

Planification - Période 3 - Classe de MS-GS

	Semaine 14	Semaine 15	Semaine 16	Semaine 17	Semaine 18		
Projet fédérateur	<input type="checkbox"/> Projet « Voyage autour des contes » en lien avec l'ouvrage « Lettres et Cie » permettant d'étudier les lettres et leur(s) son(s) à travers les personnages de contes.						
Rituel des présences	<input type="checkbox"/> Dénombrer les présents / absents. <input type="checkbox"/> Donner une position : utiliser à bon escient les termes « avant » et « après ». <input type="checkbox"/> MS : reconnaître son prénom en capitales. Nommer son initiale et repérer les autres prénoms commençant par la même initiale. Ecrire son prénom en capitales. <input type="checkbox"/> GS : reconnaître son prénom et celui de ses camarades en capitales / en écriture scripte / <u>en écriture cursive</u> . Nommer son initiale et repérer les autres prénoms commençant par la même initiale. Ecrire son prénom en capitales.						
Rituel de la date	<input type="checkbox"/> MS : comptine + roue de la semaine (commencer à mémoriser le nom des jours de la semaine et leur ordre). <input type="checkbox"/> GS : comptine + calendrier (commencer à mémoriser le nom des jours de la semaine et leur ordre / commencer à connaître les mois). Recopier le jour en capitales.						
Langage oral	<input type="checkbox"/> 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. <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 15%;"><input type="checkbox"/> Lac - Vis - Or - Lama</div> <div style="width: 15%;"><input type="checkbox"/> Arbre - Ananas - Bol - Maman</div> <div style="width: 15%;"><input type="checkbox"/> Papa - Crabe - Emilia - Tapis</div> <div style="width: 15%;"><input type="checkbox"/> Canapé - Radis - Mardi - Pull</div> <div style="width: 15%;"><input type="checkbox"/> Chatte - Char - Chut - Châte</div> </div>						
Langage écrit	<input type="checkbox"/> MS : lettres E, I, L, F <input type="checkbox"/> GS : lettres a, o et c	<input type="checkbox"/> MS : E, I, L, F, H, T <input type="checkbox"/> GS : lettres a, o, c, d	<input type="checkbox"/> MS : lettres E, I, L, F, H, T, A, K, M <input type="checkbox"/> GS : lettres a, o, c, d, q	<input type="checkbox"/> MS : lettres E, I, L, F, H, T, A, K, M, N, V, X <input type="checkbox"/> GS : lettres i, u, t	<input type="checkbox"/> MS : lettres E, I, L, F, H, T, A, K, M, N, V, W, X, Y, Z <input type="checkbox"/> GS : lettres i, u, t, p		
	<input type="checkbox"/> MS : reconnaître et nommer les lettres capitales - loto ou jeu de l'oie des lettres / cartes « lettres » (lettres et cie) / dominos des lettres <input type="checkbox"/> GS : reconnaître et nommer les lettres scriptes / associer scriptes et capitales / reconnaître et nommer les lettres cursives - loto ou jeu de l'oie des lettres / loto des fruits / scriptes à la loupe						
	<input type="checkbox"/> MS chiffres de 0 à 3 / GS : chiffres de 0 à 10.						
Albums	<input type="checkbox"/> <i>Jack et le haricot magique (Accès)</i>		<input type="checkbox"/> <i>Jack et le haricot magique</i>		<input type="checkbox"/> <i>Le Petit Poucet</i>		
Phonologie GS	<input type="checkbox"/> La chasse à la syllabe (1) : jeu du chapiteau et du bol de riz <input type="checkbox"/> La chasse la syllabe (2) : la syllabe CO <input type="checkbox"/> Mais où est la syllabe ?	<input type="checkbox"/> Localisons les syllabes (1 & 2) <input type="checkbox"/> Jouons avec les syllabes (« sorcière Grabouilla » piste 16) + Localisons les syllabes 3 : <u>fiche « syllabe, où es-tu ? »</u> <input type="checkbox"/> La fée des syllabes	<input type="checkbox"/> Les mots en verlan <input type="checkbox"/> Comptine rimée <input type="checkbox"/> Le jeu du tapis <input type="checkbox"/> A chacun sa boîte (1)	<input type="checkbox"/> A chacun sa boîte (2) <input type="checkbox"/> Les boîtes à rimer <input type="checkbox"/> Jeu des moyens de transport (1 & 2)	<input type="checkbox"/> Memory des rimes <input type="checkbox"/> Fiche « les rimes » <input type="checkbox"/> Comptine à inventer sur le principe de « Au restaurant » p. 174 <input type="checkbox"/> Révision : lettres cursives apprises		

Planification - Période 3 - Classe de MS-GS

	Semaine 14	Semaine 15	Semaine 16	Semaine 17	Semaine 18		
Numération	<input type="checkbox"/> MS : la course olympique <input type="checkbox"/> GS : La chasse au trésor	<input type="checkbox"/> MS : la course olympique <input type="checkbox"/> GS : La chasse au trésor	<input type="checkbox"/> MS : Méli-mélo <input type="checkbox"/> GS : <u>fiche « la chasse au trésor »</u>	<input type="checkbox"/> MS : Méli-mélo (le jeu des longueurs) <input type="checkbox"/> GS : les boîtes à nombres	<input type="checkbox"/> MS : les boîtes à nombres <input type="checkbox"/> GS : <u>les boîtes à nombres (fiche)</u>		
Formes et grandeurs	<input type="checkbox"/> MS & GS : reproduire un modèle simple (jeux de construction : mosaïques, starflex, flexo, légos) / reproduire un algorithme simple (perles). <input type="checkbox"/> MS & GS : réaliser des assemblages – reproduire un assemblage à partir d'un modèle (tangram + mosaïques)						
Rituels mathématiques	<input type="checkbox"/> MS : décomposer les nombres (de 1 à 6). <input type="checkbox"/> GS : décomposer les nombres (de 1 à 8). <input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique à partir de 1 (objectif fin MS : 15 / objectif fin GS : 30). <input type="checkbox"/> Compter à rebours (GS) / à partir d'un autre nombre que 1 (GS). <input type="checkbox"/> Résoudre une situation-problème : situations additives, situations soustractives.						
Explorer le monde	<input type="checkbox"/> Réaliser des puzzles + Topologie / Discrimination visuelle / Logique : logitabs / catch it . <input type="checkbox"/> Se repérer, s'orienter, se déplacer dans la cour de récréation / dans les locaux de l'école. <input type="checkbox"/> Observer l'évolution de la végétation en hiver. <input type="checkbox"/> Utiliser de la pâte à modeler : lettres capitales – cursives / chiffres / prénoms en capitales / cursives <input type="checkbox"/> Représenter le corps humain : réaliser le bonhomme le plus complet possible.						
		<input type="checkbox"/> Le bonhomme de janvier					
Univers sonores	<input type="checkbox"/> Comptines « Je te souhaite une bonne année » / « J'aime la galette » / « Brrr il fait froid »						
Graphisme	<input type="checkbox"/> <u>Ponts</u> 0 / Réaliser des ponts enchaînés au tableau autour de jetons 1 / Réaliser des ponts simples / ponts enchaînés en pâte à modeler 2 / Posters 23 et 24 3/ Sur une feuille blanche A4 (portrait), demander aux enfants de tracer une ligne horizontale d'un bout à l'autre de la feuille avec la gouache et un gros pinceau. Ils gravent alors des ponts enchaînés sur la peinture fraîche avec un cure-dent ou le dos d'un pinceau. Ils recommencent avec une nouvelle couleur jusqu'à ce que la feuille soit pleine (ponts à l'endroit en MS / à l'endroit et à l'envers en GS)			<input type="checkbox"/> <u>Boucles ascendantes</u> 0 / Réaliser des boucles ascendantes enchaînées au tableau autour de jetons. 1 / Réaliser des boucles ascendantes simples et enchaînées en pâte à modeler. 2 / Poster 32 3/ Sur une feuille blanche A4 (paysage), demander aux enfants de tracer des boucles ascendantes avec une craie grasse noire. La seule contrainte est de partir d'un bord de la feuille pour rejoindre un autre bord. Ils peuvent bouger et changer l'orientation de leur feuille pendant l'activité. Ils remplissent ensuite les différents espaces délimités avec de l'encre en prenant soin de ne pas remplir 2 zones adjacentes avec la même couleur.			
				<input type="checkbox"/> <u>Alternance grand / petit</u> 0 / Au tableau puis sur l'ardoise, tracer des lignes brisées / des vagues / des boucles en alternant l'amplitude : grand / petit avec puis sans inducteur.			