

Lundi 30 septembre 2013

Mardi 1<sup>er</sup> octobre 2013

Jeudi 3 octobre 2013

Accueil et rituels		Accueil et rituels		Accueil et rituels	
<p>→ La date → Gramm'flash Retrouver les phrases dans un énoncé. Mettre les majuscules et les points au bon endroit. → Maths'flash : Comparer des nombres &lt; 30.</p>		<p>→ La date → Gramm'flash Ecrire une phrase grammaticalement correcte à partir d'un mot pioché. → Maths'flash : Encadrer des nombres &lt; 30.</p>		<p>→ La date → Gramm'flash Choisir les phrases correctes. → Maths'flash : L'addition posée sans retenue.</p>	
Phonologie		Ecriture		Ateliers philo	
<p>Séquence : Distinguer les phonèmes (l) et (r) Séance : Exercices sur le son (l)</p>		<p>v, w, y ① Verbalisation du tracé. ② Tracer avec son doigt en l'air. ③ Copie sur CDJ.</p>		<p>« Pourquoi on ne peut pas faire tout ce qu'on veut ? » <b>Cf : Fiche pédagogique d'accompagnement</b></p>	
<p>B.O : Respecter les correspondances entre lettres et sons. ① Rappel des sons vus la dernière fois + graphies. ② Présentation des exos + travail indiv</p>					
Etude de la langue		Etude de la langue		Calcul mental	
<p>Séquence : Le verbe Séance : 1/3 (découverte)</p>		<p>Séquence : Le mot étiquette Séance : 1/3 (découverte)</p>		<p>Séquence : Les compléments à 10 Séance : Systématisation</p>	
<p>B.O : Les classes de mots → Distinguer selon leur nature : les verbes SCCC : Identifier la phrase, le verbe.</p>		<p>B.O : Commencer à classer les noms par catégories sémantiques. SCCC : Utiliser des mots précis pour s'exprimer</p>		<p>① Montrer des cartes d'un jeu classique agrandi → retrouver la carte qu'il faut pour faire 10. ② Jeu « Qui a ... » → Jeu en équipe ♣ Qui a le complément de 9 ?</p>	
<b>Cf : Fiche de préparation</b>		<b>Cf : Fiche de préparation</b>			
Calcul mental		Calcul mental		Mathématiques	
<p>Séquence : Les compléments à 10 Séance : Retrouver les écritures de 10</p>		<p>Séquence : Les compléments à 10 Séance : Systématisation</p>		<p>Séquence : Utiliser un tableau Séance : 1/3 (découverte)</p>	
<p>① Montrer des cartes d'un jeu classique agrandi → retrouver la carte qu'il faut pour faire 10. ② Cases à colorier → jeu en équipe : l'équipe qui est la première à remplir son carton gagne.</p>		<p>① Montrer des cartes d'un jeu classique agrandi → retrouver la carte qu'il faut pour faire 10. ② Cases à barrer → jeu en équipe : l'équipe qui est la première à avoir trouvé le nombre intrus fait gagner son équipe.</p>		<p>B.O : Utiliser un tableau, un graphique. SCCC : Utiliser un tableau, un graphique.</p>	
				<b>Cf : Fiche de préparation</b>	
Mathématiques		Mathématiques		Phonologie	
<p>Séquence : Les nombres &lt; 100 Séance : 1/5 (découverte)</p>		<p>Séquence : Les nombres &lt; 100 Séance : 2/5 (structuration)</p>		<p>Séquence : Distinguer les phonèmes (l) et (r) Séance : Les graphies de (l)</p>	
<p>B.O : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000. SCCC : Écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.</p>		<p>B.O : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000. SCCC : Écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.</p>		<p>B.O : Respecter les correspondances entre lettres et sons. SCCC : Écrire en respectant la CGP.</p>	
<b>Cf : Guide du maître page 20-21/Manuel page 22-23</b> Découverte + exercices 1 à 3 page 22 (cahier du jour)		<b>Cf : Guide du maître page 20-21/Manuel page 22-23</b> Rappel + exercices 4 à 7 page 23 (cahier du jour)		<p>1. Dictée de mots 2. Etude des phonèmes <b>Cf : Fiche de préparation</b></p>	
Anglais		Etude de la langue		Ecriture	
		<p>Séquence : Le verbe Séance : 2/3 (structuration et institutionnalisation)</p>		<p>h, k ① Verbalisation du tracé. ② Tracer avec son doigt en l'air. ③ Copie sur CDJ.</p>	
		<p>B.O : Les classes de mots → Distinguer selon leur nature : les verbes SCCC : Identifier la phrase, le verbe.</p>			
		<b>Cf : Fiche de préparation</b>			

Découverte du monde	Découverte du monde	Education artistique
<p>Séquence : Chaines et régimes alimentaires Séance : 1/5</p>	<p>Séquence : Chaines et régimes alimentaires Séance : 2/5</p>	<p>Séquence : Ombres et lumière – HDA Séance : 2 "Zeno and Piano", William Kentridge, 2002.</p>
<p><b>Cf : Fiche de préparation</b></p>	<p><b>Cf : Fiche de préparation</b></p>	<p>① Observation silencieuse de « Zeno and Piano ». ② Ecrire au tableau le nom de l'artiste et de l'œuvre + sa date. ③ Décrire l'œuvre + comment on a fait + ce qu'on ressent. ④ Comment faire une ombre ? ⑤ Remplir de manière collective la fiche artiste.</p>
Lecture	Lecture	Etude de la langue
<p>Séquence : Le loup et les sept chevreux Séance : Episode 2 (1/2)</p>	<p>Séquence : Le loup et les sept chevreux Séance : Episode 2 (2/2)</p>	<p>Séquence : Le mot étiquette Séance : 2/3</p>
<p><b>B.O et SCCC</b> : Lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension.</p>	<p><b>B.O et SCCC</b> : Lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension.</p>	<p><b>B.O</b> : Commencer à classer les noms par catégories sémantiques.      <b>SCCC</b> : Utiliser des mots précis pour s'exprimer</p>
<p><b>Cf : Guide du maître page 44/Manuel page 10</b></p>	<p><b>Cf : Guide du maître page 44/Manuel page 10</b></p>	<p><b>Cf : Fiche de préparation</b></p>
Arts visuels	Education physique et sportive	Lecture
<p>Début des prises de vue.</p>	<p>Course longue</p>	<p>Séquence : Le loup et les sept chevreux Séance : Episode 3 (1/2)</p>
		<p><b>B.O et SCCC</b> : Lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension.</p>
		<p><b>Cf : Guide du maître page 51/Manuel page 14</b></p>
Bilan de la journée	Bilan de la journée	Bilan de la journée
Devoirs	Devoirs	Devoirs
<p>Pour aujourd'hui :</p>	<p>Pour aujourd'hui :</p>	<p>Pour aujourd'hui :</p>
<p>Pour mardi :</p>	<p>Pour jeudi :</p>	<p>Pour lundi :</p>