

Date :	Classe : CM1-CM2	Ecole :
--------	-------------------------	---------

Horaires	Disciplines	Déroulement + Capacités
8h30-8h50	Vivre ensemble Calcul mental	<i>Accueil</i> et présentation Le compte est bon → <i>Se familiariser avec les nombres, les opérations mentales et mettre en place des procédures</i>
8h50-9h15	Français : poésie	Présentation : jeux des prénoms → Ecrire un acrostiche avec son prénom ou un poème avec son prénom en s'aidant du modèle donné par l'enseignant, au choix des élèves → Trouver le meilleur moyen de se présenter, dans un temps très court. → <i>Écrire un texte de type poétique en obéissant à une ou plusieurs consignes précises.</i>
9h15-10h15	Littérature	Travail sur « Recette de cuisine » de Bernard Friot (<i>voir fiche de préparation</i>) ou « Soupçon » de Bernard Friot (<i>voir fiche de préparation</i>) ou « Zoo » de Brian Patten (<i>voir fiche de préparation</i>) → <i>Rédiger des textes courts de différents types, lire et comprendre un texte, répondre à des questions de compréhension, émettre des hypothèses de lecture, comprendre les implicites des textes à l'aide de la prise d'indices.</i>
10h15-10h30		Récréation
10h30-11h30	Mathématiques : résolution de problèmes	Calcul mental (10 min environ) sur ardoise ou jeu du furet Résolution de problèmes en équipe et sous forme d'énigmes (<i>voir fiche de préparation</i>) → <i>Consolider les connaissances et capacités en calcul mental sur les nombres entiers ou résoudre des problèmes à deux étapes ou plus en coopérant.</i>
13h30-14h30	Français : Vocabulaire	Les énigmes de Gripari (<i>voir fiche de préparation</i>) → <i>Enrichir son vocabulaire et découvrir des animaux à partir d'une définition poétique, comprendre des implicites.</i>
14h30-15h	Français : Production d'écrits	Atelier d'écriture (<i>voir fiche de préparation</i>) → <i>Amorcer l'écriture-plaisir, organiser sa pensée et développer une autonomie dans l'écriture.</i>
15h-15h15		Récréation
15h15-16h15	EPS	Sport collectif traditionnel : la balle au prisonnier ou la balle au capitaine (<i>voir fiche de préparation</i>) et le jeu de l'horloge (<i>voir fiche de préparation 16</i>) → <i>S'affronter collectivement et s'engager lucidement dans l'action.</i> OU
	Arts visuels	Le monstre : Lire un texte descriptif d'un monstre et le représenter par le dessin avec les outils de son choix en respectant la description et pour les plus rapides, recopier le texte. → <i>Réaliser une production individuelle en deux dimensions en respectant des consignes précises.</i>
16h15-16h30		Lecture offerte et Rangement/Sortie
Bilan, remarques :		