

## Période 5 (mai - juin - juillet 2018)

GS	CE1														
<p><b>Vers la phonologie GS :</b></p> <p><b>Les phonèmes consonnes.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>2. Distinguer des phonèmes proches (les sons proches ; attention, sons proches !)</li> </ol> <p><b>Manipuler et jouer avec les phonèmes.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche (le prince de Motordu).</li> <li>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 ?)</li> <li>3. Segmenter un mot en phonèmes (jeux de segmentation)</li> <li>4. Fusionner des phonèmes (deux phonèmes côte à côte ; jeux de fusion)</li> <li>5. Associer un phonème à un graphème (écriture tâtonnée)</li> </ol>	<p><b>Lecture CE1 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jolie lune et le secret du vent (tapuscrit)</li> <li>- Touchez pas au Roquefort ! (manuel Mona)</li> <li>- Enquête à l'école (manuel Mona)</li> <li>- Lucie et son mammouth (série)</li> </ul> <p style="text-align: right;">+ Rallye lecture les contes Lito (à préparer)</p>														
<p><b>Vers l'écriture GS :</b></p> <p><b>Combiner, alterner, organiser et inventer des graphismes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracer des graphismes en respectant une organisation spatiale.</li> <li>- Contourner.</li> <li>- Combiner et inventer des graphismes.</li> <li>- Respecter des alternances complexes.</li> </ul> <p><b>Apprendre à écrire les chiffres et les lettres.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire avec des écritures anciennes.</li> <li>- Ecrire avec d'autres alphabets.</li> <li>- Ecrire son prénom en cursive.</li> </ul> <p><b>Copier</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Copier des mots, des groupes de mots en cursive.</li> <li>- Reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en capitales.</li> <li>- Copier en suivant une ligne.</li> </ul> <p><b>Dictée à l'adulte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventer des groupes de mots.</li> <li>- Inventer collectivement un poème pour papa.</li> <li>- Inventer et dicter une phrase en respectant un modèle syntaxique.</li> </ul> <p><b>Ecrire seul</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecrire seul un groupe de mots.</li> </ul> <p><b>Associer les lettres dans les trois écritures.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Associer des mots dans les 3 écritures.</li> <li>- Reconstituer des mots en cursive à partir d'un modèle en capitales.</li> </ul>	<p><b>Comprendre le fonctionnement de la langue française CE1 :</b></p> <p>G12 : La forme affirmative et la forme négative</p> <p>C11 : L'imparfait des verbes en -er comme chanter et des verbes être et avoir</p> <p>C12 : Le passé composé des verbes en -er comme chanter et des verbes être et avoir.</p> <p>O18 : Les sons [an] (an, en, am, em), [on], [in] (in, im, ein, ain, em, aim)</p> <p>V13 : Les contraires</p> <p>V14 : A table !</p> <p>V15 : Les animaux</p> <p style="text-align: center;">*****</p> <p><b>Phonologie</b> (lien dictée) : Révisions - Les valeurs de la lettre g - Les valeurs de la lettre c - Les valeurs de la lettre s - Les valeurs de la lettre e - Les valeurs de la lettre i - Les valeurs de la lettre h (dictée du son valeurs lettre o en semaine 1)</p>														
<p><b>Vers les maths GS :</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center;"><b>Les nombres</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes de partage (partages inéquitables ; partages équitables).</li> <li>- Décomposer le nombre 10 (à 2, pour faire 10 ; 2 cartes pour faire 10).</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantités (faisons les courses)</li> <li>- Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique (le jeu de la grenouille).</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Formes, grandeurs et suites organisées</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un assemblage de formes (tangram noir).</li> <li>- Reproduire des assemblages de cubes (les solides)</li> </ul> </td> </tr> </table>	<b>Les nombres</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes de partage (partages inéquitables ; partages équitables).</li> <li>- Décomposer le nombre 10 (à 2, pour faire 10 ; 2 cartes pour faire 10).</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantités (faisons les courses)</li> <li>- Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique (le jeu de la grenouille).</li> </ul>	<b>Formes, grandeurs et suites organisées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un assemblage de formes (tangram noir).</li> <li>- Reproduire des assemblages de cubes (les solides)</li> </ul>	<p><b>Mathématiques CE1 :</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center;"><b>Nombres</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer et placer sur une droite graduée les nombres jusqu'à 599.</li> <li>Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.</li> <li>Révisions numériques.</li> <li>Je résous des problèmes.</li> <li>Les nombres jusqu'à 1000.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Calculs</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diviser pour partager ou grouper.</li> <li>Je résous des problèmes.</li> <li>Multiplier deux nombres.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Grandeurs et mesures</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lire les heures et les demi-heures.</li> <li>Connaître les relations entre jour et heure ; heure et minute.</li> <li>Lire l'heure.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Espace et géométrie</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percevoir l'axe de symétrie d'une figure.</li> <li>Reconnaître, nommer et décrire des solides : pavé droit, cube, pyramide.</li> <li>Se repérer dans l'espace du quartier.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Calcul mental</b></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ajouter 100 ou des centaines (nombres &gt; 100).</li> <li>Déterminer un ordre de grandeur.</li> <li>Mémoriser la table de multiplication par 2 et par 5.</li> </ul> </td> </tr> </table>	<b>Nombres</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer et placer sur une droite graduée les nombres jusqu'à 599.</li> <li>Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.</li> <li>Révisions numériques.</li> <li>Je résous des problèmes.</li> <li>Les nombres jusqu'à 1000.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul>	<b>Calculs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diviser pour partager ou grouper.</li> <li>Je résous des problèmes.</li> <li>Multiplier deux nombres.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul>	<b>Grandeurs et mesures</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lire les heures et les demi-heures.</li> <li>Connaître les relations entre jour et heure ; heure et minute.</li> <li>Lire l'heure.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul>	<b>Espace et géométrie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percevoir l'axe de symétrie d'une figure.</li> <li>Reconnaître, nommer et décrire des solides : pavé droit, cube, pyramide.</li> <li>Se repérer dans l'espace du quartier.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM</li> </ul>	<b>Calcul mental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajouter 100 ou des centaines (nombres &gt; 100).</li> <li>Déterminer un ordre de grandeur.</li> <li>Mémoriser la table de multiplication par 2 et par 5.</li> </ul>
<b>Les nombres</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes de partage (partages inéquitables ; partages équitables).</li> <li>- Décomposer le nombre 10 (à 2, pour faire 10 ; 2 cartes pour faire 10).</li> <li>- Résoudre des problèmes de quantités (faisons les courses)</li> <li>- Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique (le jeu de la grenouille).</li> </ul>														
<b>Formes, grandeurs et suites organisées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproduire un assemblage de formes (tangram noir).</li> <li>- Reproduire des assemblages de cubes (les solides)</li> </ul>														
<b>Nombres</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer et placer sur une droite graduée les nombres jusqu'à 599.</li> <li>Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.</li> <li>Révisions numériques.</li> <li>Je résous des problèmes.</li> <li>Les nombres jusqu'à 1000.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul>														
<b>Calculs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diviser pour partager ou grouper.</li> <li>Je résous des problèmes.</li> <li>Multiplier deux nombres.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul>														
<b>Grandeurs et mesures</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lire les heures et les demi-heures.</li> <li>Connaître les relations entre jour et heure ; heure et minute.</li> <li>Lire l'heure.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM.</li> </ul>														
<b>Espace et géométrie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percevoir l'axe de symétrie d'une figure.</li> <li>Reconnaître, nommer et décrire des solides : pavé droit, cube, pyramide.</li> <li>Se repérer dans l'espace du quartier.</li> <li>Utiliser les maths pour QLM</li> </ul>														
<b>Calcul mental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajouter 100 ou des centaines (nombres &gt; 100).</li> <li>Déterminer un ordre de grandeur.</li> <li>Mémoriser la table de multiplication par 2 et par 5.</li> </ul>														

<b>Explorer le monde GS :</b>		<b>Questionner le monde CE1 :</b>	
<b>Questionner le monde : l'Espace</b>	- Puzzles - Se repérer dans un quadrillage (morpion ; tableau à double entrée)	<b>Matière</b>	- L'air
<b>Questionner le monde : le Temps</b>	- Se repérer sur le calendrier mai/juin	<b>Objets</b>	- Les mouvements de rotation dans de nombreux objets. - Les engrenages. - Construction d'un moulin à vent.
<b>Questionner le monde : Objets, Vivant, Matière</b>	- L'air - Le moulin à vent	<b>Espace</b>	- Les paysages dans le monde (désert, banquise par exemple). - Les habitats traditionnels dans le monde.
		<b>EMC</b>	- Droits et devoirs de l'enfant (réalisation d'une affiche)
<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique GS :</b>		<b>EPS CE1 :</b>	
- Athlétisme : courir (courir vite, courir longtemps) - Jeux d'opposition - Jeux collectifs		- Athlétisme : courir (courir vite, courir longtemps) - Jeux d'opposition - Jeux collectifs	
<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :</b>		<b>Activités artistiques CE1</b>	
- Activités en lien avec le graphisme. - Le cerf-volant (fond + découpage/collage) ----- Chorale (en lien avec le projet "les 4 éléments") Thématique n°4 : "L'air"		- Le cerf-volant (fond + découpage/collage) ----- Chorale (en lien avec le projet "les 4 éléments") Thématique n°4 : "L'air"	
<b>Comptines GS :</b>		<b>Poésies CE1 :</b>	
- Tourne, tourne petit moulin. - Monsieur le vent - Ron, ron, macaron - Les formes - Maman (un bonbon que c'est bon)		- "Renaissance" (Karine Persillet) - "Chute" (Paul Degray) - "L'air de quoi ?" (Corinne Albaut)	
<b>Réseaux littéraires GS</b>		<b>Anglais CE1 :</b>	
Autour de l'Air		- Body - School in Britain - Fruits and drinks - English breakfast	

<http://locazil.eklablog.com>