture mots et syllabes
- ECRITURE : lettre s
- LECTURE : fluence
- LECTURE / ECRITURE : Porte-clés
- PRODUCTION ECRITE : découverte DRAS verbe déplacer
- PROJET TOUR DU MONDE : NARRAMUS
Les trois grains de riz
- ORTHOGRAPHE : dictée
7 entraînement sur ardoise – repérer difficultés
- ECRITURE : lettre r
- LECTURE : graphème t
- GRAMMAIRE :
- BIBLIOTHEQUE

Langage GS

- PHONO :
- ACTIVITES
GRAPHIQUES : bouger son bras
- VOCABULAIRE : La classe 6 + mémoire
- PHONO : La notion de phrase : qu'est-ce qu'une phrase ? p 29
- PRINCIPE ALPHABETIQUE /phono : création d'un abécédaire
- BIBLIOTHEQUE

Maths CP

- Le jeu du GPS F56 F57
- Comprendre le sens de = et ≠
- 21. Décomposer et recomposer les nombres 8 et 9 (S1/S2)
- Le jeu du GPS F58
- Calculs en ligne 1 et 2
- 22. Décomposer et recomposer le nombre 10 (S1/S2/S3)

Maths GS

- Identification et décomposition des nombres
- Porte-clés
- Comptine du castor
- Jeu du magasin de jouets (2)

- ORTHOGRAPHE : dictée
7 entraînement à 2
- ECRITURE : lettre h
- LECTURE : graphème c
- LECTURE / ECRITURE : Porte-clés
- PROJET TOUR DU MONDE : NARRAMUS
Les trois grains de riz

- PHONO : Au début ou à la fin ? p 60
- ACTIVITES
GRAPHIQUES : Associer son épaule et son pouce
- VOCABULAIRE : La classe 7 et 8 + mémoire + loto 1

- Le jeu du GPS F59 F60
- Calculs en ligne 3
- 24. Lire et écrire les nombres de 20 à 29 (S1)

- Bande articulée
- Sac à toucher les nombres (2)

- ORTHOGRAPHE : dictée
7
- ECRITURE : porte-clés
- LECTURE : révisions p, t, c
- PRODUCTION ECRITE : premier jet à partir d'une photo sur l'Océanie
- VOCABULAIRE : l'ordre alphabétique

- PHONO : Voyelle es-tu là ? p63
- VOCABULAIRE : La classe 9 et 10 + loto 1

- Pb de qté manquante et de tout n° 6
- Porte-clés

- Bande articulée
- Problème du jour 9
- Porte-clés

PROGRAMMATION PERIODE 2 français / maths - SEMAINE 4

Français CP

- ORTHOGRAPHE : dictée
8 lecture mots et syllabes
- ECRITURE : lettre k
- LECTURE : fluence
- LECTURE / ECRITURE : Porte-clés
- PRODUCTION ECRITE : utilisation du DRAS
verbe ajouter
- PROJET TOUR DU MONDE : NARRAMUS
Les trois grains de riz
- ORTHOGRAPHE : dictée
68 entraînement sur ardoise – repérer difficultés
- ECRITURE : lettre j
- LECTURE : graphème b
- GRAMMAIRE :
- BIBLIOTHEQUE

Langage GS

- PHONO :
- ACTIVITES GRAPHIQUES : Associer son poignet et son pouce
- VOCABULAIRE : La classe 11 + loto 1
-
- PHONO : La notion de phrase : Phrase : oui ou non p31
- PRINCIPE ALPHABETIQUE /phono : création d'un abécédaire
- BIBLIOTHEQUE

Maths CP

- Dizaines et unités F61
F62
- Calculs en ligne 1
- 24. Lire et écrire les nombres de 20 à 29 (S2/S3)
-
- Dizaines et unités F63
F64
- Calculs en ligne 2 - Calcul 17
- 25. Utiliser la règle pour tracer
-

Maths GS

- Jeu du furet
- Porte-clés
-
-
- Identification des formes géométriques
- Jeu du magasin de jouets (3)

- ORTHOGRAPHE : dictée
8 entraînement à 2
- ECRITURE : lettre y
- LECTURE : graphème d
- LECTURE / ECRITURE : Porte-clés
- PROJET TOUR DU MONDE : NARRAMUS
Les trois grains de riz

- PHONO : La pêche aux voyelles p64
- ACTIVITES GRAPHIQUES : Tracer des boucles
- VOCABULAIRE : La classe 12 + loto 1
-

- Dizaines et unités F65
- Calculs en ligne 3-4
- 27. Repérer des alignements

- Jeu du furet
- Domino du 5

- ORTHOGRAPHE : dictée
8
- ECRITURE : porte-clés
- LECTURE : graphème g
- PRODUCTION ECRITE : utilisation du DRAS
verbe supprimer
- VOCABULAIRE : l'ordre alphabétique

- PHONO : La pêche aux voyelles dans la phrase p67
- VOCABULAIRE : La classe 13 et 14 + loto 1
-

- Pb de qté manquante et de tout n° 7
- Porte-clés

- Bande articulée
- Problème du jour 10
- Porte-clés

PROGRAMMATION PERIODE 2 français / maths - SEMAINE 5

Français CP

- ORTHOGRAPHE : dictée
9 lecture mots et syllabes
- ECRITURE : je révisé
- LECTURE : fluence
- PRODUCTION ECRITE : utilisation du DRAS
verbe remplacer
- PROJET TOUR DU MONDE : NARRAMUS
Les trois grains de riz

- ORTHOGRAPHE : dictée
9 entraînement sur ardoise – repérer difficultés
- ECRITURE : lettre q
- LECTURE : révisions b ; d ; g
- GRAMMAIRE :
- BIBLIOTHEQUE

Langage GS

- PHONO :
- ACTIVITES GRAPHIQUES :
Différencier les tailles de boucles
- VOCABULAIRE : La classe 15 + loto 1

- La notion de phrase :
Complétez les phrases (1) p 32 PRINCIPE ALPHABETIQUE /phono : création d'un abécédaire
- BIBLIOTHEQUE

Maths CP

- Nommer , lire, écrire et représenter les nombres de 0 à 39 F70 F71
- La course des grenouilles
- 28. Organiser sa recherche
- 29. Lire et écrire les nombres jusqu'à 39 (S1 en EPS)

-
- Nommer , lire, écrire et représenter les nombres de 0 à 39 F72 F73
- Le jeu de la boite
- 29. Lire et écrire les nombres jusqu'à 39 (S2 S3)

-

Maths GS

- Jeu du furet de 2 en 2
- Rallye maths

- Rituel du calendrier
- Jeu du magasin de jouets (4)

- ORTHOGRAPHE : dictée
9 entraînement à 2
- ECRITURE : lettre g
- LECTURE : graphème h
- LECTURE / ECRITURE :
Porte-clés
- PROJET TOUR DU MONDE : NARRAMUS
Les trois grains de riz

- PHONO : Les syllabes 1, 2 3 p 48-49
- ACTIVITES GRAPHIQUES : Tracer des piques
- VOCABULAIRE : La classe 16 + loto 2 + jeu de l'oie

- Le memory des nombres F74 F75
- Mémoriser les compléments à 10
- 29. Lire et écrire les nombres jusqu'à 39 (S4)

-

- Chanson des nombres
- Porte-clés

- ORTHOGRAPHE : dictée
9
- ECRITURE : lettre v
- LECTURE : graphèmes au / eau
- PRODUCTION ECRITE : utilisation du DRAS
verbe déplacer
- VOCABULAIRE : l'ordre alphabétique

- PHONO : Les syllabes 4, 5 p 49
- VOCABULAIRE : révision
1 + loto 2 + jeu de l'oie
- PRODUCTION D'ECRIT :
écrire des phrases à partir des cartes 2 mots par jour

- Pb de qté manquante et de tout n° 8
- Porte-clés

- Problème du jour 11
- Porte-clés

PROGRAMMATION PERIODE 2 français / maths - SEMAINE 6

Français CP

- ORTHOGRAPHE : dictée
10 lecture mots et syllabes
- ECRITURE : lettre w
- LECTURE : fluence
- PRODUCTION ECRITE : lettre aux correspondants premier jet
- PROJET TOUR DU MONDE : NARRAMUS
Les trois grains de riz
- ORTHOGRAPHE : dictée
10 entraînement sur ardoise – repérer difficultés
- ECRITURE : lettre x
- LECTURE : graphème ou
- GRAMMAIRE :
- BIBLIOTHEQUE

Langage GS

- PHONO :
- ACTIVITES GRAPHIQUES :
Différencier les tailles de piques
- PRODUCTION ECRITE : lettre aux correspondants
- VOCABULAIRE : révision
2 + loto 2 + jeu de l'oie
- PHONO : La notion de phrase : Complétez les phrases (2) p 33
- PRINCIPE ALPHABETIQUE /phono : création d'un abécédaire
- BIBLIOTHEQUE

Maths CP

- Le memory des nombres F76
- 29. Lire et écrire les nombres jusqu'à 39 (S5 S6)
-
- Le memory des nombres F77
- Résoudre un problème présenté oralement
- 31. Comparer et ranger les nombres de 0 à 39 (S1 S2)

Maths GS

- Chanson des nombres
- Porte-clés
-
-
- Comptine numérique
- Jeu du magasin de jouets (5)

- ORTHOGRAPHE : dictée
10 entraînement à 2
- ECRITURE : lettre z
- LECTURE : graphèmes on/om
- LECTURE / ECRITURE :
Porte-clés
- PROJET TOUR DU MONDE : NARRAMUS
Les trois grains de riz
- ORTHOGRAPHE : dictée
10
- ECRITURE : porte-clés
- LECTURE : fluence /
porte-clés

- PHONO : Les syllabes 6, 7 p 49
- ACTIVITES GRAPHIQUES : Tracer des ponts
- VOCABULAIRE : révision
3 + loto 2 + jeu de l'oie
- PRODUCTION D'ECRIT :
écrire des phrases à partir des cartes 2 mots par jour
- PORTE CLES

- 31. Comparer et ranger les nombres de 0 à 39 (S3 S4)

- PORTE CLES

- Chanson des nombres
- Bataille des cartes (3)

- PORTE CLES