
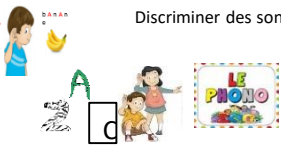





Compétences attendues en fin de cycle			PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
L'oral	Acquérir et développer une conscience phonologique	 Manipuler des syllabes+ conscience lexicale	Travail autour de comptine avec des mots changeants pour repérer un mot dans le flux oral de la langue	<ul style="list-style-type: none"> Activités autour de l'encodage du nombre de mots dans une phrase: jeu sur l'ardoise, jeu de piste, rituel 	Activités autour de l'encodage du nombre de mots dans une phrase: jeu sur l'ardoise, jeu de piste, rituel	- Encoder seul une phrase pour entrer dans l'écrit	Encoder en respectant le code couleur
		 Discriminer des sons	- Découverte du lien graphème/ phonème	<ul style="list-style-type: none"> Consolidation de ce lien Commencer à percevoir l'attaque d'un mot avec les voyelles 	Découverte des graphèmes complexes Travail autour du phonème initial consonne	Découverte des graphèmes complexes suite Travail autour de la rime phonémique	Percevoir un phonème dans un mot
	Oser entrer en communication, enrichir le vocabulaire, acquérir et développer la syntaxe. Comprendre et apprendre Echanger et réfléchir avec les autres	S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correcte et précis. Reformuler son propos ou celui d'autrui Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée Pratique divers usage de la langue oral Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies	LES DINOSAURES: - Apprendre à faire la différence entre récit et documentaire - Réalisation porte vue référent - Comptine: les dinosaures carnivores, des dinos partout, les pattes du dinosaures - Distinguer les notions lettres mots phrases	<ul style="list-style-type: none"> LA PREHISTOIRE Réalisation du porte vue référent Comptines: la parade des mammoths, els hommes des cavernes - Les phrases simples: déterminant, nom, verbe 	L'EGYPTE ET LA ROME ANTIQUE - Travail autour des émotions. Narramus sur Noun - Réalisation du porte vue référent - Comptines: AH les crocodiles, Nefertiti, La chanson des émotions, - Les phrases complexes S+V+COD	LA MYTHOLOGIE GRECQUE ET LES GAULOIS - Travail autour du récit oral - Réalisation du porte vue référent Comptines:à inventer ou comptine sur le printemps - Les phrases complexes avec prépositions de lieu	Le moyen Age et les grandes découvertes - Comparer des époques(château moyen age/renaissance) - Réalisation du porte vue référent - Comptines: le château de tuilepattes, Au marche du palais - Les phrases avec adjectifs qualificatifs
Eveil à la diversité linguistique		- Bonjour dans les différentes parties du monde	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre à se présenter 	Les couleurs	Les chiffres	Les émotions	
L'écrit	Découvrir le principe alphabétique	 Reconnaître les lettres de l'alphabet Connaître les correspondances entre les 3 manières de les écrire	Discriminer les lettres majuscules des autres signes Discriminer les lettres majuscules entre elles	MS: découvrir les lettres scriptes GS: Associer lettres scriptes/majuscules	MS: associer les lettres majuscules et scriptes à l'aide d'une bande alphabet GS: découvrir les lettres cursives	MS: Consolider l'association des lettres dans les 2 graphies avec de moins en moins d'aide GS: Associer majuscule/cursive	MS: associer majuscule/scripte sans aide GS: associer les 3 graphies
		 Discriminer des mots, des lettres pour écrire des mots, des phrases avec modèle dans des graphies identiques ou non.	MS: replacer les lettres d'un mot dans la même graphie avec modèle attenant. Discriminer des mots ayant des initiales variés GS: reformer un mot avec modèle non attenant. Discriminer des mots dans une même graphie(majuscule)	MS: reformer un mot dans la même graphie avec modèle attenant de taille différente. Discriminer des mots dans une même graphie. GS: Reformer le mot avec le modèle dans une autre graphie modèle attenant. Associer des mots identiques de deux graphies différentes	MS:Reformer un mot avec modèle non attenant. Retrouver un mot dans un texte. GS: Reformer mot dans 2 graphies avec modèle non attenant. Associer des mots dans les 3 écritures	MS: Reformer un mot en script avec modèle attenant. Associer un mot dans 2 graphies différentes avec aide. GS: Reformer un mot dans 3 graphies avec modèle attenant. Retrouver un mot dans un texte de différentes graphies	MS: Reformer un mot avec modèle attenant avec un changement de graphie. Associer un mot dans 2 graphies sans aide. GS: Reformer un mot dans 3 graphies sans modèle attenant. Scinder une suite de mots dans diverses graphies
	Commencer à écrire tout seul	 Ecrire son prénom en écriture cursive, sans modèle Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus	MS: Travail sur la tenue du crayon et la posture d'écriture. GS: Révision de l'écriture du prénom en majuscule+ écriture de petits mots <ul style="list-style-type: none"> Légènder son dessin avec un mot 	MS: travail sur le mouvement des doigts et la gestion de l'espace graphique GS: révision des lettres majuscules. <ul style="list-style-type: none"> Découverte de la fabrique de phrase 	MS: les premières lettres de l'alphabet GS: l'écriture cursive les gestes de base <ul style="list-style-type: none"> Ecrire de petites phrases 	MS: les lettres majuscules fin GS: les lettres cursives <ul style="list-style-type: none"> Ecriture de son documentaire 	MS: copie de mots GS: écriture de mots en cursive <ul style="list-style-type: none"> Ecriture de son documentaire



Acquérir et développer une conscience phonologique

Discriminer des sons

PERIODE 1

Comprendre qu'une lettre code un son.
Discriminer les lettres entre elles



A

LE PHONOZOO



Découverte du phonozoo de manière progressive 5 lettres par 5 lettres.
Révision du phonozoo en respectant l'ordre alphabétique et uniquement en majuscule



JEUX



- Loto des lettres majuscules (à chaque fois l'élève nomme puis bruite la lettre piochée)
- Jeu phonozoo: AIM; Memory

PERIODE 2

Comprendre qu'une lettre code un son.
Discriminer les lettres entre elles.
Percevoir le son initial d'un mot (voyelles)



A

LE PHONOZOO



Révision du phonozoo en majuscule mais dans le désordre
Introduction des représentations en script dans l'ordre alphabétique



JEUX



- Loto des lettres 2 graphies
 - J'ai qui a
- Jeu des mots les attaques de Noël
 - Jeu attaque des voyelles

PERIODE 3

Comprendre qu'une lettre code un son.
Découvrir que certains son sont codés par le regroupement de plusieurs lettres
Discriminer les lettres entre elles dans 2 graphies.
Percevoir le son initial d'un mot



A

LE PHONOZOO



Le phonozoo mixte (script/majuscule) dans le désordre
Découverte des sons complexes: CH, OU, ON



JEUX



- Double des lettres scriptes
- Jeu la maison des consonnes
- Jeu attaque par voyelles

PERIODE 4

Comprendre qu'une lettre code un son.
Découvrir que certains son sont codés par le regroupement de plusieurs lettres
Discriminer les lettres entre elles dans les diverses graphies
Percevoir le phonème final d'un mot (voyelle)



A

LE PHONOZOO



Le phonozoo mixte (script/majuscule) dans le désordre
Découverte des sons complexes comprendre qu'un même son peut être codé avec plusieurs graphèmes: le son [o]



JEUX



- Jeu de piste des premiers sons complexes
- Le train des phonèmes
- Jeu de piste les rimes phonèmes

PERIODE 5

Comprendre qu'une lettre code un son.
Découvrir que certains son sont codés par le regroupement de plusieurs lettres
Discriminer les lettres entre elles dans les diverses graphies
Percevoir les phonèmes dans un mot.



A

LE PHONOZOO



Revoir l'alphabet dans les diverses graphies sans l'image visuelle pour aider à nommer et bruite la lettre.
Découverte du son codé par divers graphèmes le [ã]



JEUX



- Loto des lettres
- Jeu de piste le [a] dans un mot
- Jeu de piste rime ou attaque
 - Labyrinthe des sons