

Période 4

GS	CE1														
<p>Vers la phonologie GS :</p> <p>Les attaques</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identifier l'attaque d'un mot (quelle attaque ! ; le jeu du château) 2. Associer des mots ayant la même attaque (le zoo des attaques) 3. Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque (des intrus au zoo) 4. Associer des mots ayant la même attaque (au zoo !) <p>Les phonèmes-voyelles.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le phonème A [a] 2. Les phonèmes I [i] et U [y] 3. Les maisons des phonèmes 4. Les chenilles voyelles 5. Les maisons des voyelles 6. Le marché de Padipado 	<p>Lecture CE1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documentaire : A la découverte de l'Afrique (manuel Mona) - La couleur des yeux (manuel Mona) - Splat adore jardiner (album - tapuscrit) - Coyote mauve (tapuscrit) - Le petit chaperon noir (album) 														
<p>Vers l'écriture GS :</p> <p>Tracer les graphismes isolés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des boucles cycloïdes. <p>Combiner, alterner, organiser et inventer des graphismes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale. - Prendre conscience des tracés continus et discontinus. <p>Apprendre à écrire les chiffres et les lettres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire les lettres à boucles ascendantes en cursive. - Ecrire les lettres à pont en cursive. - Ecrire les lettres à boucles descendantes en cursive. - Ecrire les lettres combinées en cursive. - Ecrire son prénom en cursive. <p>Copier</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copier un mot en cursive. <p>Ecrire seul</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire seul un mot de 2 ou 3 syllabes, de 2 ou 3 sons. <p>Discriminer les lettres dans les 3 écritures.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et nommer les lettres en cursive. <p>Associer les lettres dans les trois écritures.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer des lettres cursives à des lettres en capitales d'imprimerie. 	<p>Comprendre le fonctionnement de la langue française CE1 :</p> <p>G9 : Le groupe nominal G10 : Les pronoms personnels sujets G11 : L'adjectif qualificatif</p> <p>C8 : Le présent des verbes <i>aller</i> et <i>prendre</i> C9 : Le futur des verbes en -er comme <i>chanter</i> C10 : Le futur des verbes <i>être</i> et <i>avoir</i></p> <p>O9 : L'accord du verbe avec le sujet O10 : Le son [ill] O11 : Le son [o] (o, au, eau) O12 : Les sons [ou], [oi] et [oin] O13 : Les accords dans le groupe nominal O14 : Le son [é] (é, ée, er) O15 : Le son [è] (e, è, ê, ai, ei) O16 : Le féminin des adjectifs qualificatifs O17 : Le pluriel des adjectifs qualificatifs</p> <p>V8 : Les mots de la même famille V9 : En famille V10 : Les synonymes V11 : Les homonymes V12 : De la tête aux pieds</p> <p style="text-align: center;">*****</p> <p>Phonologie (lien dictée) : Révisions Son é/è - eu - eil - ouille - ail - les valeurs de la lettre a - les valeurs de la lettre o (dictée du son IN en semaine 1)</p>														
<p>Vers les maths GS :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">Les nombres</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Réciter la comptine numérique par ordre croissant. - Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (le jeu du banquier ; plouf dans l'eau ; la bande des maillots) - Ranger les nombres entre 1 et 20 (la bande numérique géante ; juste avant, juste après, entre ; le nombre mystère) - Résoudre des problèmes de quantités (le jeu des maillots) - Réciter la comptine numérique par ordre décroissant (la fusée) </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Formes, grandeurs et suites organisées</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Algorithme (attrimaths - Perles) - Reproduire un assemblage de formes (côtés et sommets ; Tangram blanc ; silhouettes) - Utiliser un instrument : la règle (tracer des traits droits). - Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carrés et rectangles ; les triangles). </td> </tr> </table>	Les nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Réciter la comptine numérique par ordre croissant. - Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (le jeu du banquier ; plouf dans l'eau ; la bande des maillots) - Ranger les nombres entre 1 et 20 (la bande numérique géante ; juste avant, juste après, entre ; le nombre mystère) - Résoudre des problèmes de quantités (le jeu des maillots) - Réciter la comptine numérique par ordre décroissant (la fusée) 	Formes, grandeurs et suites organisées	<ul style="list-style-type: none"> - Algorithme (attrimaths - Perles) - Reproduire un assemblage de formes (côtés et sommets ; Tangram blanc ; silhouettes) - Utiliser un instrument : la règle (tracer des traits droits). - Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carrés et rectangles ; les triangles). 	<p>Mathématiques CE1 :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">Nombres</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Décomposer les nombres jusque 199. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusque 199. Repérer et placer sur une droite graduée les nombres jusque 199. Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10. Révisions numériques Lire et écrire les nombres jusqu'à 599. Décomposer les nombres jusqu'à 599. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 599. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Calculs</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Je résous des problèmes. Soustraire deux nombres avec retenue. Comprendre le sens de la multiplication (1) et (2). </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Grandeurs et mesures</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Connaître les relations entre m, dm, cm. Connaître le km. Connaître le litre (L) </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Espace et géométrie</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Décrire un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Reproduire et tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Calcul mental</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Ajouter ou enlever 1 ou 2 (nombres > 100). Ajouter ou enlever 9 ou 11 (nombres > 100). Ajouter ou enlever des dizaines (nombres < 100). Ajouter ou enlever des dizaines (nombres > 100). Ajouter 100 ou des centaines (nombres > 100) Connaître les doubles et les moitiés d'usage courant. </td> </tr> </table>	Nombres	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer les nombres jusque 199. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusque 199. Repérer et placer sur une droite graduée les nombres jusque 199. Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10. Révisions numériques Lire et écrire les nombres jusqu'à 599. Décomposer les nombres jusqu'à 599. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 599. 	Calculs	<ul style="list-style-type: none"> Je résous des problèmes. Soustraire deux nombres avec retenue. Comprendre le sens de la multiplication (1) et (2). 	Grandeurs et mesures	<ul style="list-style-type: none"> Connaître les relations entre m, dm, cm. Connaître le km. Connaître le litre (L) 	Espace et géométrie	<ul style="list-style-type: none"> Décrire un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Reproduire et tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle. 	Calcul mental	<ul style="list-style-type: none"> Ajouter ou enlever 1 ou 2 (nombres > 100). Ajouter ou enlever 9 ou 11 (nombres > 100). Ajouter ou enlever des dizaines (nombres < 100). Ajouter ou enlever des dizaines (nombres > 100). Ajouter 100 ou des centaines (nombres > 100) Connaître les doubles et les moitiés d'usage courant.
Les nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Réciter la comptine numérique par ordre croissant. - Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée (le jeu du banquier ; plouf dans l'eau ; la bande des maillots) - Ranger les nombres entre 1 et 20 (la bande numérique géante ; juste avant, juste après, entre ; le nombre mystère) - Résoudre des problèmes de quantités (le jeu des maillots) - Réciter la comptine numérique par ordre décroissant (la fusée) 														
Formes, grandeurs et suites organisées	<ul style="list-style-type: none"> - Algorithme (attrimaths - Perles) - Reproduire un assemblage de formes (côtés et sommets ; Tangram blanc ; silhouettes) - Utiliser un instrument : la règle (tracer des traits droits). - Reconnaître, classer et nommer des formes simples (carrés et rectangles ; les triangles). 														
Nombres	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer les nombres jusque 199. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusque 199. Repérer et placer sur une droite graduée les nombres jusque 199. Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10. Révisions numériques Lire et écrire les nombres jusqu'à 599. Décomposer les nombres jusqu'à 599. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 599. 														
Calculs	<ul style="list-style-type: none"> Je résous des problèmes. Soustraire deux nombres avec retenue. Comprendre le sens de la multiplication (1) et (2). 														
Grandeurs et mesures	<ul style="list-style-type: none"> Connaître les relations entre m, dm, cm. Connaître le km. Connaître le litre (L) 														
Espace et géométrie	<ul style="list-style-type: none"> Décrire un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Reproduire et tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle. 														
Calcul mental	<ul style="list-style-type: none"> Ajouter ou enlever 1 ou 2 (nombres > 100). Ajouter ou enlever 9 ou 11 (nombres > 100). Ajouter ou enlever des dizaines (nombres < 100). Ajouter ou enlever des dizaines (nombres > 100). Ajouter 100 ou des centaines (nombres > 100) Connaître les doubles et les moitiés d'usage courant. 														

Questionner le monde GS :		Questionner le monde CE1 :	
Questionner le monde : l'Espace	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire une disposition d'après un modèle (attrimaths planches niveau 1, niveau 2 et cubes couleurs niveau 2 ; pyramide du cirque niveau 2) - Puzzles - Suivre, décrire et représenter un parcours (TRAX). 	Matière	- L'eau dans la nature
Questionner le monde : le Temps	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer sur le calendrier du mois de mars/avril 	Vivant	<ul style="list-style-type: none"> - La germination (projet) - Les régimes alimentaires des animaux. - Le cycle de vie du papillon.
Questionner le monde : Objets, Vivant, Matière	<ul style="list-style-type: none"> - Graine / pas graine - La germination - L'élevage de papillons - Les dangers au quotidien 	Objets	- Les dangers au quotidien
		Temps	- L'évolution des modes de vie depuis 1900.
		Espace	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer la France sur différents supports. - Les paysages (la montagne et la mer)
		EMC	- Lutter contre le racisme
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique GS :		EPS CE1 :	
<ul style="list-style-type: none"> - Athlétisme : lancer. - Acrochaise (réaliser des figures artistiques et présenter les enchaînements aux élèves de PS-MS) - Danse créative (préparation USEP Scoladanse en avril) 		<ul style="list-style-type: none"> - Athlétisme : Lancer (lancer précis, lancer haut, lancer loin) - Acrochaise (réaliser des figures artistiques et présenter les enchaînements aux élèves de PS-MS) - Danse créative (préparation USEP Scoladanse en avril) 	
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :		Activités artistiques CE1	
<ul style="list-style-type: none"> - Activités en lien avec le graphisme. - Le modelage d'un bonhomme en pâte à modeler puis en pâte à modeler auto-durcissante, puis le peindre. - Réaliser des œuvres en lien avec les insectes <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Chorale (en lien avec le projet "les 4 éléments") Thématique n°3 : "La terre"</p>		<ul style="list-style-type: none"> - L'art pariétal : observation + réalisation sur Kraft aux craies grasses + réalisation de miniatures avec des pigments naturels mélangés à de l'eau (poudre Samara) - Réaliser des œuvres en lien avec les insectes <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Chorale (en lien avec le projet "les 4 éléments") Thématique n°3 : "La terre"</p>	
Comptines GS :		Poésies CE1 :	
<ul style="list-style-type: none"> - Mon petit lapin - Voici la ruche - Qui est blanc avec des tâches ? 		<ul style="list-style-type: none"> - "Le papillon" (Marc Alyn) - "La sauterelle" (Pierre Coran) 	
Réseaux littéraires GS		Anglais CE1 :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Autour de la Terre : croissance du vivant" (voir projet détaillé) 2. Les insectes (voir projet détaillé) 		<ul style="list-style-type: none"> - Days of week - Album : "Spot can count" - Pets 	

<http://locazil.ekalablog.com>