

	Semaine 19	Semaine 20	Semaine 21	Semaine 22	Semaine 23	Semaine 24	Semaine 25
<b>Rituel des présences</b>	<input type="checkbox"/> Dénombrer les présents / absents. <input type="checkbox"/> Utiliser le nombre pour donner une position. Utiliser à bon escient les termes « avant » et « après ». <input type="checkbox"/> MS : écrire ou représenter le nombre d'absents / commencer à reconnaître son prénom en écriture scripte. <input type="checkbox"/> GS : écrire le nombre d'absents / reconnaître son prénom et celui de ses camarades en écriture cursive.			<input type="checkbox"/> Dénombrer les présents / absents. <input type="checkbox"/> Utiliser le nombre pour donner une position. Utiliser à bon escient les termes « avant » et « après ». <input type="checkbox"/> MS : écrire ou représenter le nombre d'absents / reconnaître son prénom et celui de ses camarades en écriture scripte. <input type="checkbox"/> GS : écrire le nombre de présents / reconnaître son prénom et celui de ses camarades en écriture cursive.			
<b>Rituel de la date</b>	<input type="checkbox"/> MS : comptine + roue de la semaine (connaître le nom des jours de la semaine et leur ordre). <input type="checkbox"/> GS : calendrier (connaître le nom des jours de la semaine et leur ordre / connaître les mois) + écrire le jour de la semaine en capitales.			<input type="checkbox"/> MS : comptine + roue de la semaine (connaître le nom des jours de la semaine et leur ordre) + dicter à l'enseignant les lettres du jour. <input type="checkbox"/> GS : calendrier (connaître le nom des jours de la semaine et leur ordre / connaître les mois) + écrire la date en entier en capitales.			
<b>Langage oral</b>	GS : une année de langage en GS ( <i>Ali Baba et les quarante voleurs</i> )						
	<input type="checkbox"/> Le mot du jour : acquérir du lexique - nommer les lettres d'un mot en capitales.						
	<input type="checkbox"/> Canapé - Radis - Mardi - Pull	<input type="checkbox"/> Chatte - Char - Chut - Châle	<input type="checkbox"/> Maman - Mardi - Maël - Mare	<input type="checkbox"/> Jules - Joli - Jeudi - Jardin	<input type="checkbox"/> Chatte - Char - Chut - Châle	<input type="checkbox"/> Sac - Sel - Salade - Sylvaine	<input type="checkbox"/> Riz - Rat - Radis - Rôti
<b>Langage écrit</b>	<input type="checkbox"/> MS : lettres E, I, L, F, H, T, A, K, M, N, V, W, X, Y, Z <input type="checkbox"/> GS : a, o, c, d, q, i, u, t, p	<input type="checkbox"/> MS : lettres B, C, D, G <input type="checkbox"/> GS : e, l, b, h, k	<input type="checkbox"/> MS : lettres B, C, D, G, J, O, P <input type="checkbox"/> GS : e, l, b, h, k	<input type="checkbox"/> MS : lettres B, C, D, G, J, O, P, Q, R, S <input type="checkbox"/> GS : g, j, y, f	<input type="checkbox"/> MS : lettres B, C, D, G, J, O, P, Q, R, S, U <input type="checkbox"/> GS : g, j, y, f	<input type="checkbox"/> MS : toutes les lettres <input type="checkbox"/> GS : m, n, v, w	<input type="checkbox"/> MS : toutes les lettres <input type="checkbox"/> GS : m, n, v, w
	<input type="checkbox"/> MS : chiffres de 1 à 5 / GS : chiffres de 1 à 10						
<b>Albums</b>	<input type="checkbox"/> <i>Le Petit Chaperon Rouge</i>		<input type="checkbox"/> <i>La chèvre de Monsieur Seguin</i>		<input type="checkbox"/> <i>Le grand méchant loup est amoureux</i>		
<b>Phonologie</b>	- Quelle attaque ! - Le jeu du château (1 & 2) - Le zoo des attaques (1)	-Le zoo des attaques (2) - Des intrus au zoo - Rappel + Fiche « au zoo » - Virelangues / Jeu de la bombe	-Le phonème [A] du phonème [A] - Les phonèmes [I] et [U] - Maison des phonèmes [I] et [U]	-Les maisons des phonèmes (voir prog.) - Jeu « A-I-O-U » (1 & 2) - Rappel + Fiche « Les maisons des voyelles »	- Encoder des mots (1, 2 et 3) + Fiche d'activité en séance 4	-Jeu du record (1 & 2) + présentation du jeu des 6 familles -Jeu des 6 familles (1 & 2)	- Jeu du record (3) - Jeu des 6 familles (3) - Comptine « Le petit ver tout nu » p. 212 (son [U]) - Ecriture cursive
<b>Numération</b>	<input type="checkbox"/> MS : associer constellations et écriture chiffrée de 1 à 6 - <b>jeu « le bon coup de dé »</b> . <input type="checkbox"/> GS : associer constellations et écriture chiffrée de 1 à 12 - <b>jeu « le bon coup de dé(s) »</b> .			<input type="checkbox"/> MS : associer une quantité à sa représentation (de 1 à 6) - <b>jeu des clowns</b> . <input type="checkbox"/> GS : associer une quantité à sa représentation (de 1 à 12) - <b>jeu des serpents</b> .			

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
<b>Formes et grandeurs</b>	<input type="checkbox"/> MS : reproduire un modèle ( <i>mosaïques</i> ) / reproduire un algorithme simple. <input type="checkbox"/> GS : savoir tracer des traits à la règle.			<input type="checkbox"/> MS : reproduire un modèle de plus en plus complexe ( <i>mosaïques / flexo</i> ) / reconnaître et nommer des formes planes simples. <input type="checkbox"/> GS : savoir tracer des traits à la règle avec précision / reproduire un algorithme complexe / reproduire un modèle en 3 dimensions ( <i>cubes</i> ).			
<b>Rituels mathématiques</b>	<input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique à partir de 1 ( <u>objectif fin MS</u> : 15 / <u>objectif fin GS</u> : 30). <input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique à partir d'un autre nombre que 1 / à rebours selon les capacités des élèves. <input type="checkbox"/> Résoudre une situation-problème : situations additives et soustractives.			<input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique à partir de 1 ( <u>objectif fin MS</u> : 15 / <u>objectif fin GS</u> : 30). <input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique à partir d'un autre nombre que 1 / à rebours selon les capacités des élèves. <input type="checkbox"/> Résoudre une situation-problème : situations additives, soustractives et comparatives.			
<b>Explorer le monde</b>	<input type="checkbox"/> Le bonhomme de février				<input type="checkbox"/> Le bonhomme de mars		
	<input type="checkbox"/> Réaliser des puzzles de plus en plus complexes. <input type="checkbox"/> Topologie / Discrimination visuelle : <i>catch it</i> . <input type="checkbox"/> Se repérer, s'orienter, se déplacer dans la cour de récréation / dans les locaux de l'école. <input type="checkbox"/> GS : savoir utiliser la souris d'un ordinateur.				<input type="checkbox"/> Observer la végétation (printemps). <input type="checkbox"/> GS : savoir utiliser la souris d'un ordinateur.		
<b>Univers sonores</b>	<input type="checkbox"/> Projet « cinéma » . <input type="checkbox"/> <i>Comptine « Un éléphant, ça trompe »</i> .			<input type="checkbox"/> Projet « cinéma » . <input type="checkbox"/> <i>Comptine « Au clair de la lune »</i> (pour le printemps).			
<b>Graphisme</b>	<input type="checkbox"/> Les boucles descendantes - Montrer la photographie d'un looping d'avion (35) - Boucles descendantes au tableau / sur l'ardoise / en pâte à modeler - Sur une feuille blanche A4 (paysage), tracer à la peinture une ligne de boucles descendantes (vers l'écriture p. 186) – autant de boucles que de lettres dans le prénom. Puis écrire une lettre en noir dans chaque boucle (majuscules en MS / cursives en GS).		<input type="checkbox"/> Les vagues Identifier des vagues dans une œuvre d'art ( <i>Motif esprit Afrique - Poster 14</i> ) Tracer des lignes sinueuses en miniaturisant son geste au tableau / sur l'ardoise. - La méduse : sur une feuille blanche A4 (portrait), dessiner une méduse en faisant des vagues pour les tentacules. Peindre le fond avec de l'encre et du gros sel.  <input type="checkbox"/> Dessin guidé : <i>la jupe et le teeshirt / la robe de soirée et la salopette</i> .		<input type="checkbox"/> Les spirales - Spirales au tableau / sur l'ardoise / en pâte à modeler.  <input type="checkbox"/> Activité artistique : les papillons de printemps (fond à l'encre pailletée + silhouettes papillons).  <input type="checkbox"/> Activité de Pâques ?		
<b>Activités physiques</b>	<input type="checkbox"/> Parcours : grimper/ s'équilibrer. <input type="checkbox"/> Jeux collectifs : loup glacé / la rivière aux crocodiles / le facteur n'est pas passé.						
<b>Langue vivante anglais</b>	<input type="checkbox"/> GS : <i>Cat and Mouse learn the colors</i>	<input type="checkbox"/> GS : <i>Cat and Mouse learn the colors (2)</i>	<input type="checkbox"/> GS : les couleurs (logiciel)	<input type="checkbox"/> GS : les couleurs (logiciel 2)	<input type="checkbox"/> GS : <i>Cat and Mouse meet the animals</i>	<input type="checkbox"/> GS : <i>Cat and Mouse meet the animals (2)</i>	<input type="checkbox"/> GS : les animaux : flashcards