

Programmations

PÉRIODE 1

	EDL	MATHS	QLM/EMC	ARTS	ANGLAIS	EPS
1	<input type="checkbox"/> Les types de phrases et la ponctuation <input type="checkbox"/> graphémo : dictée diagnostique <input type="checkbox"/> littérature : Rebelle au bois charmant <input type="checkbox"/> Ecriture /copie : évaluation diagnostique	<input type="checkbox"/> Maths en vie num1 <input type="checkbox"/> Révision numération <input type="checkbox"/> Dénombrer une collection jusque'à 999 <input type="checkbox"/> Comparer des nombres	<input type="checkbox"/> S1- Des touristes du monde entier <input type="checkbox"/> Projet de rentrée	<input type="checkbox"/> Rentrée en musique : <u>chanson de la rentrée scolaire</u>	<input type="checkbox"/> Come Together	<input type="checkbox"/> Projet de rentrée : des jeux pour apprendre à se connaître
2	<input type="checkbox"/> Les types de phrases et la ponctuation <input type="checkbox"/> graphémo : L'ordre alphabétique <input type="checkbox"/> littérature : Rebelle au bois charmant <input type="checkbox"/> Ecriture /copie/PE : révision minuscule / le nettoyage du ruisseau	<input type="checkbox"/> Maths en vie geom1 <input type="checkbox"/> Se repérer sur un plan <input type="checkbox"/> Programmer un déplacement <input type="checkbox"/> Utiliser un logiciel de déplacement	<input type="checkbox"/> S2- Du paysage à la carte <input type="checkbox"/> Projet de rentrée	<input type="checkbox"/> 1 En sortant de l'école : - Chant Renan Luce - Dessine ton wagon - Le collage	<input type="checkbox"/> Come Together	<input type="checkbox"/> Projet de rentrée : des jeux pour apprendre à se connaître
3	<input type="checkbox"/> Le verbe <input type="checkbox"/> graphémo : combinaison des lettres <input type="checkbox"/> littérature : Rebelle au bois charmant <input type="checkbox"/> Ecriture /copie/PE : révision minuscule / J'écris ce que font les enfants	<input type="checkbox"/> problème : recherche d'un tout <input type="checkbox"/> problème : recherche d'une partie <input type="checkbox"/> Décomposer pour additionner <input type="checkbox"/> Problèmes à étapes	<input type="checkbox"/> S3- Des continents et des pays <input type="checkbox"/> Les émotions	<input type="checkbox"/> #2 Chasse aux trésors dessinés : - Jean Dubuffet	<input type="checkbox"/> playing with numbers	<input type="checkbox"/> jeux de raquettes

	EDL	MATHS	QLM/EMC	ARTS	ANGLAIS	EPS
4	<input type="checkbox"/> Le verbe <input type="checkbox"/> graphémo : Les lettres muettes <input type="checkbox"/> littérature : les contes du monde <input type="checkbox"/> Ecriture /copie : M/N et Je raconte une histoire à partir d'une vignette	<input type="checkbox"/> Synthèse <input type="checkbox"/> La bataille des nombres <input type="checkbox"/> Connaitre la suite des nombres jusqu'à 999 <input type="checkbox"/> Décomposer pour additionner <input type="checkbox"/> Nommer et écrire ls nombres en lettres	<input type="checkbox"/> S4- La grotte de Lascaux <input type="checkbox"/> Les émotions	<input type="checkbox"/> #3 <u>Un bel anniversaire</u> - Jean Sébastien bach	<input type="checkbox"/> Playing with numbers	<input type="checkbox"/> jeux de raquettes
5	<input type="checkbox"/> Le sujet <input type="checkbox"/> graphémo : la lettre r <input type="checkbox"/> littérature : les contes du monde <input type="checkbox"/> Ecriture /copie : A/Cet Je raconte une histoire à partir d'une image	<input type="checkbox"/> Maths en vie geom2 <input type="checkbox"/> Identifier un axe de symétrie <input type="checkbox"/> Décomposer pour additionner <input type="checkbox"/> Décomposer pour soustraire <input type="checkbox"/> Compléter une figure par symétrie	<input type="checkbox"/> S5- Le mode de vie de l'homme préhistorique <input type="checkbox"/> L'amitié	<input type="checkbox"/> #4 <u>Un drôle de personnage</u> - Charlot	<input type="checkbox"/> Playing with colours	<input type="checkbox"/> jeux de raquettes
6	<input type="checkbox"/> passé / présent / futur <input type="checkbox"/> graphémo : la lettre t <input type="checkbox"/> littérature : les contes du monde <input type="checkbox"/> Ecriture /copie : L/S et Je rédige les règles du permis piéton	<input type="checkbox"/> Synthèse <input type="checkbox"/> Représenter des nombres jusqu'à 999 <input type="checkbox"/> Décomposer pour soustraire <input type="checkbox"/> Utiliser la droite graduée pour additionner <input type="checkbox"/> Synthèse et évaluation	<input type="checkbox"/> S6- L'évolution de l'homme et de l'homme de Cro-Magnon <input type="checkbox"/> L'amitié	<input type="checkbox"/> #5 <u>Monstre de papier</u> - Art du hasard	<input type="checkbox"/> Playing with colours	<input type="checkbox"/> jeux de raquettes

	EDL	MATHS	QLM/EMC	ARTS	ANGLAIS	EPS
7	<input type="checkbox"/> évaluation des notions et remédiation <input type="checkbox"/> graphémo : remédiation <input type="checkbox"/> littérature : les contes du monde <input type="checkbox"/> Ecriture /copie : évaluation de la période	<input type="checkbox"/> Reconnaître un alignement de points <input type="checkbox"/> Repérer le milieu d'un segment <input type="checkbox"/> Utiliser la droite graduée pour additionner <input type="checkbox"/> Révision / remédiation	<input type="checkbox"/> Evaluation période 1 <input type="checkbox"/> La liberté	<input type="checkbox"/> #6 <u>Une illusion d'optique</u> - Chant : Jain - Dessiner une illusion d'optique.	<input type="checkbox"/> La maitresse dit Hello	<input type="checkbox"/> jeux de raquettes

