

Activités sur le texte : trouver le narrateur, le temps des verbes conjugués ; distinguer récit et paroles rapportées ; repérer les paragraphes et les indicateurs de temps / espace / logique ; trouver ce que désignent les pronoms personnels et **autres pronoms**, les groupes nominaux.

Activités sur les phrases : compter les phrases d'un texte, interpréter les signes de ponctuation ; construire des phrases interrogatives ; constituer une phrase à partir de groupes de mots donnés dans le désordre ; transformer des phrases affirmatives en négatives et inversement ; manipuler l'attribut, le COD, le COI ; repérer des phrases à plusieurs verbes conjugués, collecter **des propositions juxtaposées et coordonnées, des participes présents**.

Activités sur les groupes de mots : identifier les noms, les déterminants, les adjectifs dans un GN ; collecter des groupes nominaux avec différentes expansions du nom.

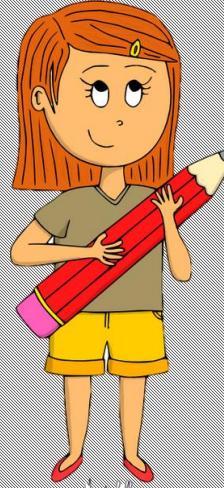
Activités sur les classes de mots : relever des noms et déterminants connus ; les pronoms personnels connus ; des adverbes ; **collecter des pronoms démonstratifs, relatifs, possessifs**.

Activités de vocabulaire : utiliser le dictionnaire ; connaître les mots appartenant à une catégorie, un champ lexical, de même famille ; identifier des homophones, des mots de sens voisin, des expressions imagées ; connaître la construction des mots, les contraires, la comparaison, le sens en contexte.

Période 1 : du ... / ... au ... / ...



Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Objectifs principaux :	Synthèses :	Compétences du socle commun :
<u>Texte 1 : Chocolat</u>	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre les changements produits par le passage, au présent, de la 3^{ème} personne du singulier à la 3^{ème} personne puis à la 1^{ère} personne du pluriel. 		<input type="checkbox"/>
<u>Texte 2 : Amandine</u>	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre les changements produits par le passage, au présent, de la 1^{ère} personne du singulier à la 1^{ère} personne du pluriel. 		<input type="checkbox"/> Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient
<u>Texte 3 : Une étrange trouvaille</u>	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre les changements produits par le passage, au présent, de la 3^{ème} personne du singulier à la 2^{ème} personne du singulier, puis par le passage du présent au futur. Comprendre que les temps du dialogue ne changent pas. 		<input type="checkbox"/>
<u>Texte 4 : Une première victoire</u>	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre les changements produits par le passage, au présent, de la 3^{ème} personne du singulier à la 2^{ème} personne du singulier, puis du pluriel. Reconnaitre dans une phrase le verbe et son sujet, les compléments circonstanciels. 		<input type="checkbox"/> Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient
<u>Evaluation 1</u>	<ul style="list-style-type: none"> Identifier qui est désigné ou remplacé par les pronoms personnels. Classer les verbes en trois groupes . Retrouver dans une phrase le verbe et son sujet . Donner l'infinitif d'un verbe conjugué . Retrouver dans une phrase les compléments circonstanciels . les compléments circonstanciels de temps, de lieu et de manière. 	Le verbe et son infinitif, le sujet, les compléments circonstanciels	<input type="checkbox"/> Distinguer des mots selon leur nature. Identifier les fonctions des mots dans la phrase.
<u>Texte 5 : L'histoire d'Ali de Bassora</u>	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre les changements produits par le passage, au présent, de la 1^{ère} personne du singulier à la 1^{ère} personne du pluriel, puis par le passage du présent au passé (passé composé / imparfait), et enfin par le passage, au passé, de la 1^{ère} personne du singulier à la 1^{ère} personne du pluriel. Savoir conjuguer les auxiliaires et les verbes du 1^{er} groupe au présent. 	Le présent de l'indicatif des verbes du 1^{er} groupe et des verbes être, avoir, aller	<input type="checkbox"/> Conjuguer les verbes, utiliser les temps à bon escient

Période 1 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers quotidiens

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :	
<u>N1 : Savoir nommer et écrire les nombres jusqu'au milliard</u>	Ecrire, comparer et utiliser les nombres entiers.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Connaitre la signification d'un chiffre dans un nombre. ⇒ Savoir écrire un nombre en chiffres. ⇒ Savoir écrire un nombre en lettres. 	<input type="checkbox"/>
<u>N2 : Comparer, ranger et encadrer les nombres -> milliard</u>	Ecrire, comparer et utiliser les nombres entiers.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Comparer les nombres jusqu'au milliard. ⇒ Ranger les nombres dans l'ordre croissant et décroissant jusqu'au milliard. ⇒ Encadrer les nombres jusqu'au milliard. 	<input type="checkbox"/>
<u>N3 : L'addition et la soustraction des nombres entiers</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Effectuer une addition de plusieurs nombres avec retenue(s). ⇒ Effectuer une soustraction de deux nombres avec retenue(s). 	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

<u>G1 : Parallèles et perpendiculaires</u>	Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Vérifier que deux droites sont perpendiculaires. ⇒ Vérifier que plusieurs droites sont parallèles. ⇒ Tracer plusieurs droites parallèles entre elles. ⇒ Tracer une droite parallèle à une autre passant par un point donné. 	<input type="checkbox"/>
--	--	--	--------------------------

GRANDEURS ET MESURES / ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

<u>M1 : Les angles</u>	Utiliser des instruments de mesure.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reproduire un angle en utilisant du papier calque. ⇒ Reproduire un angle en utilisant un gabarit. ⇒ Comparer deux angles en utilisant un gabarit. 	<input type="checkbox"/>
<u>M2 : Le périmètre du carré et du rectangle</u>	Connaitre et utiliser les formules du périmètre d'un carré, d'un rectangle.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Calculer le périmètre du carré. ⇒ Calculer le périmètre du rectangle. 	<input type="checkbox"/>
<u>M3 : Les unités de longueur</u>	Utiliser les unités de mesures usuelles.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Estimer une longueur. ⇒ Connaitre les multiples et les sous multiples du mètre. ⇒ Convertir des mesures de longueur. 	<input type="checkbox"/>
<u>D1 : Construire et interpréter des tableaux</u>	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lire et comprendre un tableau de données. ⇒ Interpréter un tableau de données pour faire des calculs. ⇒ Construire un tableau de données. 	<input type="checkbox"/>

Période 2 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers

NOMBRES ET CALCUL  Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :	
<u>N4 : La multiplication des nombres entiers</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Multiplier un nombre de 2 chiffres (ou plus) par un nombre à 1 chiffre. ⇒ Multiplier un nombre de 2 chiffres (ou plus) par un nombre à 2 chiffres. ⇒ Multiplier un nombre de 3 chiffres (ou plus) par un nombre à 3 chiffres. 	<input type="checkbox"/>
<u>N5 : Les fractions simples : demi, tiers, quart</u>	Ecrire, nommer, comparer et utiliser quelques fractions simples.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lire et coder les fractions simples : demi, tiers, quart 	<input type="checkbox"/>
<u>N6 : Les fractions décimales : dixièmes, centièmes</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lire et coder les fractions décimales : dixièmes, centièmes 	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

<u>G2 : Reproduire un triangle à l'aide d'instruments</u>	Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reproduire un triangle rectangle à l'aide d'une équerre et d'une règle graduée. ⇒ Reproduire un triangle isocèle à l'aide d'une règle graduée et d'un compas. ⇒ Reproduire un triangle équilatéral à l'aide d'un compas. 	<input type="checkbox"/>
---	---	--	--------------------------

GRANDEURS ET MESURES / ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

<u>M4 : Mesurer l'aire d'une surface</u>	Utiliser des instruments de mesure.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mesurer l'aire d'une surface à l'aide d'un pavage. ⇒ Mesurer l'aire d'une surface à l'aide d'un autre pavage. ⇒ Mesurer l'aire d'une surface à l'aide d'un pavage par encadrement. 	<input type="checkbox"/>
<u>M5 : L'aire du carré et du rectangle</u>	Connaitre et utiliser les formules de l'aire d'un carré, d'un rectangle.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Calculer l'aire du carré. ⇒ Calculer l'aire du rectangle. 	<input type="checkbox"/>
<u>M6 : Les unités de masse</u>	Utiliser les unités de mesures usuelles.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Estimer une masse (utiliser l'unité qui convient). ⇒ Connaitre les multiples et les sous-multiples du gramme. ⇒ Convertir les mesures de masse. 	<input type="checkbox"/>
<u>D2 : Construire et interpréter des graphiques.</u>	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : graphiques	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lire et comprendre un graphique. ⇒ Interpréter un graphique pour faire des calculs. ⇒ Construire un graphique. 	<input type="checkbox"/>

Période 3 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers quotidiens

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :	
<u>N7 : Ajouter deux fractions de même dénominateur</u>	Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples de même dénominateur	⇒ Ajouter deux fractions dont la somme est inférieure à 1. ⇒ Ajouter deux fractions dont la somme est supérieure à 1.	<input type="checkbox"/>
<u>N8 : Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule</u>	Ecrire, nommer, comparer et utiliser quelques fractions simples.	⇒ Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule. ⇒ Passer d'une écriture à virgule à une écriture fractionnaire.	<input type="checkbox"/>
<u>N9 : L'addition et la soustraction des nombres décimaux</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres décimaux	⇒ Additionner et soustraire deux nombres décimaux ayant ou n'ayant pas le même nombre de chiffres après la virgule. ⇒ Additionner et soustraire un nombre entier avec un nombre décimal.	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

<u>G3 : Construire la hauteur d'un triangle</u>	Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires.	⇒ Reconnaître une hauteur dans un triangle. ⇒ Tracer une hauteur dans un triangle. ⇒ Tracer les trois hauteurs dans un triangle.	<input type="checkbox"/>
---	--	--	--------------------------

GRANDEURS ET MESURES / ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

<u>M7 : Calculer l'aire du triangle</u>	Connaitre et utiliser les formules de l'aire d'un triangle.	⇒ Calculer l'aire d'un triangle rectangle (moitié d'un rectangle). ⇒ Faire découvrir la formule de l'aire du triangle. ⇒ Appliquer la formule du calcul de l'aire d'un triangle.	<input type="checkbox"/>
<u>M8 : Les mesures de durée</u>	Utiliser les unités de mesures usuelles.	⇒ Faire des calculs simples sur les mesures de durée. ⇒ Calculer par complémentarité une durée à partir de la donnée de l'instant initial et de l'instant final.	<input type="checkbox"/>
<u>M9 : Les unités de contenance</u>		⇒ Estimer une contenance (utiliser l'unité qui convient). ⇒ Connaitre les multiples et les sous-multiples du litre. ⇒ Convertir des mesures de contenance.	<input type="checkbox"/>

Période 4 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers quotidiens

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :
<u>N10 : La valeur des chiffres d'un nombre décimal</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Distinguer la partie entière et la partie décimale. ⇒ Les dixièmes et les centièmes. ⇒ Les millièmes et les dix-millièmes. <input type="checkbox"/>
<u>N11 : Repérer et placer des décimaux sur une droite graduée</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Repérer un nombre décimal sur une droite graduée. ⇒ Placer un nombre décimal sur une droite graduée. <input type="checkbox"/>
<u>N12 : Comparer et ranger des nombres décimaux</u>	Ecrire, nommer, comparer et utiliser les nombres décimaux.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Comparer des décimaux. ⇒ Ranger des décimaux. <input type="checkbox"/>
<u>N13 : Encadrer des nombres décimaux</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Encadrer un nombre décimal à l'unité près. ⇒ Encadrer un nombre décimal au dixième près. ⇒ Encadrer un nombre décimal au centième ou au millième près. <input type="checkbox"/>
<u>N14 : La multiplication décimale</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres décimaux.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Multiplier un nombre décimal ayant 1 chiffre après la virgule par un nombre entier. ⇒ Multiplier un nombre décimal ayant 2 ou 3 chiffres après la virgule par un nombre entier. ⇒ Multiplier un nombre décimal par un autre nombre décimal. <input type="checkbox"/>
GEOMETRIE		
<u>G4 : Reconnaître, décrire et nommer les solides droits</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reconnaître et décrire un cube. ⇒ Reconnaître et décrire un pavé. ⇒ Reconnaître et décrire un prisme. <input type="checkbox"/>
<u>G5 : Patrons de solides droits</u>	Reconnaitre, décrire et nommer les figures et solides usuels.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Compléter un patron de cube. ⇒ Compléter un patron de pavé. ⇒ Reconnaître et compléter un patron de prisme. <input type="checkbox"/>

Période 5 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers quotidiens

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :	
N15 : La division des nombres entiers (quotient entier)		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le premier chiffre du dividende est supérieur ou égal au diviseur. ⇒ Le premier chiffre du dividende est inférieur au diviseur. ⇒ La division comporte 2 chiffres au diviseur. 	<input type="checkbox"/>
N16 : La division des nombres entiers (quotient décimal)	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres décimaux	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Calculer le quotient décimal au dixième (reste nul). ⇒ Calculer le quotient décimal au centième (reste nul). ⇒ Calculer un quotient décimal (reste non nul) 	<input type="checkbox"/>
N17 : La division d'un nombre décimal par un nombre entier		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Calculer le quotient exact d'un nombre décimal ayant 1 chiffre après la virgule par un nombre entier à 1 chiffre. ⇒ Calculer le quotient exact d'un nombre décimal ayant 1 ou 2 chiffres après la virgule par un nombre entier à 2 chiffres. 	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

G6 : Décrire une figure en vue de l'identifier ou de la reproduire	Résoudre des problèmes de reproduction, de construction.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Décrire, en vue de l'identifier, le carré et le rectangle. ⇒ Décrire, en vue de l'identifier, le parallélogramme et le losange. ⇒ Décrire, en vue de l'identifier, le triangle (quelconque, rectangle, isocèle, équilatéra). 	<input type="checkbox"/>
G7 : Tracer une figure à partir d'un programme de construction		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Tracer un carré, un rectangle sur du papier quadrillé. ⇒ Tracer un losange, un parallélogramme sur du papier pointé. ⇒ Tracer des figures planes complexes sur du papier uni. 	<input type="checkbox"/>

GRANDEURS ET MESURES / ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

M10 : Calculer le volume du pavé droit	Utiliser les unités de mesures usuelles.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Savoir reconnaître les trois dimensions d'un pavé droit. ⇒ Comprendre la notion de remplissage et en déduire la formule du volume du cube. ⇒ Connaitre et appliquer la formule du volume du pavé droit. 	<input type="checkbox"/>
M11 : Calculer la longueur du cercle	Connaitre et utiliser les formules du périmètres	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Trouver la valeur de π ⇒ Appliquer la formule de la longueur d'un cercle 	<input type="checkbox"/>
D3 : La proportionnalité	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reconnaître une situation de proportionnalité ou de non proportionnalité. ⇒ Utiliser un tableau dans des situations de proportionnalité. ⇒ Résoudre par le calcul une situation de proportionnalité. 	<input type="checkbox"/>
D4 : La règle de trois		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Résoudre une situation de proportionnalité par étapes successives. ⇒ Résoudre une situation à l'aide d'un tableau de proportionnalité. ⇒ Utiliser la règle de trois dans des situations de proportionnalité. 	<input type="checkbox"/>

Période 1 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers quotidiens

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :	
<u>N1 : Savoir nommer et écrire les nombres jusqu'au milliard</u>	Ecrire, comparer et utiliser les nombres entiers.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Connaitre la signification d'un chiffre dans un nombre. ⇒ Savoir écrire un nombre en chiffres. ⇒ Savoir écrire un nombre en lettres. 	<input type="checkbox"/>
<u>N2 : Comparer, ranger et encadrer les nombres -> milliard</u>	Ecrire, comparer et utiliser les nombres entiers.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Comparer les nombres jusqu'au milliard. ⇒ Ranger les nombres dans l'ordre croissant et décroissant jusqu'au milliard. ⇒ Encadrer les nombres jusqu'au milliard. 	<input type="checkbox"/>
<u>N3 : L'addition et la soustraction des nombres entiers</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Effectuer une addition de plusieurs nombres avec retenue(s). ⇒ Effectuer une soustraction de deux nombres avec retenue(s). 	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

<u>G1 : Parallèles et perpendiculaires</u>	Percevoir et reconnaître parallèles et perpendiculaires.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reconnaître des points alignés, savoir ce qu'est une droite. ⇒ Reconnaître un segment et trouver son milieu. ⇒ Vérifier que deux droites sont perpendiculaires. ⇒ Vérifier que deux droites sont parallèles. 	<input type="checkbox"/>
--	--	---	--------------------------

GRANDEURS ET MESURES / ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

<u>M1 : Les angles</u>	Utiliser des instruments de mesure.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Comparer des angles à l'oeil nu. ⇒ Comparer plusieurs angles en utilisant un gabarit. ⇒ Reconnaître un angle droit, un angle aigu, un angle obtus. 	<input type="checkbox"/>
<u>M2 : Le périmètre du carré et du rectangle</u>	Connaitre et utiliser les formules du périmètre d'un carré, d'un rectangle.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Calculer le périmètre du carré. ⇒ Calculer le périmètre du rectangle. 	<input type="checkbox"/>
<u>M3 : Les unités de longueur</u>	Utiliser les unités de mesures usuelles.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Estimer une longueur. ⇒ Connaitre les multiples et les sous multiples du mètre. ⇒ Convertir des mesures de longueur. 	<input type="checkbox"/>
<u>D1 : Construire et interpréter des tableaux</u>	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lire et comprendre un tableau de données. ⇒ Interpréter un tableau de données pour faire des calculs. ⇒ Construire un tableau de données. 	<input type="checkbox"/>

Période 2 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :	
<u>N4 : La multiplication des nombres entiers</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Multiplier un nombre de 2 chiffres (ou plus) par un nombre à 1 chiffre. ⇒ Multiplier un nombre de 2 chiffres (ou plus) par un nombre à 2 chiffres. ⇒ Multiplier un nombre de 3 chiffres (ou plus) par un nombre à 3 chiffres. 	<input type="checkbox"/>
<u>N5 : Les fractions simples : demi, tiers, quart</u>	Ecrire, nommer, comparer et utiliser quelques fractions simples.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lire et coder les fractions simples : demi, tiers, quart 	<input type="checkbox"/>
<u>N6 : Les fractions décimales : dixièmes, centièmes</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lire et coder les fractions décimales : dixièmes, centièmes 	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

<u>G2 : Vérifier la nature des figures planes</u>	Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Distinguer le rectangle du parallélogramme. ⇒ Distinguer le carré du losange. ⇒ Repérer le carré, le rectangle, le losange, le parallélogramme dans un ensemble de figures. ⇒ Reconnaître les triangles rectangle, isocèle, équilatéral, quelconque. 	<input type="checkbox"/>
---	---	---	--------------------------

GRANDEURS ET MESURES / ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

<u>M4 : Mesurer l'aire d'une surface</u>	Utiliser des instruments de mesure.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mesurer l'aire d'une surface à l'aide d'un pavage. ⇒ Mesurer l'aire d'une surface à l'aide d'un autre pavage. ⇒ Mesurer l'aire d'une surface à l'aide d'un pavage par encadrement. ⇒ Comparer deux surfaces. ⇒ Ranger des surfaces. ⇒ Constater que deux figures de forme différente peuvent avoir la même aire. 	<input type="checkbox"/>
<u>M5 : Classer et ranger les surfaces selon leur aire.</u>			<input type="checkbox"/>
<u>M6 : Les unités de masse</u>	Utiliser les unités de mesures usuelles.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Estimer une masse (utiliser l'unité qui convient). ⇒ Connaitre les multiples et les sous-multiples du gramme. ⇒ Convertir les mesures de masse. 	<input type="checkbox"/>
<u>D2 : Construire et interpréter des graphiques.</u>	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : graphiques	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Lire et comprendre un graphique. ⇒ Interpréter un graphique pour faire des calculs. ⇒ Construire un graphique. 	<input type="checkbox"/>

Période 3 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers quotidiens

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :	
<u>N7 : Ajouter deux fractions de même dénominateur</u>	Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples de même dénominateur	⇒ Ajouter deux fractions dont la somme est inférieure à 1. ⇒ Ajouter deux fractions dont la somme est supérieure à 1.	<input type="checkbox"/>
<u>N8 : Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule</u>	Ecrire, nommer, comparer et utiliser quelques fractions simples.	⇒ Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule. ⇒ Passer d'une écriture à virgule à une écriture fractionnaire.	<input type="checkbox"/>
<u>N9 : L'addition et la soustraction des nombres décimaux</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres décimaux	⇒ Additionner et soustraire deux nombres décimaux ayant ou n'ayant pas le même nombre de chiffres après la virgule. ⇒ Additionner et soustraire un nombre entier avec un nombre décimal.	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

<u>G3 : Compléter une figure par symétrie axiale.</u>	Reconnaitre, décrire et nommer les figures et solides usuels.	⇒ Reconnaitre qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie. ⇒ Compléter une figure par symétrie axiale (un seul axe de symétrie). ⇒ Compléter une figure à symétrie axiale (deux axes de symétrie).	<input type="checkbox"/>
---	---	---	--------------------------

GRANDEURS ET MESURES / ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

<u>M7 : Comparer et reporter des longueurs à l'aide du compas.</u>	Utiliser des instruments de mesure.	⇒ Comparer deux longueurs à l'aide d'un compas. ⇒ Reporter des longueurs à l'aide d'un compas. ⇒ Faire des constructions géométriques à l'aide du compas.	<input type="checkbox"/>
<u>M8 : Les mesures de durée</u>	Utiliser les unités de mesures usuelles.	⇒ Faire des calculs simples sur les mesures de durée. ⇒ Calculer par complémentarité une durée à partir de la donnée de l'instant initial et de l'instant final.	<input type="checkbox"/>
<u>M9 : Les unités de contenance</u>		⇒ Estimer une contenance (utiliser l'unité qui convient). ⇒ Connaitre les multiples et les sous-multiples du litre. ⇒ Convertir des mesures de contenance.	<input type="checkbox"/>

Période 4 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers quotidiens

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :
<u>N10 : La valeur des chiffres d'un nombre décimal</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Distinguer la partie entière et la partie décimale. ⇒ Les dixièmes. ⇒ Les centièmes. <input type="checkbox"/>
<u>N11 : Repérer et placer des décimaux sur une droite graduée</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Repérer un nombre décimal sur une droite graduée. ⇒ Placer un nombre décimal sur une droite graduée. <input type="checkbox"/>
<u>N12 : Comparer et ranger des nombres décimaux</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Comparer des décimaux. ⇒ Ranger des décimaux. <input type="checkbox"/>
<u>N13 : Encadrer des nombres décimaux</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Intercaler un nombre décimal entre deux nombres entiers. ⇒ Encadrer un nombre décimal par deux nombres entiers. <input type="checkbox"/>
<u>N14 : La multiplication décimale</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres décimaux.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Multiplier un nombre décimal ayant 1 chiffre après la virgule par un nombre entier. ⇒ Multiplier un nombre décimal ayant 2 chiffres après la virgule par un nombre entier. ⇒ Multiplier un nombre décimal se terminant par un zéro dans la partie décimale par un nombre entier. <input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

<u>G4 : Reconnaître, décrire et nommer les solides droits</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reconnaître et décrire un cube. ⇒ Reconnaître et décrire un pavé. ⇒ Reconnaître et décrire un prisme. <input type="checkbox"/>
<u>G5 : Patrons de solides droits</u>	Reconnaitre, décrire et nommer les figures et solides usuels.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reconnaître les différents patrons de cube / pavé. ⇒ Associer chaque cube / pavé à son patron. ⇒ Compléter un patron de cube / pavé. <input type="checkbox"/>

Période 5 : du ... / ... au ... / ...

RESOLUTION DE PROBLEMES : Travaillée lors des ateliers quotidiens

NOMBRES ET CALCUL

Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Titre	Socle commun	Objectifs :	
<u>N15 : La division des nombres entiers (quotient entier)</u>	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres décimaux	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le premier chiffre du dividende est supérieur ou égal au diviseur. ⇒ Le premier chiffre du dividende est inférieur au diviseur. ⇒ La division comporte 2 chiffres au diviseur. 	<input type="checkbox"/>
<u>N16 : La division des nombres entiers (quotient décimal)</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Calculer le quotient décimal au dixième (reste nul). ⇒ Calculer le quotient décimal au centième (reste nul). ⇒ Calculer un quotient décimal (dixième puis centième) d'un nombre par un diviseur à 2 chiffres. 	<input type="checkbox"/>
<u>N17 : La notion de multiple</u>	Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Les multiples de 5, 10, 20 ⇒ Les multiples de 25, 50 ⇒ Les multiples de 15 	<input type="checkbox"/>

GEOMETRIE

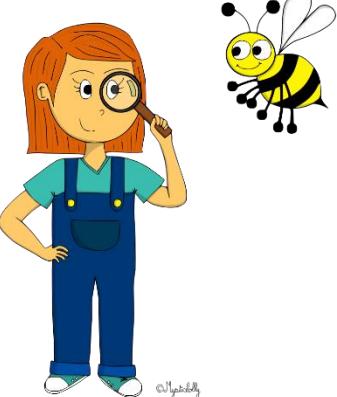
<u>G6 : Décrire une figure en vue de l'identifier ou de la reproduire</u>	Résoudre des problèmes de reproduction, de construction.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Décrire, en vue de l'identifier, le carré et le rectangle. ⇒ Décrire, en vue de l'identifier, le parallélogramme et le losange. ⇒ Décrire, en vue de l'identifier, le triangle (quelconque, rectangle, isocèle, équilatéra). 	<input type="checkbox"/>
<u>G7 : Tracer une figure à partir d'un programme de construction</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Tracer un carré, un rectangle. ⇒ Tracer un parallélogramme. ⇒ Tracer un losange. 	<input type="checkbox"/>
<u>G8 : Le cercle</u>	Reconnaitre, décrire et nommer les figures usuelles. Utiliser le compas pour les construire avec soin et précision.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Décrire un cercle. ⇒ Reproduire un cercle. ⇒ Construire un cercle. 	

GRANDEURS ET MESURES / ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

<u>M10 : La monnaie</u>	Utiliser les unités de mesures usuelles.	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Utiliser les billets et les pièces. ⇒ Convertir les euros en centimes et réciproquement. ⇒ Rendre la monnaie (avec un minimum de pièces et de billets). 	<input type="checkbox"/>
<u>D3 : La proportionnalité</u>	Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reconnaître une situation de proportionnalité ou de non proportionnalité. ⇒ Utiliser un tableau dans des situations de proportionnalité. ⇒ Résoudre par le calcul une situation de proportionnalité. 	<input type="checkbox"/>
<u>D4 : La règle de trois</u>		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Résoudre une situation de proportionnalité par étapes successives. ⇒ Résoudre une situation à l'aide d'un tableau de proportionnalité. ⇒ Utiliser la règle de trois dans des situations de proportionnalité. 	<input type="checkbox"/>

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs :
Période 1			
G1 : Mon lieu de vie	Où est-ce que j'habite ? <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifier les caractéristiques de mon (mes) lieu(x) de vie. 	Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région où vit l'élève, de la France et de l'Union européenne, les repérer sur des cartes à différentes échelles	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Réinvestir la lecture des paysages du quotidien de l'élève et leur environnement proche ; ⇒ Questionner ses représentations et ses pratiques de son lieu de vie et les insérer dans des territoires plus vastes. <input type="checkbox"/>
Période 2			
G2 : Les espaces urbains et touristiques	Se loger, travailler, avoir des loisirs en France <ul style="list-style-type: none"> ○ Dans des espaces urbains ; ○ Dans des espaces touristiques. 		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Permettre à l'élève de sortir de l'espace vécu et d'appréhender d'autres espaces ; ⇒ Identifier et caractériser des espaces et leurs fonctions. <input type="checkbox"/>
Période 3			
G3 : Se déplacer en France	Consommer en France / Se déplacer <ul style="list-style-type: none"> ○ Consommer de l'énergie ; ○ Se déplacer au quotidien en France. 		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Comprendre les modes et réseaux de transport utilisés par les habitants dans leur quotidien ou dans des déplacements plus lointains ; ⇒ Découvrir les aménagements liés aux infrastructures de communication : ⇒ Découvrir les enjeux liés au développement durable. <input type="checkbox"/>
Période 4			
G4 : Communiquer à travers le monde	Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à l'internet <ul style="list-style-type: none"> ○ Un monde de réseaux ; ○ Un habitant connecté au monde 		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Découvrir les infrastructures matérielles nécessaires au fonctionnement et au développement de l'internet ; ⇒ Découvrir les inégalités d'accès à l'internet. <input type="checkbox"/>
Période 5			
G5 : La nature en ville	Mieux habiter <ul style="list-style-type: none"> ○ Cohabiter avec la nature en ville ; ○ Recycler 		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Explorer à l'échelle des territoires de proximité des réalisations ou des projets qui contribuent au « mieux habiter ». <input type="checkbox"/>

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs :
Période 1			
H1 : Charlemagne, roi empereur	La France d'avant la France <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifier les caractéristiques de mon (mes) lieu(x) de vie. 	Identifier les périodes de l'histoire au programme Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages)	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Construire quelques grands premiers repères de l'histoire de France ; ⇒ Observer les dynamiques territoriales d'un empire qui relèvent plus d'une logique européenne que française et qui préexistent à la construction du royaume de France. <input type="checkbox"/>
Période 2			
H2 : Louis IX et François 1^{er}	La France d'avant la France <ul style="list-style-type: none"> ○ Louis IX, le « roi chrétien » au XIII^e siècle ; ○ François 1^{er}, un protecteur des Arts et des Lettres à la Renaissance. 		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Construire quelques grands premiers repères de l'histoire de France ; ⇒ Découvrir des éléments essentiels du patrimoine français et interroger les liens du royaume de France avec d'autres acteurs et espaces. <input type="checkbox"/>
Période 3			
H3 : La République et l'école primaire sous Jules Ferry	Le temps de la république <ul style="list-style-type: none"> ○ 1892 : La République fête ses cent ans ; ○ L'école primaire au temps de Jules Ferry. 		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Découvrir que les Français ont vécu différentes expériences politiques depuis la Révolution. ⇒ Découvrir que les libertés et les droits en vigueur aujourd'hui sont le fruit d'une conquête et d'une évolution de la démocratie et de la société et qu'ils sont toujours questionnés. <input type="checkbox"/>
Période 4			
H4 : L'âge industriel en France	L'âge industriel en France <ul style="list-style-type: none"> ○ Energies et machines ; ○ Le travail à la mine, à l'usine, à l'atelier, au grand magasin ; ○ La ville industrielle / le monde rural 		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Saisir les nouveaux modes et lieux de production. ⇒ Découvrir que l'industrialisation est un processus qui s'inscrit dans la durée et qui entraîne des changements sociaux ainsi que des évolutions des mondes urbain et rural. <input type="checkbox"/>
Période 5			
H5 : Deux guerres mondiales au 20ème siècle	La France, des guerres mondiales à l'Union européenne <ul style="list-style-type: none"> ○ Deux guerres mondiales au vingtième siècle 		<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Découvrir l'ampleur des deux conflits en les situant dans leurs contextes européens et mondial ; ⇒ Découvrir le génocide des Juifs dans le cadre de la France. <input type="checkbox"/>

Titre	Programme	Socle commun	Objectifs :	
Période 1				
G1 : La Terre	<p>La planète Terre</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Quelle est la position de la Terre dans le système solaire ? Est-elle en mouvement ? Comment cela permet-il la présence de vie ? De quoi se compose-t-elle ? 	<p>Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Modéliser la situation de la Terre dans le système solaire et comprendre les phénomènes associés ; ➔ Distinguer la Terre des autres planètes ; ➔ Caractériser les conditions de vie sur Terre ; ➔ Connaitre la structure de la Terre. 	<input type="checkbox"/>
Période 2				
G2 : Les êtres vivants dans leur milieu	<p>Les caractéristiques de l'environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Quelles sont les interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement ? 	<p>Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solution.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Observer la répartition des organismes vivants et leur dépendance au milieu de vie ; ➔ Comprendre l'interdépendance entre différents organismes vivants. 	<input type="checkbox"/>
Période 3				
G3 : Digestion, respiration, circulation	<p>Les fonctions de nutrition</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Quels sont les changements de l'organisme lors d'un effort physique ? ○ Comment approvisionner l'organisme pour subvenir à ses besoins ? 	<p>Exprimer et exploiter les résultats d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Comprendre que le corps a des besoins qu'il faut satisfaire ; ➔ Comprendre que l'énergie nécessaire au fonctionnement de son organisme tient son origine dans les aliments issus d'une alimentation variée et équilibrée. 	<input type="checkbox"/>
Période 4				
G4 : Les modifications d'un organisme vivant	<p>Unité, diversité et évolution des organismes vivants</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Quelles sont les modifications subies par un organisme vivant au cours de sa vie ? 		<ul style="list-style-type: none"> ➔ Appréhender les modifications subies par les organismes vivants, dont l'Homme, au cours du temps. 	<input type="checkbox"/>
Période 5				
G5 : Circuits électriques	<p>Unité, diversité et évolution des matériaux et objets techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Quelles sont les principales fonctions (usage, service, techniques) d'un objet ou d'un système ? 		<ul style="list-style-type: none"> ➔ Exercer un esprit critique dans des choix lors de l'analyse et de la production d'objets techniques. 	<input type="checkbox"/>