

PROGRAMMATION GRAMMAIRE CE1 CE2

Période	Notions	Activités
1	<p>La phrase et signe de ponctuation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qu'une phrase ? • Construction de phrases • Les signes de ponctuation • Les différents types de phrases 	<p>→ Vidéos les fondamentaux</p> <p>→ Manipulation : école de crevette, jeu ritamoutarde</p> <p>→ Lecture avec les différents types de phrases</p> <p>→ Bulles sans paroles : Avec des vignettes de bd vides ils doivent compléter en faisant une phrase correcte.</p> <p>→ Fabrique de phrases : Mettre des mots dans une boîte (nom + verbe), on tire au sort 2 mots et le premier qui arrive à faire une phrase correcte gagne un point.</p> <p>→ Jeu du portrait : Le meneur de jeu choisit dans sa tête un élève de son choix et les autres doivent poser des questions pour deviner de qui il s'agit</p> <p>→ Qui est ce qui ? Une personne pose une question : qui est ce qui rentre par la cheminée et le deuxième joueur doit répondre par une phrase correcte. C'est le père Noël qui rentre par la cheminée.</p> <p>→ Défense de : Prendre des panneaux de signalisation ou d'interdiction et trouver les phrases négatives</p> <p>→ Improvisations : Trois étiquettes avec un point d'exclamation, un point et un point d'interrogation. Les papiers dans une corbeille ils doivent piocher et inventer une phrase avec la bonne ponctuation (et avec le bon ton)</p> <p>→ Petit théâtre : Entraîne-toi avec des phrases aux intonations différentes : Le spectacle est annulé, dépêchez-vous, c'est vraiment une réussite.</p>
	<p>Les groupes dans la phrase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre qu'il existe un groupe verbal • Comprendre qu'il existe un groupe nominal 	<p>→ Jeu de phrase : happyfamily</p> <p>→ Manipulation nets</p> <p>→ Maitresse Eclime</p> <p>→ Pigeon vole : un joueur propose une association nom + verbe qui vont ensemble si la préposition est exacte ils lèvent le bras sinon ils ne bougent pas. Ceux qui se sont trompés sont éliminés. Ex : pigeon vole.</p> <p>→ Relais des mimes : Un joueur invente un groupe sujet, le joueur suivant doit trouver un groupe verbal et le troisième mime la phrase : le facteur arrive sur son vélo</p> <p>→ Devinettes : Inventer une devinette comme l'exemple : il éclaire, il chauffe, mais parfois il brûle : le soleil</p>

PROGRAMMATION GRAMMAIRE CE1 CE2

		<p>→ <u>Fabriquons des phrases</u> : La classe prépare une pioche de mots, chaque élève tire au sort un mot et doit l'employer dans une phrase en tant que sujet de la phrase.</p> <p>→ <u>Les cris des animaux</u> : Donner des cris d'animaux pour faire deviner à ses camarades : bourdonner, bêler, beugler, miauler, aboyer, japper...</p>
	<p><u>Formes affirmatives et négatives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les formes affirmatives • Identifier les formes négatives 	<p>Manipulation netz avec les étiquettes</p> <p>→ <u>Labyrinthe des phrases</u> (chez happyfamily)</p> <p>→ Jeu sur la classe de Malherby</p> <p>→ Vidéo canapé</p> <p>→ <u>Ce m'est pas vrai</u> : Chercher une question à laquelle on ne peut répondre que par non. Ils doivent répondre par une phrase. Exemple : Est-ce que les poules ont des dents ? Non, elles n'ont pas de dents.</p> <p>→ <u>J'aime je n'aime pas</u> : Le premier joueur commence par dire j'aime ... et le joueur suivant doit continuer en donnant une phrase négative par exemple : <u>J'aime les glaces</u> mais <u>je n'aime pas la vanille</u></p> <p>→ <u>Non interdit</u> : Chaque joueur doit poser une question à laquelle l'autre personne doit répondre par une phrase. S'il répond par non il est éliminé. S'il répond correctement c'est lui qui pose la question au suivant.</p> <p>→ <u>Ni oui ni non</u> : Un élève pose des questions à un autre qui ne doit jamais dire non.</p>
2	<p><u>Le verbe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier le verbe dans une phrase • Connaitre l'infinitif du verbe 	<p>→ <u>Citiliens</u> : école de crevette, récréatisse</p> <p>→ <u>Mistigri</u> : école de crevette</p> <p>→ Jeu des mimes</p> <p>→ Domine des verbes</p> <p>→ <u>La lettre piochée</u> : pioché une lettre de l'alphabet et il faut trouver le plus de verbes possibles.</p> <p>→ <u>Que fait-on avec ?</u> l'enseignant donne un nom d'objet / animal et les élèves doivent écrire tous les verbes qui peuvent aller avec ce nom ex : le chien → aboie, court, marche, mange...</p>

PROGRAMMATION GRAMMAIRE CE1 CE2

		<p>→ <u>Que fait, que font?</u> Chaque enfant invente une question sur le modèle : que fait un bébé ? et les élèves écrivent sur leurs ardoises.</p> <p>→ <u>Est-ce un verbe?</u> L'enseignant écrit au tableau des mots : les élèves doivent repérer ceux qui sont des verbes et dire pourquoi.</p> <p>→ <u>Infinitifs</u> : L'enseignant prépare une pioche de verbe à l'infinitif et les élèves doivent donner le plus de verbes qui se terminent pareil.</p> <p>→ <u>Le livre</u> : Je joue et j'apprends les bases de la grammaire</p>
	<p><u>Le groupe sujet</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Repérer le groupe sujet • Comprendre ce qu'est un sujet • Accorder le sujet avec le verbe 	<p>→ <u>Ateliers</u> : Récréatisse</p> <p>→ <u>Jeu accords verbe sujet</u> : la classe de hellocathy</p> <p>→ <u>Verbes et sujets</u> : Un élève pioche un verbe et doit trouver au moins deux sujets possibles pour ce verbe .</p>
	<p><u>Pronom personnel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre ce qu'est un pronom personnel • Remplacer un nom par un pronom personnel 	<p>→ <u>Jeu</u> : Pp speed (maitress'ellen)</p> <p>→ <u>Atelier montessori</u> : enclasseavecmentessori</p> <p>→ <u>Mistigri</u></p> <p>→ <u>Jeux</u></p>
3	<p><u>Nom groupe nominal</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir ce qu'est un nom • Savoir ce qu'est un groupe nominal • Remplacer un groupe nominal par un pronom personnel 	<p>→ <u>Atelier</u> : école de crevette</p> <p>→ <u>Jeu</u> : web pédagogique : mr mathieu</p> <p>→ <u>Lecture</u> : je joue et j'apprends les bases de la grammaire</p> <p>→ <u>Activité</u> : netz le cartable de Déverine</p> <p>→ <u>Jeu sur le blog</u> : maitress'ellen</p> <p>→ <u>Rituels</u> : Les équipes choisissent un certain nombre de thèmes : pays, prénom, légume, fruit etc une lettre est tiré au hasard , chaque équipe doit compléter les colonnes en écrivant un nom commun ou un nom propre commençant par cette lettre.</p>

PROGRAMMATION GRAMMAIRE CE1 CE2

	<p>Déterminants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaitre les déterminants masculin et féminin • Connaitre les déterminants spécifiques • Remplacer un déterminant par un autre • Comprendre qu'un déterminant au singulier se remplace par un déterminant précis au pluriel : son → ses 	<p>→ Rituels : tirer au sort un déterminant avec un nom et remplacer le déterminant par un autre de même nature et de même genre ou tirer un nom seul et demander d'écrire un déterminant.</p> <p>→ Citien bout de gomme</p> <p>→ Jeu : le trésor est à nous (maitress'ellem)</p> <p>→ Carocelus</p> <p>→ Un de plus : Une série de photographies représentant des objet , chaque joueur doit faire précéder le nom de l'objet par tous les déterminants possibles. Il marque un point par réponse correcte.</p> <p>→ En voyage : Un lieu est choisi le premier joueur propose une phrase avec un groupe nominal. Le suivant doit redire la même phrase en la complétant par un groupe nominal construit avec un article différent. Le jeu continue ainsi de suite jusqu'à ce que tous les articles aient été utilisés</p> <p>→ Passer moi ton mot : Un joueur choisit un objet de la classe et le désigne accompagné d'un déterminant. Le joueur suivant doit changer le déterminant. Celui qui n'a plus de déterminant est éliminé.</p> <p>→ Quel article : Les joueurs préparent une série d'étiquettes sur lesquelles ils écrivent des noms au singulier et au pluriel en indiquant leur genre. Un joueur pioche une étiquette et doit compléter le nom par des articles définis ou indéfinis.</p>
	<p>Temps passé, présent, futur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier le passé, le présent, le futur 	<p>→ Autrefois, aujourd'hui, bientôt : Faire trois phrases avec les mots différents : autrefois, aujourd'hui, bientôt.</p>

PROGRAMMATION GRAMMAIRE CE1 CE2

4

Conjuguer un verbe + présent des verbes en er

→ Faire des transpositions : A l'ordinateur en s'aidant des étiquettes dans la boîte vrb

→ Jeu du loto : aliaslili

→ Morpion de conjugaison

→ Citeler : lecoledaiteurs, maitressedelilymus

→ Conjugooze

→ Jeu schtroumpf : cheminecole

→ Je demande : Demander de conjuguer un verbe avec un pronom personnel

→ Serpent de la semaine : Dessiner un serpent sur une grande affiche, il est partagé en 12 cases qui portent chacun un verbe à l'infinitif, un élève lance le dé nombre et avance son pion d'autant de cases sur le serpent, il lance le second dé avec les pronoms de conjugaison ; trouve la classe cherche la réponse, un élève écrit la forme verbale

→ Relais conjugaison : L'enseignant lance le relais en écrivant une forme verbale au tableau. Un élève doit changer quelque chose à chaque fois et écrire une nouvelle forme au tableau ex : nous chantons → je chante → vous chanterez etc. ;

→ Terminaisons au sort : Un Dé avec un pronom de conjugaison sur chaque face, six cartes avec l'infinitif des verbes : être, avoir, faire, dire, aller, venir, les élèves constituent des équipes de trois joueurs. Un joueur lance le dé, un autre tire la carte le troisième conjugue au présent, l'équipe qui a donné le plus de bonnes réponses a gagné.

→ Les associés : L'un des joueurs prépare dix cartes sur lesquelles il écrit un verbe du 3^e groupe à l'infinitif. Le second joueur prépare le même nombre de cartes sur lesquelles il écrit un groupe nominal au singulier ou au pluriel. Après avoir retourné les deux tas, un des joueurs tire une carte dans chaque paquet. Le premier qui construit une phrase au présent en utilisant ces deux mots marque un point. Ex : sortir, les bateaux : les bateaux sortent du port.

PROGRAMMATION GRAMMAIRE CE1 CE2

	<p>Masculin féminin (ce1)</p> <p>Imparfait (ce2)</p>	<p>→ <u>Jeu sur mon blog</u> (maitress'ellen)</p> <p>→ <u>Atelier récréatif</u></p> <p>→ <u>Morpion</u></p> <p>→ <u>Il était une fois</u> : Les joueurs s'assoient en cercle et désigne un meneur de jeu, celui-ci commence à raconter une histoire qu'il invente puis s'arrête brusquement. Son voisin doit inventer la suite.</p> <p>→ <u>Autrefois</u> : Les joueurs observent le tableau de Pieter Brueghel jeux d'enfants et chacun leur tour ils doivent décrire par une phrase le tableau à l'imparfait.</p> <p>→ <u>J'ai rêver que</u> : Ils doivent inventer des phrases ex : j'ai rêver que je volais comme un oiseau, qu'il faisait toujours beau etc..</p> <p>→ <u>Je demande</u> : le meneur de jeu donne un verbe + le pronom personnel, celui qui a écrit le plus vite la bonne réponse devient le meneur.</p>
5	<p>Singulier pluriel ce1</p> <p>Futur (ce2)</p>	<p>→ <u>Jeu sur mon blog</u> (maitress'ellen)</p> <p>→ <u>Atelier récréatif</u></p> <p>→ <u>Imagine</u> : A tour de rôle les joueurs imaginent comment sera le monde dans mille ans. Il faut rester au futur sinon on est éliminé.</p> <p>→ <u>En 2030</u> : Raconte ta vie future</p> <p>→ <u>Morpion de conjugaison</u></p>
	<p>Adjectifs</p>	<p>→ <u>Livre</u> : Je joue et j'apprends les bases de la grammaire</p> <p>→ <u>Ateliers</u> : école de crevette, dessine moi une histoire, une tasse de fle, donne moi ta main</p> <p>→ <u>Jeu des 5 familles</u> : remuemeninge</p> <p>→ <u>Vidéo camopé</u></p>

PROGRAMMATION GRAMMAIRE CE1 CE2

→ Abécédaire des adjectifs : Un premier donne un adjectif avec la lettre a , le deuxième avec la lettre b etc

→ Objet mystère : Un joueur cache un objet, ils doivent deviner en posant des questions, mais attention les joueurs ne pourront pas donner de noms d'objets sans avoir ajouté un adjectif.