

Programmations 2018-2019

	Période 1 (7 semaines)							Période 2 (7 semaines)							Période 3 (6 semaines)						Période 4 (6 semaines)					Période 5 (10 semaines)															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36					
	03/09-07/09	10/09-14/09	17/09-21/09	24/09-28/09	01/10-05/10	08/10-12/10	15/10-19/10	06/11-09/11	12/11-16/11	19/11-23/11	26/11-30/11	03/12-07/12	10/12-14/12	17/12-21/12	07/01-11/01	14/01-18/01	21/01-25/01	28/01-01/02	04/02-08/02	11/02-15/02	04/03-08/03	11/03-15/03	18/03-22/03	25/03-29/03	01/04-05/04	08/04-12/04	29/04-03/05	06/05-10/05	13/05-17/05	20/05-24/05	27/05-31/05	03/06-07/06	10/06-14/06	17/06-21/06	24/06-28/06	01/07-05/07					
Mathématiques																																									
• Calcul mental	Ajouter, additionner des multiples de 10	Ajouter 9, ajouter 11	Ajouter, additionner des multiples de 5	Soustraire des multiples de 10	Soustraire 9, soustraire 11	Soustraire des multiples de 5	Connaître le double de nombres usuels	Connaître la moitié de nombres usuels	Ecrire des suites numériques	Calculer des compléments	Additionner deux nombres	Ecrire des suites numériques décroissantes	Soustraire deux nombres	Trouver le terme manquant	Calculer le double de nombres quelconques	Connaître les tables de multiplication par 2, 3, 4, 5	Connaître les tables de multiplication par 6, 7	Connaître les tables de multiplication par 8, 9	Multiplier par 10, 100, 1 000	Multiplier par des multiples de 10	Calculer le double de multiples de 10, de 5	Multiplier par 5, 9, 11	Connaître les relations de multiplication entre 5, 10, 25, 50 et 100	Connaître les relations de multiplication entre 15, 30 et 60	Multiplier par 15, 25, 50	Calculer des triples, des quadruples	Diviser dans les tables	Ajouter, additionner au-delà de 999	Soustraire au-delà de 999	Calculer la moitié des multiples de 10	Calculer la moitié de nombres quelconques	Calculer des tiers, des quarts	Diviser par 10, 5, 25, 50								
• Calcul posé	Additionner deux nombres entiers		Additionner et soustraire en ligne		Soustraire deux nombres entiers sans retenue			Soustraire deux nombres entiers avec retenue		Soustraire deux nombres entiers avec retenue			Utiliser un tableau, un graphique pour résoudre un problème		Réviser le sens de la multiplication		Multiplier en ligne : distributivité, multiplication par 10, 100, 1 000		Connaître et utiliser la technique opératoire de la multiplication : multiplier à un chiffre		Connaître et utiliser la technique opératoire de la multiplication : multiplier à deux chiffres				Je résous des problèmes		Comprendre le sens de la division : groupements			Comprendre le sens de la division : partages		Diviser en ligne		Utiliser les touches des opérations de la calculatrice		Je résous des problèmes		Vers le cycle 3 : la division posée		J'utilise les maths pour questionner le monde	
• Numération	Décomposer et constituer des collections avec des groupements en dizaines et centaines			Lire, écrire et décomposer les nombres jusqu'à 599		Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 599		Repérer le rang des nombres jusqu'à 599 dans une liste, les placer sur une droite numérique graduée		Lire et écrire les nombres jusqu'à 999			Décomposer les nombres jusqu'à 999		Comparer et ranger les nombres jusqu'à 999		Encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 999, les placer sur une droite numérique graduée		Lire et écrire les nombres jusqu'à 9 999				Décomposer les nombres jusqu'à 9 999		Comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'à 9 999		Je résous des problèmes			Vers le cycle 3 : les nombres jusqu'à 999 999		J'utilise les maths pour questionner le monde									
• Grandeurs et mesures	Connaître la relation entre euro et centimes d'euro			Lire l'heure				Connaître les relations entre les unités de temps			Mesurer des capacités			Mesurer des masses						Mesurer des longueurs		Connaître les relations entre les unités de longueur		Calculer le périmètre d'un polygone			Vers le cycle 3 : le pavage (approche de la notion d'aire)		J'utilise les maths pour questionner le monde												
• Espace et géométrie	Représenter l'espace environnant et se repérer sur un plan		Programmer des déplacements		Utiliser la règle graduée, l'équerre, le compas			Utiliser le vocabulaire géométrique : côté, sommet, angle, milieu		Reconnaître, décrire et nommer un carré, un rectangle		Reproduire et tracer un carré, un rectangle		Reconnaître, décrire et nommer le triangle et ses cas particuliers (triangle rectangle)		Reproduire et tracer un triangle rectangle		Tracer un cercle avec un compas		Reproduire des figures à partir d'un modèle		Reconnaître et tracer des axes de symétrie		Compléter une figure par symétrie		Reconnaître et nommer des solides : cube, pavé droit, pyramide, cylindre, boule, cône		Reconnaître, décrire, nommer et construire un cube, un pavé droit		Vers le cycle 3 : les parallèles ou perpendiculaires ?		J'utilise les maths en EPS et en arts plastiques									
Education physique et sportive	Activités athlétiques : courir, lancer, sauter (1)							Jeux de lutte							Activités de cirque						Activités athlétiques : courir, lancer, sauter (2)					Jeux d'orientation					Jeux traditionnels collectifs										
Questionner le monde																																									
• Sciences et technologie	Les changements d'états de l'eau							Grandir, faire des mouvements							Leviers et balances						Comment vivre en pleine forme ?					L'électricité					Les êtres vivants dans leurs milieux de vie (chaîne alimentaire)					Familiarisation avec l'ordinateur et le traitement de texte					
• Temps	Les outils pour questionner le monde (calendriers, frises chronologiques, le temps long)		Vivre au temps de l'Homme de Cro-Magnon (la Préhistoire)					Vivre au temps de la Rome Antique (l'Antiquité)							Vivre au temps des châteaux-forts (le Moyen-Âge)						Vivre au temps de Louis XIV (Les Temps Modernes)					Vivre au XIXe siècle (l'époque contemporaine)					Comparaison entre les modes de vie de chaque époque										
Anglais	Séq. 1 : I'm Ghostie			Séq. 2 : Let's play Conker!				Séq. 3 : Let's play Ludol!		Séq. 4 : What did you say ?		Séq. 5 : Santa comes at Christmas		Séq. 6 : Let's make a big Fruit salad !		Séq. 7 : The Animals' Portrait Gallery		Séq. 8 : The School Picnic		Séq. 9 : Ghostie's got a Family			Séq. 10 : The Enormous Potato Pie			Préparation du spectacle (révision générale)															
Arts plastiques	PROJET 1 : Le portrait							PROJET 2 : L'objet							PROJET 3 : La fête des mères					PROJET 4 : L'univers de Paul Klee					PROJET 5 : Les arts premiers																
	Introduction du thème	Le portrait en relief (M. Janco, collage)	Portraits de femmes dans l'histoire (J. Vermeer, dessin/peinture)		Notre Vénus (Vénus de Milo, sculpture/modélage)			La Joconde change de décor (L. de Vinci, photomontage/collage)		Introduction du thème	Poteries dans l'histoire (Éphronios, dessin/peinture)		Ceci est une image (R. Magritte, peinture/infographie)		Spaceman (Television Spaceman, peinture/collage)		Accumulations (Arman, installation)		Tableau pense-bête + carte quilling			Introduction du thème	Hommage à Paul Klee (exposition, collage/dessin)		Cadeau fête des pères : Villa initiale (P. Klee, dessin/peinture) + Intégration d'une ampoule sur l'initiale du père (lien avec les sciences)			Senecio (P. Klee, dessin)		Introduction du thème	Epouvantail et graphismes (Glé-Jeh, dessin)		Masques et rythmes (Kifwebe, dessin/collage)								