

Planification - Période 2 - Classe de MS-GS

	Semaine 8	Semaine 9	Semaine 10	Semaine 11	Semaine 12	Semaine 13
--	-----------	-----------	------------	------------	------------	------------

Projet fédérateur 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

- Dénombrer les présents / absents.
- Donner une position : utiliser à bon escient les termes « avant » et « après ».
- MS : reconnaître son prénom en capitales. Nommer son initiale et repérer les autres prénoms commençant par la même initiale. Ecrire son prénom en capitales.
- GS : reconnaître son prénom et celui de ses camarades en capitales / en écriture scripte. Nommer son initiale et repérer les autres prénoms commençant par la même initiale. Ecrire son prénom en capitales.

Rituel de la date

- MS : comptine + roue de la semaine (commencer à mémoriser le nom des jours de la semaine et leur ordre).
- 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

Le mot du jour : acquérir du lexique - nommer les lettres d'un mot en capitales.

<input type="checkbox"/> Lit - Maracas - Avion - Cactus	<input type="checkbox"/> Assiette - Réfrigérateur - Marmite - Bol	<input type="checkbox"/> Rideau - Serviette - Douche - Tapis	<input type="checkbox"/> Télévision - Canapé - Table - Cadre	<input type="checkbox"/> Epingle - Aspirateur - Eponge - Brosse	<input type="checkbox"/> Vis - Etabli - Papa - Tabouret
---	---	--	--	---	---

Acquérir du lexique et décrire avec précision un poster (**Vocabulaire en maternelle**).

<input type="checkbox"/> La chambre.	<input type="checkbox"/> La cuisine.	<input type="checkbox"/> La salle de bains.	<input type="checkbox"/> Le salon.	<input type="checkbox"/> La buanderie.	<input type="checkbox"/> L'atelier.
--------------------------------------	--------------------------------------	---	------------------------------------	--	-------------------------------------

Langage écrit

<input type="checkbox"/> MS : lettres X - Y - Z <input type="checkbox"/> GS : révision de toutes les lettres	<input type="checkbox"/> MS : révision de toutes les lettres <input type="checkbox"/> GS : lettre A en script-cursive (Clapoti Clapota)	<input type="checkbox"/> MS : révision de toutes les lettres <input type="checkbox"/> GS : lettre I en script-cursive (Pique petite poule)	<input type="checkbox"/> MS : révision de toutes les lettres <input type="checkbox"/> GS : lettre O en script-cursive (Crapaud dans l'eau)	<input type="checkbox"/> MS : révision de toutes les lettres <input type="checkbox"/> GS : lettre U en script-cursive (Allumette)	<input type="checkbox"/> MS : révision de toutes les lettres <input type="checkbox"/> GS : lettre S en script-cursive (Sourceau)
---	--	---	---	--	---

MS : reconnaître et nommer les lettres capitales - **loto ou jeu de l'oie des lettres / cartes « lettres » (lettres et cie) / jouons avec les lettres capitales / capitales à la loupe**

GS : reconnaître et nommer les lettres scriptes / associer scriptes et capitales - **loto ou jeu de l'oie des lettres / scriptes à la loupe / jeu des sapins (fiche : les mouffles)**

MS chiffres de 0 à 3 / GS : chiffres de 0 à 10.

Albums

<input type="checkbox"/> Plouk / Roule roule bûchette	<input type="checkbox"/> Les lutins et le cordonnier	<input type="checkbox"/> Echappée lecture / Livres de Noël
--	---	---

Phonologie GS

<input type="checkbox"/> Langage robot (rappel) <input type="checkbox"/> Jeu de l'oie vivant <input type="checkbox"/> Loto à dé_Syllabes (1 & 2)	<input type="checkbox"/> Au feu les pompiers (1 & 2) <input type="checkbox"/> La marelle colimaçon (1 & 2)	<input type="checkbox"/> Jeu des cerceaux miniature <input type="checkbox"/> Le tableau <input type="checkbox"/> Codons un mot (1 & 2)	<input type="checkbox"/> Loto des syllabes (1 & 2) <input type="checkbox"/> Codons un mot (3 & 4 avec fiche)	<input type="checkbox"/> Familles de syllabes d'attaque <input type="checkbox"/> Retrouve ta syllabe d'attaque (1 & 2 + fiche « ça commence pareil) <input type="checkbox"/> Comptine, tîne, tîne	<input type="checkbox"/> Chacun sa famille (1 & 2 + fiche « ça finit pareil) <input type="checkbox"/> Trois p'tits chats (1 & 2)
--	---	--	---	---	---

Planification - Période 2 - Classe de MS-GS

	Semaine 8	Semaine 9	Semaine 10	Semaine 11	Semaine 12	Semaine 13	
Numération	<input type="checkbox"/> MS & GS : le jeu des cochons.		<input type="checkbox"/> MS : le bon coup de dés <input type="checkbox"/> GS : le memory des nombres (de 5 à 10)	<input type="checkbox"/> MS : écriture des chiffres de 1 à 3 <input type="checkbox"/> GS : écriture des chiffres de 1 à 10	<input type="checkbox"/> MS : fiche de 1 à 5 <input type="checkbox"/> GS : fiche de 5 à 10	<input type="checkbox"/> MS & GS : le jeu des jouets + fiche « sapins » en GS	
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 5). <input type="checkbox"/> GS : décomposer les nombres (de 1 à 7). <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.						
Explorer le monde	<input type="checkbox"/> Réaliser des puzzles. <input type="checkbox"/> 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 automne. <input type="checkbox"/> Utiliser de la pâte à modeler : lettres capitales / chiffres / prénoms en capitales. <input type="checkbox"/> Représenter le corps humain : réaliser le bonhomme le plus complet possible.						
		<input type="checkbox"/> Le bonhomme de novembre			<input type="checkbox"/> Le bonhomme de décembre (bonhomme de neige)		
Univers sonores	<input type="checkbox"/> Comptines « Dans la forêt lointaine » / « Pomme de reinette » / « 1,2,3, dans sa hotte en bois » / « Vive le vent »						
Graphisme	<input type="checkbox"/> <u>Cercles + cercles concentriques</u> 1 / Comptine <i>Des ronds bien rangés</i> (DVD « vers l'écriture GS »). 2 / Réaliser des cercles concentriques avec de la pâte à modeler. 3 / Poster 12 (Robert Delaunay) 4/ S1 / Réaliser des cercles concentriques à la peinture sur une feuille blanche (changer de couleur à chaque cercle – il ne doit pas y avoir d'espace blanc entre les cercles) – S2 / Découper les cercles et les coller sur une grande feuille colorée de façon à avoir une production collective.		<input type="checkbox"/> <u>Vagues</u> Poster 14 + sur une feuille blanche A4, tracer un quadrillage au crayon. Remplir une case sur 2 avec de la peinture dorée puis tracer des lignes sinueuses sur le quadrillage avec un coton-tige et la peinture noire. Tracer dans chaque case des lignes sinueuses avec le feutre noir. <input type="checkbox"/> <u>Sapins et peinture</u> 1 / Réaliser des sapins décoratifs avec de la peinture et des paillettes (orange et violet / vert et rouge / bleu et argent).			<input type="checkbox"/> <u>Spirales</u> Posters 15 et 16 1 / Spirales en pâte à modeler 2 / Spirales en papier collées sur elles-mêmes à l'extrémité de la bande pour obtenir une spirale fermée : les spirales pourront ensuite être assemblées et collées entre elles pour former un sapin. <input type="checkbox"/> Carte de Noël	