

## Sciences

- Le ciel et la Terre : découvrir le système solaire (Le chasseur galactique)
- L'unité et la diversité du vivant : exploitation du bord de mer (biodiversité, unité)
- Les êtres vivants dans leur environnement : exploitation du bord de mer (chaînes et réseaux alimentaires)
- Les objets techniques : transmission de mouvement (le bateau à aube, la barre)

## Pratiques artistiques

### Arts visuels

- Cerner la notion d'œuvre d'art : paysages de mer, portraits peints, sculptés
- Acquérir des savoirs et des techniques spécifiques : créer des personnages en volume, créer des scènes de bord de mer (dessins et volumes), dessiner des personnages

### Education musicale

- Découvrir les chants de marins

## **Découvrir la vie des pirates et des corsaires CM**

### Maths

#### Calcul

- Partages : le partage des pièces d'or

#### Gestion de données

- Lire les coordonnées d'un point
- Placer un point dont on connaît les coordonnées

#### Géométrie

- Comprendre et utiliser le vocabulaire : cf. La chasse au trésor
- Tracer une figure simple à partir d'un programme de construction ou en suivant des consignes (cf. La chasse au trésor)
- Compléter une figure par symétrie axiale : les drapeaux, les bateaux

#### Mesure

- Longueurs
- Durées (voyages...)

## Projet Lecture / Ecriture

### Lecture

- Des récits : aventure, légende
- Des documentaires
- Des poésies (mer et pirates)
- Des cartes et des plans
- Des fiches de fabrication (bateau, costumes)
- Des paysages de bord de mer

### Littérature

- Lire les livres du défi-lecture, en rendre compte, en choisir un extrait à lire à haute voix
- Utiliser son cahier du lecteur comme repère (notes, appréciations)
- Débattre des œuvres du défi lues

### Rédaction

- D'une nouvelle sur les pirates et corsaires
- De portraits de corsaires et pirates
- De description de paysages de bord de mer
- de fiches documentaires

### Ecriture

- Choisir le mot du jour en rapport avec le thème
- Copier sa poésie préférée pour créer un tableau collectif «mur de poésie»

### Langage oral

- Exposer : présenter le résultat de recherches sur un pirate/corsaire
- Réciter : des poésies sur la mer et les pirates/corsaires, des dialogues de théâtre

## Géographie

- Lire de cartes, utiliser de la mappemonde et du planisphère
- Identifier sur une carte des caractéristiques géographiques
- Sujet étude possible : les déchets (sur la plage)
- Reperer un trajet sur une carte routière
- Lire un plan (ville de St Malo)
- Lire un paysage maritime, urbain

## Histoire

- Connaître des caractéristiques majeures des 16<sup>e</sup>, 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècles : rois, esclavage, découverte du nouveau monde, modes de vie
- Evolution de la ville de St Malo

## EPS

- Activités d'orientation : retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte (Chasse au trésor)
- Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.

### B2i

- Utiliser un traitement de texte pour présenter sa nouvelle
- Consulter des sites en ligne sur les pirates et corsaires, naviguer sur le site
- Scanner/insérer des images pour illustrer
- Créer/utiliser un diaporama
- Communiquer par internet avec les CM1-CM2 pour échanger impressions, textes, images sur les pirates/corsaires

## Monde du vivant, de la matière et des objets

- Nutrition et regime alimentaire des animaux
- Comprendre les interactions entre les êtres vivants et leur environnement
- Apprendre à respecter l'environnement
- Realiser des maquettes elementaires (bateau, port)

## Sciences

- La matière : L'eau : une ressource, Le trajet de l'eau dans la nature
- L'unité et la diversité du vivant : recherches de differences et points communs entre espèces vivantes
- Le fonctionnement du vivant : les stades de developpement d'un être vivant (poisson, mammifère marin, crustacés...), les conditions de developpement des animaux et vegetaux (milieu...)
- Les êtres vivants dans leur environnement : places et rôles
- Les objets techniques : transmission de mouvement (le bateau à aube, la barre)

## Se repérer dans l'espace et le temps

- Comparer les milieux familiers avec des espaces plus lointains (campagne / mer)
- Decouvrir des formes usuelles de representation dans l'espace : cartes, mappemondes, planisphere, globe
- Prendre conscience de l'evolution des modes de vie (vêtements, moyens de transport, logements)

## Géographie

- Lecture de cartes, utilisation de la mappemonde et du planisphere, de paysages (maritime, urbain)
- Identifier sur une carte des caracteristiques geographiques
- Sujet etude possible : les dechets (sur la plage)
- Lire un plan de ville (St Malo, St Briac)
- Decrire un trajet sur une carte routière

## Histoire

- Connaître des caracteristiques majeures des 16<sup>e</sup>, 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècles : rois, esclavage, decouverte du nouveau monde, modes de vie
- Evolution de la ville de St Malo

## Pratiques artistiques

### Arts visuels

- Cerner la notion d'oeuvre d'art : paysages de mer, portraits peints, sculptes
- Acquerir des savoirs et des techniques specifiques : creer des personnages en volume, creer des scènes de bord de mer (dessins et volumes), dessiner des personnages
- Etudier des techniques contemporaines : le cinema : « Les contrebandiers du Moonfleet », « La planète aux tresors »

### Education musicale

- Decouvrir les chants de marins t chants de mer

### EPS

- Lutte (bagarre de pirates!)
- Athletisme : courses, sauts et lancers
- Activites nautiques
- Jeux collectifs : les demenageurs, ...
- Jeux d'orientation

## Découvrir la vie des pirates et des corsaires CE1 CE2

### Maths

#### Calcul

- Partages : le partage des pièces d'or

#### Mesure

- Longueurs
- Durees (voyages, marees...)
- Lecture de l'heure : calendrier des marees

#### Geometrie

- Comprendre et utiliser le vocabulaire : cf. La chasse au tresor
- Tracer une figure simple à partir d'un programme de construction ou en suivant des consignes (cf. La chasse au tresor)
- Completer une figure par symetrie axiale : les drapeaux, les bateaux

### Gestion de donnees

- Lire les coordonnees d'un point
- Placer un point dont on connaît les coordonnees

## Projet Lecture/Ecriture

*Lire divers textes et images pour s'en inspirer lors de la realisation d'un recueil de nouvelles illustrees, presentees sous forme de kamishibai.*

### Lecture

- Des recits : aventure, legende
- Des documentaires
- Des poesies (mer et pirates)
- Des cartes et des plans
- Des fiches de fabrication (bateau, costumes)
- Des paysages de bord de mer

### Litterature

- Lire les livres du rallye-lecture, en rendre compte, en choisir un extrait à lire à haute voix
- Utiliser son cahier du lecteur comme repère (notes, appreciations)
- Debattre des oeuvres du rallye lues
- Lire des oeuvres longues

### Redaction

- D'une nouvelle sur les pirates et corsaires
- De portraits de corsaires et pirates
- De description de paysages de bord de mer
- De dialogues entre pirates

### Ecriture

- Choisir le mot puis la phrase du jour en rapport avec le thème : revision des lettres, **apprentissage des majuscules**
- Copier sa poesie preferee pour creer un tableau collectif «mur de poesie»

### Langage oral

- Exposer : presenter le resultat de recherches sur un pirate/corsaire
- Reciter : des poesies dur la mer et les pirates/corsaires, des dialogues de theatre

### B2i

- Utiliser un traitement de texte pour presenter sa nouvelle
- Consulter des sites en ligne sur les pirates et corsaires, naviguer sur le site
- scanner/insérer des images pour illustrer
- Creer/utiliser un diaporama
- Communiquer par internet avec les CM1-CM2 pour echanger impressions, textes, images sur les pirates/corsaires

- Utiliser un traitement de texte pour présenter sa nouvelle
- Consulter des sites en ligne sur les pirates et corsaires, naviguer sur le site
- scanner/insérer des images pour illustrer
- copier/coller des images
- Créer/utiliser un diaporama
- Communiquer par internet avec les CM1-CM2 pour échanger impressions, textes, images sur les pirates/corsaires
- Utiliser de nouvelles techniques : infographie

- Ouvrir le logiciel de traitement de texte
- Ouvrir son document enregistré (Mes documents/pirates/prenoms)
- Taper son texte à deux ou trois après correction de la version manuscrite
- Réaliser la mise en page : police, taille, couleur, paragraphes
- Réaliser un titre avec Wordart
- Enregistrer son document (enregistrer sous / enregistrer)

- Taper une adresse internet pour consulter un site
- Naviguer à l'aide des menus déroulants, des liens
- Faire une recherche sur un corsaire précis à l'aide de google

Le site de Saint-Malo : <http://www.saint-malo.fr/decouvrir/index.html>  
 Le site de St Briac sur mer : [http://www.saint-briac.com/fr/contenu-article/index.php?id=5&p\\_p=5](http://www.saint-briac.com/fr/contenu-article/index.php?id=5&p_p=5)  
 Le site de Gallimard jeunesse : [http://www.decouvertes-gallimard-jeunesse.fr/Yeux-Decouverte/ydd\\_accueil.php?id=A61751](http://www.decouvertes-gallimard-jeunesse.fr/Yeux-Decouverte/ydd_accueil.php?id=A61751)  
 Le site de pirates, flibustiers, corsaires et boucaniers : <http://helmous.club.fr/Dossiers/Pirates/Pirates.html>

- Mettre le scanner sous tension
- Utiliser le logiciel de Windows
- Enregistrer son image (CM : à un emplacement précis)
- Insérer dans le traitement de texte ou le diaporama
- Redimensionner

- Ouvrir le logiciel de messagerie
- Ouvrir des messages réceptionnés
- Récupérer de nouveaux messages (CM)
- Écrire de nouveaux messages : nouveau message, destinataire, objet, texte de corps (CM)
- Répondre à un message : texte de corps
- Joindre des objets (doc, images)
- Envoyer un lien par messagerie à partir du logiciel de navigation

- Ouvrir le logiciel de diaporama
- Créer une nouvelle diapo
- Copier/coller son texte sur une diapo à partir du traitement de texte
- Lancer le diaporama
- CM : choisir sons de transition, effets de transition

- Créer un dessin par infographie sous traitement de textes ou diaporama pour illustrer et/ou agrémenter son texte.

# Lecture

- Des recits : aventure, legende
- Des documentaires
- Des poesies (mer et pirates)
- Des cartes et des plans
- Des fiches de fabrication (bateau, costumes, maquette, dessin)
- Des paysages de bord de mer, compare aux paysages de campagne

→ Contes traditionnels : Graine de flibuste, Les filles de la flibuste, La Belle à l'eau dormant, Le tresor du buttereau, Le Chat et la Souris, Le tresor du pirate Klaus, Coupe-Tarin, La fin de Barbe-Noire, La louve des mers  
→ Histoires courtes : **Bernard Termite, apprenti pirate** de G. Moncombe, **Harald le Viking** de C. Jolibois, **Des pirates dans un verre d'eau** de L. Moneger, **Un pirate sous le déluge** de L. Moneger

→ Cartes : cartes au tresor de « La chasse au tresor », mappemonde, planisphere, cartes de continents (Europe, Ameriques – Antilles), carte routiere pour aller à St Malo et/ou St Briac  
→ Plans : village (St Briac/St Thural), ville (St Malo/Rennes), plan de bateaux, plan de l'ecole (cf. orientation, espace)

→ Prisonnier des pirates de S. Mirza  
→ L'aventure des pirates chez Gallimard jeunesse  
→ Pirates de J. Matthews (Milan jeunesse)  
→ La mer  
→ Animaux du bord de mer  
→ Fiches documentaires : les animaux du littoral, les animaux marins

→ De pirates : **Pirates et corsaires** (comptines de la mer et du vent), **Le pirate** de Ph. Soupault, **L'escargot matelot** de Cl. Roy  
→ De mer : **Découverte de la mer** de J. Guehenno, **La mer s'est retirée** de J. Charpentreau, **Marine** de P. Verlaine, **Marine** de A. Rimbaud, **Le gardien de phare aime trop les oiseaux** de J. Prevert, **La mer** de A. Bosquet, **Le pélican** de R. Desnos, **Iles** de B. Cendrars, **Port-Louis** de E. Maunick (le français est un poème qui voyage)

→ Bateau : faire flotter, faire avancer (voile, aube), bateaux en origami  
→ Costumes : masque, sabre  
→ Maquette : classe, ecole pour creer un support de chasse au tresor  
→ Dessins : pirates, bateau : suivre le modèle de « Je dessine des pirates »

→ Paysage de bord de mer : plage de sable, plage de galets, port de plaisance, port de pêche, village de marins, haute mer et basse mer (Obs° de St Briac)  
→ Paysage de campagne : champs, forêt ou bosquet, village, au fil des saisons (Obs° de la commune)



## Littérature

→ Le pirate de la bouteille, Mille milliards de pirates, Pirateries, Prisonnier des pirates - journal d'un enfant, Le chien des mers, Le joyeux Requiem, La legende du Capitaine Crock  
→ Rendre compte d'une lecture dans «mon livre de pirate prefere»

- Lire les livres du rallye-lecture, en rendre compte, en choisir un extrait à lire à haute voix
- Utiliser son cahier du lecteur comme repère (notes, appreciations)
- Debattre des œuvres du rallye lues
- Lire des œuvres longues en lecture accompagnee

→ Ecouter les commentaires des autres élèves et reagir à leur ressenti (passage prefere, avis sur le livre)  
→ Commenter la prestation d'un élève dans sa presentation de livre prefere : volume suffisant, oral comprehensible, explications suffisantes

→ Completer une fiche de lecture  
→ Copier un paragraphe  
→ Noter le titre, l'auteur dans un sommaire  
→ Raconter, resumer l'histoire  
→ Ecrire son ressenti

→ Romans : Je t'ecris, j'ecris – Le hollandais sans peine – L'enfant ocean  
– Le pirate de la bouteille – Le chien des mers  
→ Albums : Prisonnier des pirates – Le joyeux Requiem

## Rédaction / écriture

- Copier sans erreur un texte d'au moins quinze lignes en lui donnant une presentation adaptee.
- Dans les diverses activites scolaires, prendre des notes utiles au travail scolaire.
- Maîtriser la coherence des temps dans un recit d'une dizaine de lignes.
- Rediger differents types de textes d'au moins deux paragraphes en veillant à : leur coherence, en evitant les repetitions, en respectant les contraintes syntaxiques et orthographiques ainsi que la ponctuation.
- Ecrire un texte de type poetique en obeissant à une ou plusieurs consignes precises.
- Verifier son texte et le corriger en utilisant les outils.

• Prise de notes lors des seances de geographie ou sciences, lors des lectures personnelles pour nourrir ses ecrits

• Ecriture d'un journal de bord hebdomadaire (suite à la lecture de « Je t'ecris, j'ecris »)

• Rédaction d'une nouvelle sur les pirates et corsaires, incluant :  
• Different moments de l'histoire  
• portraits de corsaires et pirates  
• description de paysages de bord de mer  
• dialogues entre pirates

• D'un abécédaire incluant :  
• La calligraphie des 26 lettres de l'alphabet en minuscule et majuscule cursive dans l'ordre  
• La calligraphie du mot choisi pour chaque lettre et d'un nom propre complementaire  
• La calligraphie d'une phrase incluant et expliquant le mot  
• La redaction de la definition personnelle du mot

• Après étude de Iles de Blaise Cendrars, écrire un poème à la manière de...