

MS-GS	Période 5							
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'oral)</p> <p>MS / GS</p>	<p><u>Oser entrer en communication</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. • S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. • Reformuler pour se faire mieux comprendre. <p><u>Comprendre et apprendre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies. <p><u>Échanger et réfléchir avec les autres</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, • proposer des solutions, discuter un point de vue. <p><u>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</u></p> <table border="1" data-bbox="336 618 1401 748"> <tr> <td data-bbox="336 618 456 663">1.</td> <td data-bbox="456 618 1401 663">Les sons voyelles (A, I, O, U, é) -> les alphas</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 663 456 707">2.</td> <td data-bbox="456 663 1401 707">Les sons consonnes (L, F, M, S, N, V, R, Z, J, CH) -> les alphas</td> </tr> <tr> <td data-bbox="336 707 456 748">3.</td> <td data-bbox="456 707 1401 748">Manipuler les syllabes (ajout, suppression, fusion...)</td> </tr> </table>		1.	Les sons voyelles (A, I, O, U, é) -> les alphas	2.	Les sons consonnes (L, F, M, S, N, V, R, Z, J, CH) -> les alphas	3.	Manipuler les syllabes (ajout, suppression, fusion...)
1.	Les sons voyelles (A, I, O, U, é) -> les alphas							
2.	Les sons consonnes (L, F, M, S, N, V, R, Z, J, CH) -> les alphas							
3.	Manipuler les syllabes (ajout, suppression, fusion...)							
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'écrit)</p> <p>MS / GS</p>	<p><u>Écouter de l'écrit et comprendre</u></p> <p>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p> <p><u>Découvrir la fonction de l'écrit</u></p> <p>Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.</p> <p>Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.</p> <p><u>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</u></p> <p>Participer verbalement à la production d'un écrit. (dictée à l'adulte)</p> <p>Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.</p> <p><u>Découvrir le principe alphabétique</u></p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet.</p> <p>Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.</p> <p>Copier à l'aide d'un clavier. (Mise à disposition à côté de l'ordinateur d'une barquette des mots travaillés en classe pour travailler la copie informatique dans un traitement de texte).</p>							
<p>Graphisme MS/GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les boucles ✓ Mélange boucles montantes et descendantes ✓ Combiner les graphismes déjà connus 							
<p>Commencer à écrire seul MS</p> <p>Ecriture MS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire son prénom en capitales d'imprimerie sans modèle (et commencer à écrire son prénom en cursive (avec maj. en cap.)) ✓ Continuer l'entraînement des lettres en capitales. ✓ Écrire des mots/phrases. 							
<p>Commencer à écrire seul GS</p> <p>Ecriture GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire son prénom en cursive. ✓ Écrire en cursive: e, l, b, f, j, g, h, le, la, i, u, t, n, m, h, p, r, v, w, y, un, une... (s, r, x, z) ✓ Copie de lettres cursives entre deux lignes ✓ Entraînement à la copie de phrases courtes en cursives entre deux lignes. 							
<p>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE MS / GS (maths - Les nombres)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée, la constellation, les doigts ✓ lire et écrire les nombres de 1 à 8 (MS) de 1 à 10 (GS) ✓ décomposer le nombre 8 (MS) et 10 (GS) 							

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ lire et écrire les nombres entre 1 et 10 (MS) et entre 10 et 20 (GS) ✓ mémoriser la suite des nombres jusqu'à 20 (MS) et 30 (GS) ✓ Dénombrer une quantité jusqu'à 10 (MS), jusqu'à 20 (GS) 		
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE MS / GS (maths - Formes et grandeurs)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ utiliser un instrument : la règle (GS). ✓ Reconnaître, classer et nommer des formes simples. ✓ Dessiner des formes simples. ✓ reproduire un assemblage de solides. ✓ comparer et ranger des objets selon leur masse. 		
EXPLORER LE MONDE (ESPACE, TEMPS)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Suivre, décrire et représenter un parcours. ✓ Se repérer dans un quadrillage. 		
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se repérer dans le mois, dans l'année. ✓ Utiliser un calendrier. ✓ Comparer des durées. ✓ Repérer des actions simultanées. <p>.. Le printemps</p>		
EXPLORER LE MONDE (VIVANT, MATIÈRE)	Utilisation de l'outil informatique : l'ordinateur (copie + jeux pc)		
	<p>Connaître les parties de son corps et visage. Les règles d'hygiène. Nommer les parties du corps. Découvrir la présence de l'air . Réaliser un pantin articulé. L'eau : flotte/coule. Observer le développement d'une plante (bulbe) Modeler un personnage Découper formes complexes Les dents</p>		
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ateliers lancers (Objets et cibles variés). ✓ Ateliers de sauts (Contrebass, avant, haut) ✓ Activités de rééquilibration ✓ Jeux collectifs avec ou sans ballon ✓ Rondes et jeux dansés (dances à figures) ✓ Vers les activités athlétiques (courir en franchissant des obstacles, sauter, lancer loin et fort) ✓ Jeux d'orientation avec Photos ✓ Jeux d'opposition (pousser, tirer, immobiliser) ✓ Danse créative 		
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES (productions PLASTIQUES et visuelles)	Réalisations graphiques		
AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES (UNIVERS SONORE)	Une année au concert C1 + Le carnaval des animaux de Saint Saëns		
Projet Littéraire autour des "contes"	La belle au bois dormant	Jack et le haricot magique	Les Musiciens de Brême
	<p>Archétype : "la princesse"</p> <p>+++++</p> <p>Projet Boucle d'Or (réécriture de l'histoire sur les images de l'album de Rascal)</p>	<p>Le petit poucet</p> <p>Le chat botté</p> <p>Archétype : "Le personnage de l'ogre"</p>	<p>Le vilain petit canard</p> <p>Archétype littéraire : "La métamorphose"</p>