



Programmation Anglais

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Thème	Se présenter Présenter quelqu'un. Exprimer la possession.	Répondre et poser des questions simples. Présenter quelqu'un.	Exprimer ses goûts, ses préférences Répondre et poser des questions simples.	Exprimer ses goûts, ses préférences. Situer dans l'espace. Exprimer des actions.	Répondre et poser des questions simples. Situer dans l'espace. Exprimer des actions.
Structures langagières principales étudiées	What's your name ? What's her name ? She's my mother. What's this? Is that a tiger? What colour is this? What are they?	How old are you? How many are there? What's the time, please? What do you like? Do you like sausages? Have you got a ruler? Let's eat.	I can swim. You're big. We are hungry. She has got a towel. I want a jumper, please	Where's Gogo? What is she doing? What are we doing? We're building a tree house What are you doing? May I have a blanket ?	How much is that robot ? I want to go to the moon. The yellow kite is hers. When is your birthday?
Civilisation	The United States of America - Halloween	Guy Fawke's night - Poppy day - Thanksgiving	Pancake day - Big Ben - Tower bridge	Saint Patrick's day -The LochNess - Sherwood-	Australia - Sydney opera house



Programmation Arts visuels

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Thème	Art du portrait	Objets de fin d'année	Art et imaginaire	Art dans la rue/ Bricolages fête des parents	Divers
Oeuvres et artistes étudiés	1 portrait abstrait : dubuffet, picasso 1 portrait classique : de vinci	Fabrication plastique- Modelage - scrapbooking	Œuvres de Dali	Un graffeur célèbre et engagé : Banksy	Œuvres d'art en lien avec le thème du spectacle de fin d'année



Programmation Histoire des arts

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
La préhistoire : la grotte de Lascaux, statuettes préhistoriques	L'antiquité : La mosaïque de Saint Romain en Gal, les monuments romains	Le Moyen-âge: tapisserie de la dame à la licorne, château-fort, troubadours et ménestrels	Les temps modernes: la Joconde, le château de Chambord, le château de Versailles, jardin à la française	Le 19 et 20ème siècle : l'architecture industrielle: pavillon Baltard, l'art abstrait



Programmation EPS

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Activités	Thèque	Athlétisme	Roller	Rugby	Gym au sol / danse
Compétences travaillées	<p><u>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser le renvoi - Faire une mise en jeu, codifiée ou non, permettant le renvoi. - Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point. - Connaître les règles du jeu - Respecter les règles de sécurité - Marquer des points 	<p><u>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</u></p> <p>Saut en hauteur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre une impulsion simultanée des deux pieds. - Estimer sa distance d'élan. - Respecter la zone d'appel. - Utiliser les bras pour sauter haut. <p>Courses en durée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Améliorer sa foulée et contrôler sa respiration pour augmenter sa performance. - Ajuster sa foulée à ses partenaires - Courir de 8 à 15 minutes 	<p><u>Adapter ses déplacements à des environnements variés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Patiner de plus en plus vite en contrôlant sa vitesse, ses trajectoires et en anticipant sur les obstacles à franchir, sur les déplacements d'autres patineurs. - Virer de différentes façons pour contourner des obstacles, pour enchaîner plusieurs virages. - Utiliser différentes techniques pour freiner et s'arrêter. - Patiner pendant 8 à 12 minutes sans s'arrêter, en gérant son effort, en changeant d'allure. 	<p><u>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</u></p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. - Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. - Marquer <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires - Ralentir la progression de l'adversaire - Empêcher de marquer 	<p><u>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</u></p> <p>Gymnastique au sol :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments « acrobatiques » sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis). <p>Danse</p> <p>Construire à plusieurs une phrase dansée d'au moins 5 mouvements combinés et liés, avec des directions, des durées, des rythmes précis pour exprimer corporellement des images, des états, des sentiments et communiquer des émotions</p>