

Progression Rituels GS

	Appel	Date	Mathématiques	Langage	Phonologie /sons (D'après « Vers la phono »)
Période 1	- Aller chercher les étiquettes présence restantes, les compter, inscrire le chiffre sur le tableau	- Reconstituer la date avec des étiquettes mobiles - Compléter la poutre du temps avec l'étiquette du jour Sur fiche, mettre le tampon date.	- La soupe à ma grand-mère - Jeux de doigts : montrer des collections équivalentes avec ses doigts (ex : nb frappé, constellations, mains cachées...) - La ronde des nombres : dire chacun son tour les nombres de 1 à 10.	- La boîte à trésor	- - Découverte d'instruments - L'objet caché Mot magique Echauffement vocal Amstramgram Jeu du muet
Période 2	- Idem, en essayant de retrouver le nom des enfants absents	- Reconstituer date avec étiquettes mobiles et écrire le nombre - Compléter la poutre du temps avec l'étiquette du jour Sur fiche, entourer la date.	- La ronde des nombres : nombres de 1 à 15 Nombres de 1 à 15 en en disant 2 chacun - Grel-grelo : Prendre 1 quantité (de 2 à 6) de jetons dans chaque main. Réunir les 2 mains. Trouver le nombre correspondant au résultat - Compter dans sa tête : Faire tomber des legos dans une boîte (jusqu'à 5) et demander le nombre final	Travail sur l'alphabet : Un jour/une lettre	Langage robot : mots-images Mots hachés (fusion/segmentation) Pareil / pas pareil Face à face Mot masqué Jeu des frères
Période 3	- Faire l'appel en mettant une croix dans un tableau (uniquement les GS)	- Ecrire la date (jour, et nombre) avec une étiquette mobile pour le mois. - Compléter la poutre du temps avec l'étiquette du jour Sur fiche, écrire le jour de la semaine et entourer le mois	- La ronde des nombres : nombres de 1 à 20 2 par 2, de 10 à 0 - Nombre cachés : Retrouver le nombres cachés sur la bande numérique - Compter dans sa tête : Faire tomber des legos dans une boîte (jusqu'à 10) et demander le nombre final - Ajouter ou retirer 1 : Ajouter ou enlever 1 dans des collections non visibles et demander le résultat final	Les devinettes	Localisons les syllabes La fée des syllabes Mots en verlan Pays merveilleux Jeu des lutins Carton rouge/carton vert Courses aux sons

	Appel	Date	Mathématiques	Langage	Phonologie / sons
Période 4	- Faire l'appel en mettant une croix dans un tableau (uniquement les GS et les MS)	- Ecrire la date en utilisant l'écriture réduite (JJ/MM/AA) - Sur fiche, écrire la date réduite	- Le nombre mystère - La bande numérique géante : Ranger des étiquettes dans l'ordre croissant (avec tous les nombres, avec certains nombres...) - La fusée : Réciter la comptine par ordre décroissant.	Enigmes visuelles	- Travail sur les alphas voyelles
Période 5	- Faire l'appel en mettant une croix dans un tableau (tous)	- Ecrire la date en utilisant l'écriture réduite (JJ/MM/AA) - Sur fiche, écrire la date réduite	- Le jeu de la grenouille - La ronde des nombres : jusqu'à 30, à rebours, 2 par 2 ...		Travail sur les alphas consonnes