

PROGRAMMATION LANGUE VIVANTE ETRANGERE

ANGLAIS

CE2 - CMI - CM2



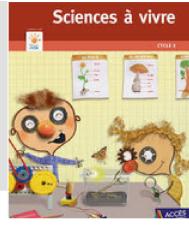
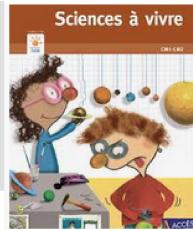
Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<u>Support</u> BRNE : My Home - se présenter, présenter les membres de sa famille - se décrire - nommer les pièces de sa maison	<u>Support</u> Album : Mr Wolf's pancakes - Exprimer ses goûts, dire ce que l'on aime boire et manger - Utiliser des formules de politesse - CM : demander un prix	<u>Support</u> BRNE : My school - décrire et poser des questions sur son état - décrire son emploi du temps - nommer le matériel de classe - nommer les lettres de l'alphabet	<u>Support</u> Album : My brother - décrire ses vêtements - parler de ses hobbies et de ses sports pratiqués	<u>Support</u> How to make an apple pie and see the world - dire où l'on vit, décrire sa maison - se présenter (révision)
<u>Eléments culturels</u> Les pays anglophones	<u>Eléments culturels</u> History of USA Thanksgiving	<u>Eléments culturels</u> School in Usa Valentine's Day	<u>Eléments culturels</u> Saint Patrick's Day	<u>Eléments culturels</u> Monuments du monde





PROGRAMMATION SCIENCES - QLM

CE2 - CMI - CM2



	période 1	période 2	période 3	période 4	période 5
Année A	<p><u>Cycle 2</u> Manifestations de la vie chez l'enfant "Un dîner presque parfait"</p> <p><u>Cycle 3</u> fonctions de nutrition "manger en équilibre"</p> <p>+ CM2 "un souffle nouveau"</p>	<p><u>Cycle 2</u> changements d'états de la matière "Le voyage d'une goutte d'eau "</p> <p><u>Cycle 3</u> la matière "prop' eau "</p>	<p><u>Cycle 2</u> developpement et cycle de vie des végétaux "Sports de plein air"</p> <p><u>Cycle 3</u> les êtres vivants dans leur environnement "prêts pour l'hiver CE-CM"</p>	<p><u>Cycle 2</u> "Transmettre ou transformer"</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ découvrir les fonctions des mécanismes et savoir les nommer <p><u>Cycle 2</u> "hissez les poulies"</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ comprendre les différentes utilisations des poulies 	<p><u>Cycle 3</u> La terre dans le système solaire "ciel ça tourne !"</p> <p>PROJET ROBOTIQUE</p>
Année B	<p><u>Cycle 2</u> Etats de la matière "l'air de rien"</p> <p><u>Cycle 3</u> la matière "un peu d'air"</p>	<p><u>Cycle 2</u> les objets du quotidien "le petit musée des objets"</p> <p><u>Cycle 3</u> l'histoire de objets "au fil des portraits"</p>		<p><u>Cycle 2</u> developpement et cycle de vie des animaux "Léon le papillon" "Métamorphose"</p> <p><u>Cycle 3</u> developpement et reproduction animale "Chenille ou papillon ?"</p>	<p><u>Cycle 3</u> l'activité interne et externe de la terre "cracheurs de feu"</p>

Année C	<p><u>Cycle 2</u> les matériaux "la matériauthèque"</p> <p><u>Cycle 3</u> les matériaux "Les incollables des matériaux"</p>	<p><u>Cycle 3</u> le mouvement "fabriquer un objet" "tirettes en action"</p>	<p><u>Cycle 2</u> "attention dangers!" "Histoires de codes"</p>	<p><u>Cycle 2</u> développement et cycle de vie des végétaux "le labo de germination"</p> <p><u>Cycle 3</u> développement et reproduction végétale "D'une graine à l'autre"</p>	<p><u>Cycle 3</u> la terre dans le système solaire "Au clair de la lune"</p> <p>PROJET ROBOTIQUE</p> 
---------	---	--	---	---	---

PROGRAMMATION EPS

CE2 - CMI - CM2

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ athlétisme : course longue <ul style="list-style-type: none"> - courir longtemps en respectant un temps fixé par l'élève - courir longtemps en parcourant une distance correspondant au niveau / âge de l'élève 	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ jeux avec ballon : basket <ul style="list-style-type: none"> - coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en respectant des règles, en assurant des rôles différents 	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ ultimate / frisbee <ul style="list-style-type: none"> - coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en respectant des règles, en assurant des rôles différents 	<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ athlétisme : course de relai <ul style="list-style-type: none"> - transmettre le témoin sans ralentir, en mouvement et à vitesse maximale 	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ danse, acrosport <ul style="list-style-type: none"> - construire à plusieurs une phrase dansée pour exprimer corporellement des sentiments
				<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ course orientation

PROGRAMMATION ARTS PLASTIQUES

CE2 - CMI - CM2



ARTS PLASTIQUES

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
L'art pariétal <ul style="list-style-type: none"> ▫ Réalisation d'une fresque collective : peinture au doigt, empreintes... ▫ Réalisation de croquis d'animaux au fusain et craie grasse 	Le portrait <ul style="list-style-type: none"> ▫ Repérer des différents éléments du portrait ▫ Réaliser son autoportrait ▫ Réaliser un portrait à la façon pop art 	Paysages <ul style="list-style-type: none"> ▫ Découvrir le genre impressionniste ▫ Réaliser un paysage impressionniste 	L'art pour faire passer un message <ul style="list-style-type: none"> ▫ Représenter un bruit grâce à des onomatopées ▫ Repérer et représenter les émotions sur un dessin 	l'art en mouvement <ul style="list-style-type: none"> ▫ Représenter un personnage à la manière de Keith Haring
Les peintures rupestres des grottes de Lascaux	Auto portrait, Vincent Van Gogh La Joconde, Léonard de Vinci Marilyn, Andy Warhol La femme qui pleure, Picasso	Les nymphéas Claude Monet Impression, soleil levant, Monet Chemin montant dans l'herbe, Renoir	Le cri, Munch Murakami, Flower Ball	Keith Haring L'acrobate, Picasso Calder

+ Projet annuel "Ronde des Arts"

Créer une oeuvre plastique en lien avec une autre oeuvre réalisée par une classe du dispositif

PROGRAMMATION EPS

CE2 - CMI - CM2



Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5

- Conseil de classe et coopération de classe
- Instauration et dialogue autour des règles de vie
- Tutorat et entraide
- Projets de classe & événements calendaires

▫ De la règle à la loi ▫ Instauration des messages clairs	▫ Etre citoyen à l'ère du numérique ▫ Découvrons nos droits	▫ Chasses aux symboles ▫ Différents mais égaux !	▫ Autour de l'image ▫ Notre planète : tous responsables !	▫ Protéger, alerter, partager !
--	--	---	--	---------------------------------

MDLF



Inscription à la plateforme collaborative EMC Partageons !