

LECTURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
Comprendre un texte littéraire et l'interpréter Comprendre des textes, des documents et des images	fabliaux du Moyen. Age Le roman de Renard

ECRITURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
Produire des écrits variés	description des châteaux, des métiers d'époque, compte - rendus de visites

ORAL	
Compétences à atteindre	Situations, activités
Parler en prenant en compte son auditoire pour partager des connaissances	Exposés sur les châteaux Comparer les architectures

ETUDE DE LA LANGUE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
Raisonnement pour analyser le sens des mots en prenant appui sur la morphologie Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe	Champ lexical du château Niveaux de langage Récit - Conjug. imparfait et passé simple

ARTS PLASTIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
	Blasons Calligraphie Enluminures

EDUCATION MUSICALE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
Développer sa sensibilité et son esprit critique	instrument de l'époque

EPS	
Compétences à atteindre	Situations, activités
conduire et maîtriser un affrontement inter-individuel S'exprimer dans les arts artistiques	tir à l'arc escrime danse médiévale

SCIENCES - TECHNOLOGIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
observer et décrire des types de mouvement	poulies engrenages pont, leviers

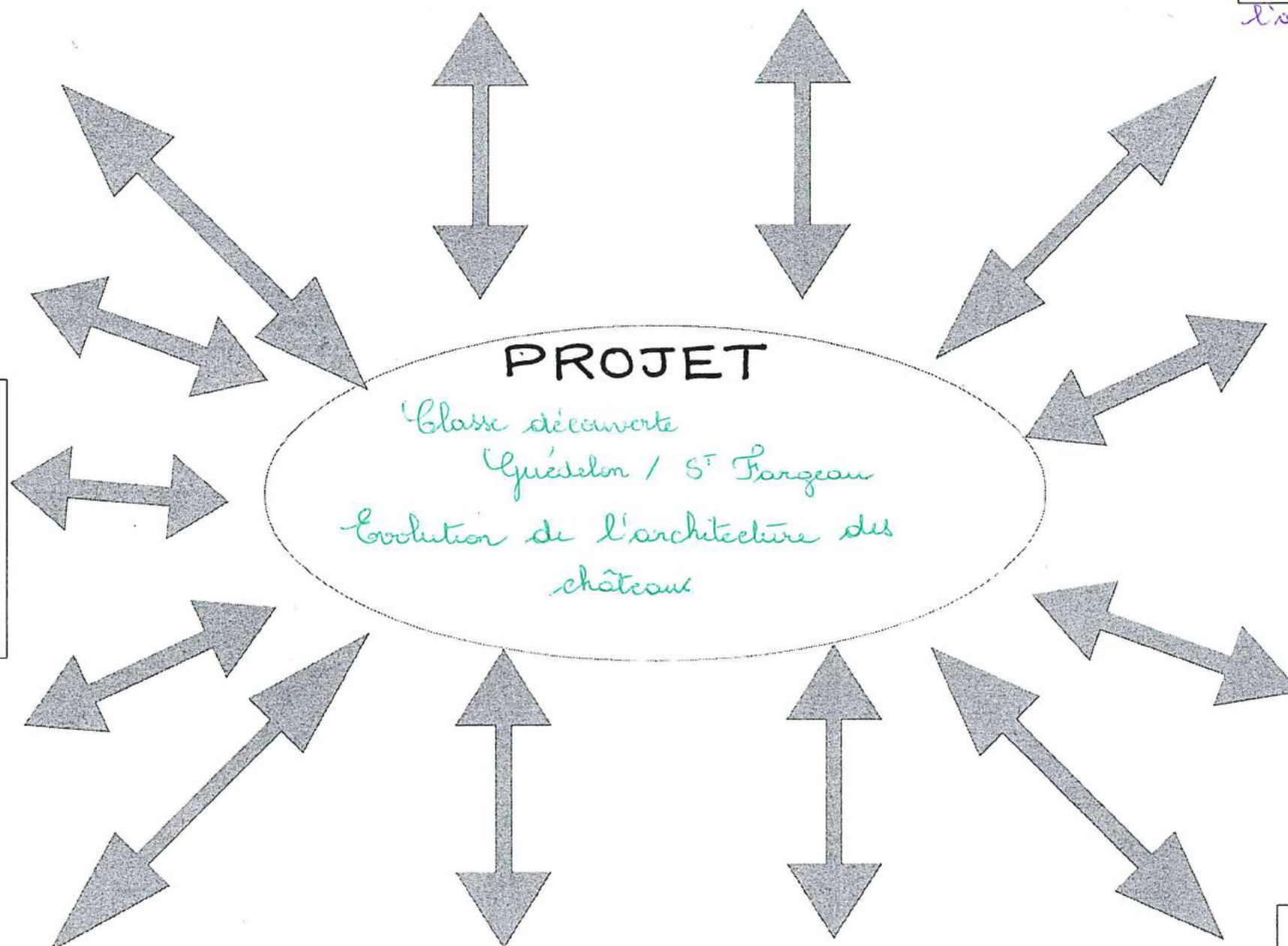
EMC	
Compétences à atteindre	Situations, activités
vivre ensemble	

GEOGRAPHIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
Décrire le lieu où j'habite, le comparer avec le lieu de la classe découverte	

HISTOIRE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
Avant la France Quelles traces d'une occupation ancienne du territoire français ?	Frise chrono ? situer les châteaux s/ la frise

LVE	
Compétences à atteindre	Situations, activités

MATHÉMATIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
Comparer des grandeurs	Mesures - correspondances des unités Calcul d'itinéraire



LECTURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
* <u>comprendre un texte littéraire et l'interpréter</u> (morceaux choisis)	- lecture silencieuse, orale, à plusieurs voix
* <u>renforcer la fluidité de la lecture</u>	- lecture de fables

ECRITURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
* <u>produire des écrits variés</u> en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture	- production d'un chapitre supplémentaire avec la découverte d'une autre planète
	- reprise du texte avec changement de point de vue

ORAL	
Compétences à atteindre	Situations, activités
* <u>parler en prenant en compte son auditoire</u> pour <u>oraliser</u> une œuvre de la littérature	- mise en scène de certains passages
	- dire de mémoire (fables)

ETUDE DE LA LANGUE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
* <u>observer la fonctionnement du verbe et l'orthographe</u>	- identifier et utiliser le passé simple
* <u>identifier les constituants de la phrase</u>	- identifier les pronoms dans le dialogue

ARTS PLASTIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
* <u>produire, créer</u>	- illustration du texte produit, représentation de la planète

EDUCATION MUSICALE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
*	- présentation d'extraits de comédie musicale

EPS	
Compétences à atteindre	Situations, activités

SCIENCES - TECHNOLOGIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
* <u>intuer la Terre dans le système solaire</u> et caractériser les conditions de la vie terrestre	- étude des temps de rotation des planètes
	- maquette du système solaire

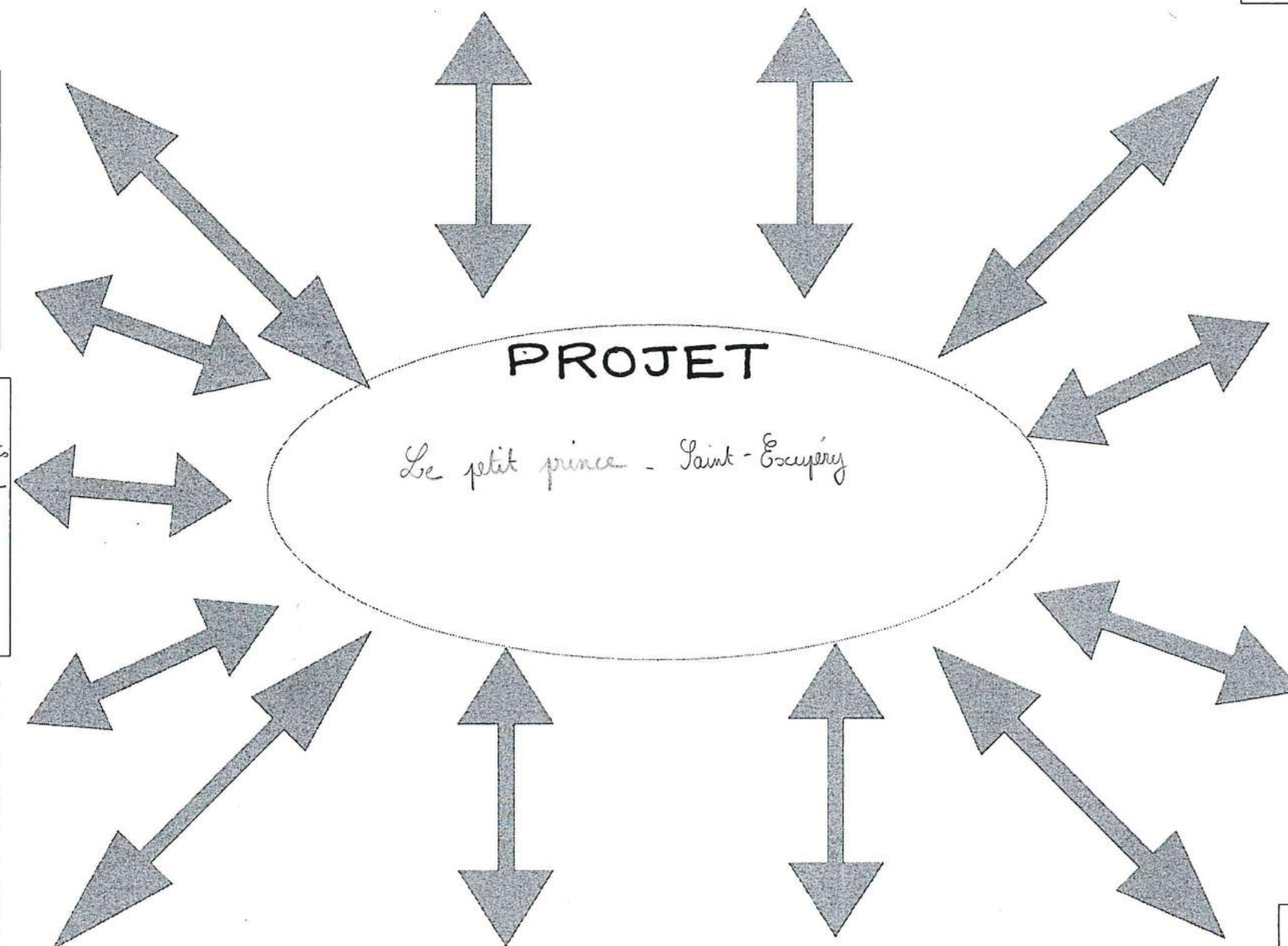
EMC	
Compétences à atteindre	Situations, activités

GEOGRAPHIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
* <u>se déplacer de ville en ville</u>	- les transports aériens - le fonctionnement des aéroports

HISTOIRE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
*	- histoire de l'aviation
	- biographie de l'auteur (histoire des arts)

LVE	
Compétences à atteindre	Situations, activités

MATHEMATIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
* <u>connaître et utiliser les grands nombres entiers</u>	- lire, écrire, comparer les grands nombres



X LECTURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter	- Articles de journaux - Textes informatifs

X ECRITURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Ecrire à la main de manière fluide et efficace	- Lettre de remerciements
- Ecrire au clavier rapidement et efficacement	- Article site de l'école

X ORAL	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Participer à des échanges dans des situations de communications diverses	- Recherche de Paravms et présentation du projet au paravm

ETUDE DE LA LANGUE	
Compétences à atteindre	Situations, activités

X ARTS PLASTIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Produire une œuvre collective, ou individuelle	- En lien avec le pays, pour exposer le jour de la course - Pour la danse (Et masque)

X EDUCATION MUSICALE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Chanter et interpréter	- Lily Planel
- Écouter, comparer, commenter	- Resko du cœur - Musique du monde

X EPS	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Réaliser un effort	Endurance
- Mesurer et quantifier la performance pour courir plus longtemps	

X SCIENCES - TECHNOLOGIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Le rouvant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent	-> Aspect -> Circulation -> Nature -> Digest

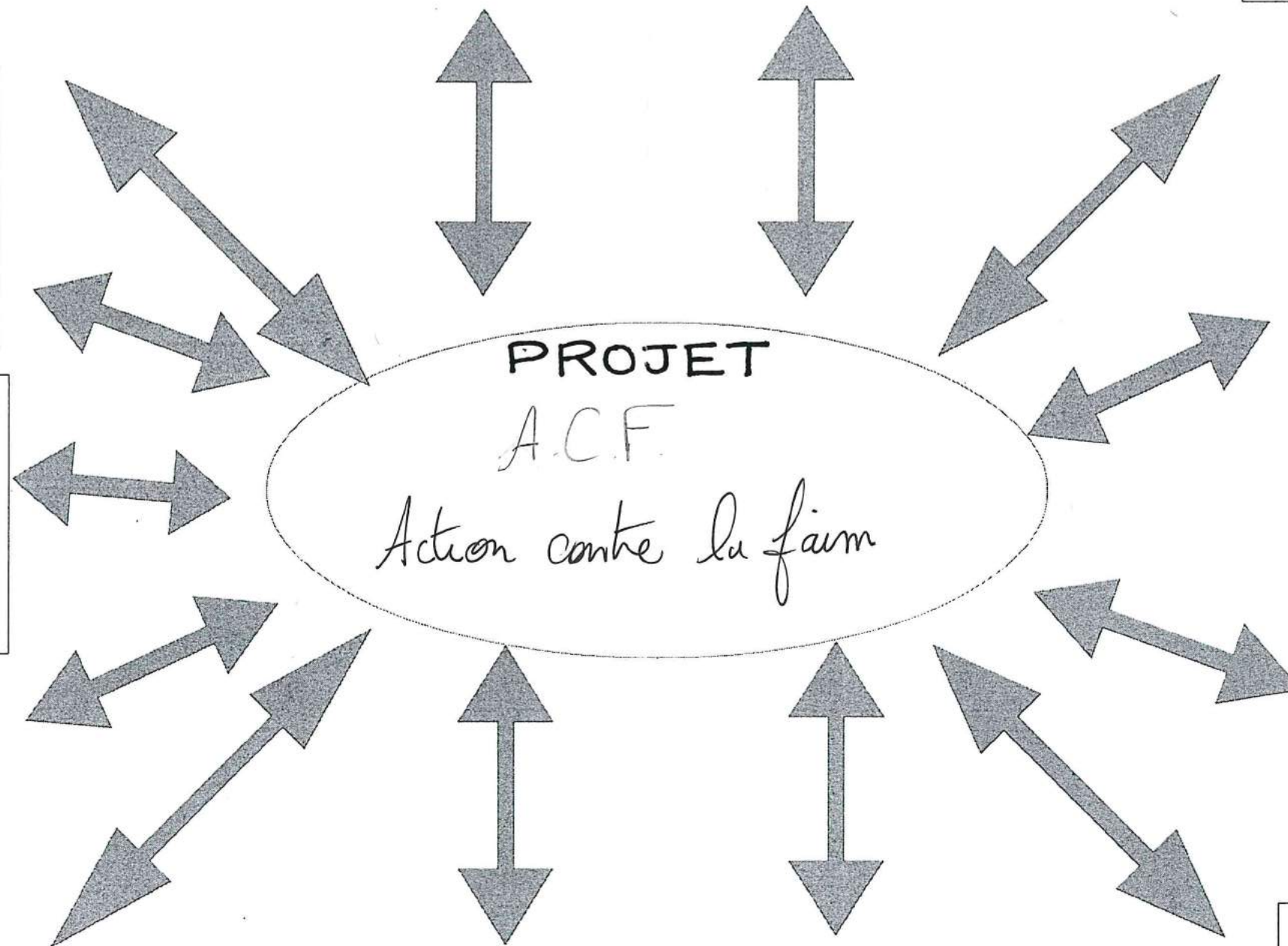
X EMC	
Compétences à atteindre	Situations, activités
-	- Enrichir la solidarité

X GEOGRAPHIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Se déplacer	- Localiser le pays et ses caractéristiques

HISTOIRE	
Compétences à atteindre	Situations, activités

LVE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Écouter et comprendre	- Lexique nourriture
- Lire et comprendre	- I like / I don't like
- Parler en continu	
- Écrire	

X MATHEMATIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- Mesurer des grandeurs	- Vitesse, Mesures de durées de longueurs
- Calculer avec les nombres entiers et décimaux	- Proportionnalité
- Résoudre des problèmes	



LECTURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
lire, comprendre et interpréter un texte littéraire et autres types de textes (doc, schémas, graphique) ⇒ cf eduscol (velo et littérature)	→ articles de presse (site du Tour) → littérature de jeunesse

ECRITURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
produire un article de presse.	→ rédiger un dossier de presse pour les autres classes → article pour site école / site commun...

ORAL	
Compétences à atteindre	Situations, activités
participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées	

ETUDE DE LA LANGUE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe - observer le fonctionnement du verbe.	→ réinvestir le futur. → vocabulaire spécifique au monde du cyclisme

ARTS PLASTIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
	(arts et vélo eduscol)

EDUCATION MUSICALE	
Compétences à atteindre	Situations, activités

EPS	
Compétences à atteindre	Situations, activités
réaliser un parcours en milieu naturel aménagé.	→ jeu avec différentes étapes → Course d'orientation et boussole.

SCIENCES - TECHNOLOGIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
décrire fonctionnellement d'objets techniques, leur fonction et leur constitution	→ les engrenages → le fonctionnement d'un vélo.

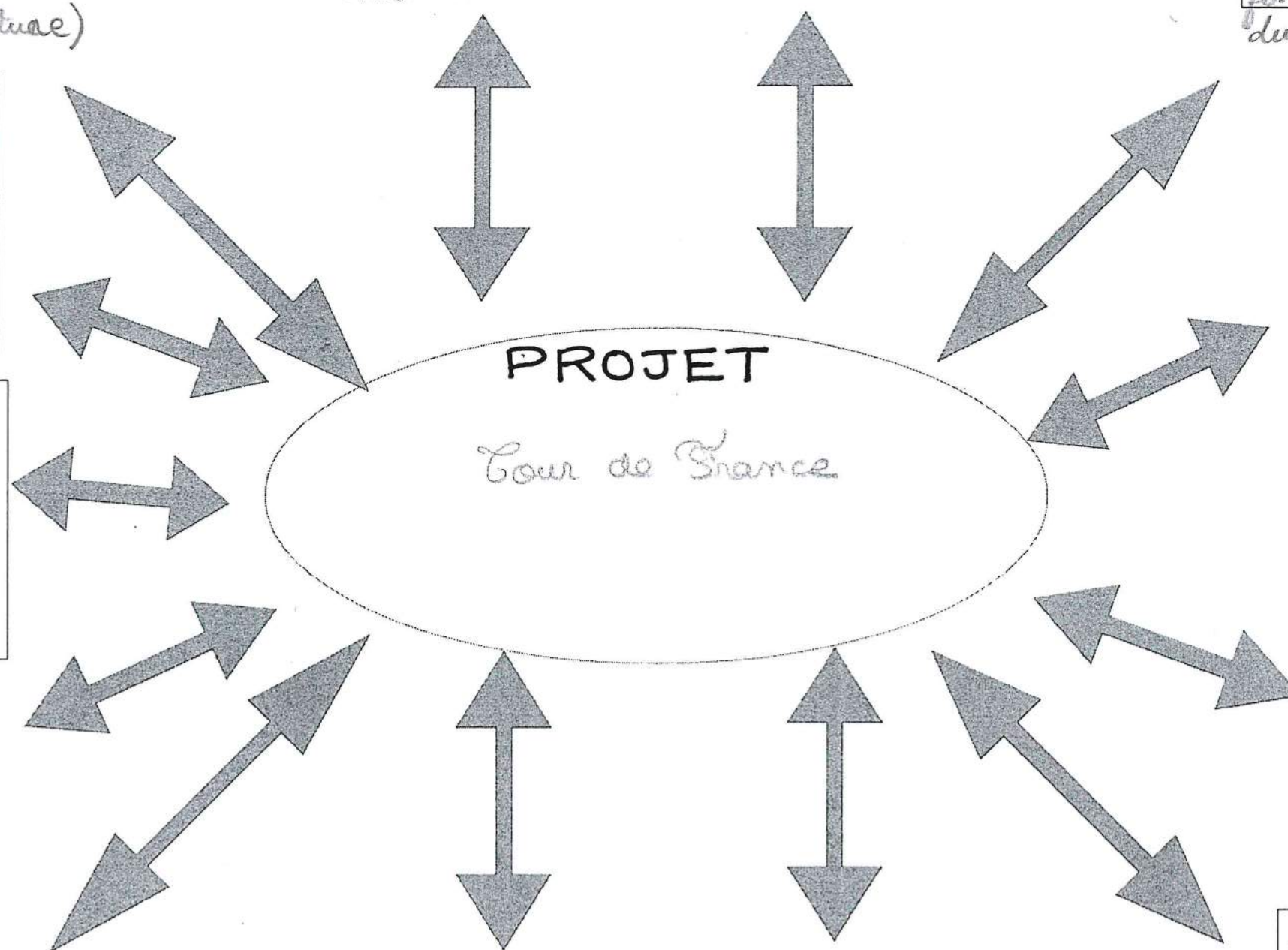
EMC	
Compétences à atteindre	Situations, activités
- apprendre à porter secours - Sécurité routière	→ premiers secours → permis vélo APER

GEOGRAPHIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
localiser mon lieu de vie et le situer à différentes échelles se déplacer de ville en ville en France et en Europe.	- étude de cartes / courbes - qu'est-ce qu'une échelle ? - se déplacer autrement (axes routiers) → voir site du Tour.

HISTOIRE	
Compétences à atteindre	Situations, activités

LVE	
Compétences à atteindre	Situations, activités

MATHEMATIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
résoudre des problèmes impliquant des grandeurs	- échelles / - proportionnalité - mesures de distance - calcul de durées



* LECTURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre 1 texte littéraire et l'interpréter - Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. - Contrôler sa compréhension et adapter 1 comportement de lecteur autonome. 	<ul style="list-style-type: none"> - étude d'1 roman sur les bâtisseurs de cathédrales.

* ECRITURE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire un texte adapté à son destinataire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Compte rendu des ≠ visites - Elaborer 1 questionnaire à destina² du vitrailliste -

ORAL	
Compétences à atteindre	Situations, activités

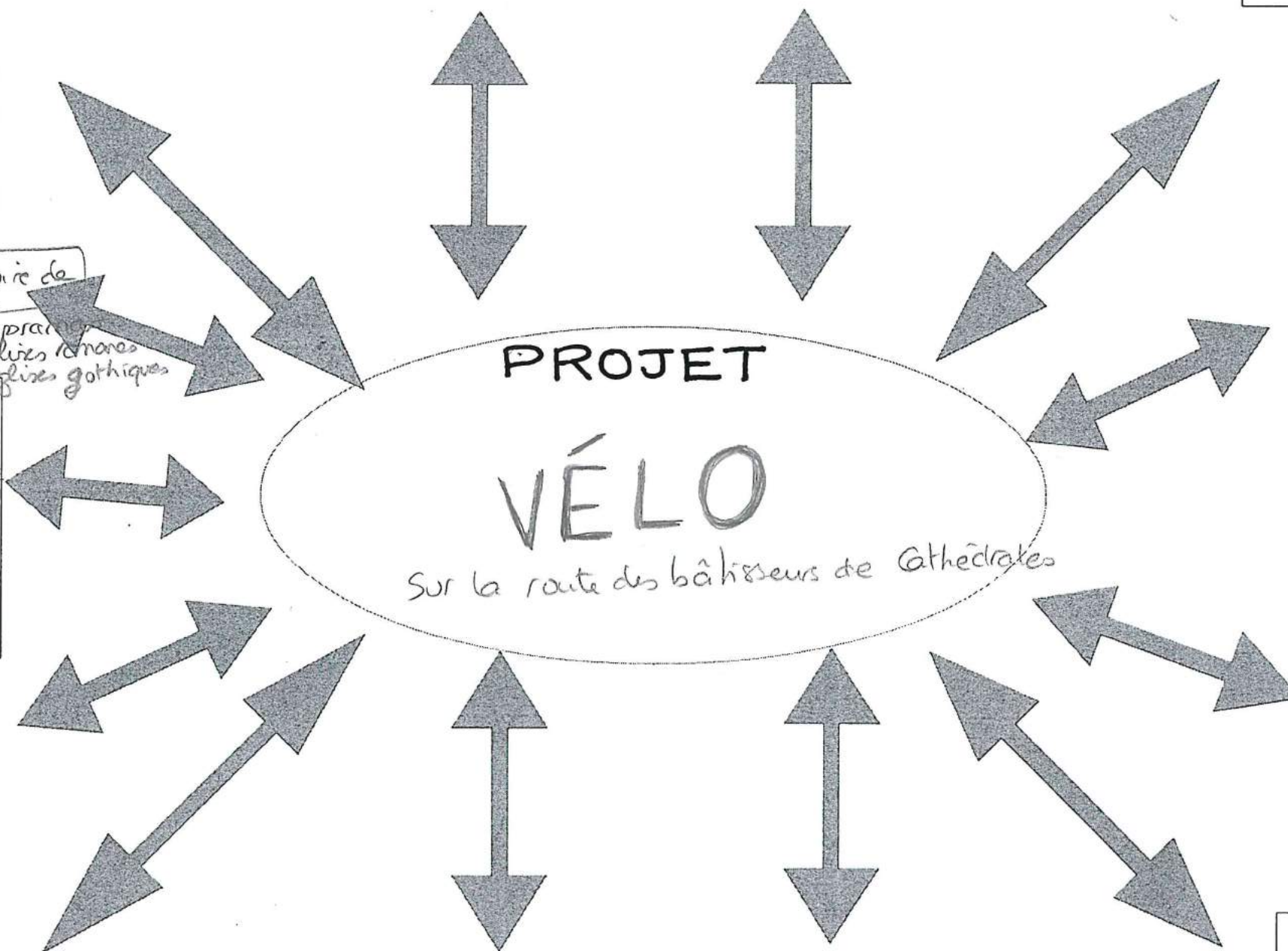
ETUDE DE LA LANGUE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
	<ul style="list-style-type: none"> - Formuler des phrases interrogatives - champ lexical le 11A.

* ARTS PLASTIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - identifier la marque des arts du passé et du présent dans son environnement 	<ul style="list-style-type: none"> - Rencontre avec 1 vitrailliste.

* EDUCATION MUSICALE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - Développer sa sensibilité, son esprit critique 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecoute de musique médiévale

* EPS	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des efforts pour aller plus vite, plus lgtps. - Réaliser 1 parcours ds 1 environ² inhabituel en milieu naturel aménager. - Connaître & respecter les règles de sécurité 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 sorties vélos

* SCIENCES - TECHNOLOGIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - observer et décrire différents types de mouvements 	<ul style="list-style-type: none"> - Engrenage et levier - Force (croisée d'ogives)



LVE	
Compétences à atteindre	Situations, activités

MATHEMATIQUES	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des pbs impliquant des grandeurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Calcul de la distan parcourue - Durée du parcours - Créer des pbs

* HISTOIRE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le Moyen-âge (l'église au 11A) 	<ul style="list-style-type: none"> - visite des 3 églises du parcours avec intervention de la médiatrice du musée de NSG

* EMC	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - identifier la personne à alerter ou la procédure en cas de pb. 	<ul style="list-style-type: none"> - APER - vérification du matériel

* GEOGRAPHIE	
Compétences à atteindre	Situations, activités
<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les caractéristiques de mon lieu de vie. - localiser mon lieu de vie et le situer à différentes échelles. 	