

Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S1	Découvrir le phonème A et sa comptine. Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot. Classer des mots en fonction de leur nombre de syllabes.	Comptine du A Jouons avec les sons. P24 Parlons comme des robots p25 Frappons les syllabes p26 Comptons les syllabes p27	Le ver des syllabes p30 La chasse aux intrus p31	La pêche à la ligne Le repas de Siméon Les cartes à pince des syllabes Le dessin des syllabes. P32-33
S2	Découvrir le phonème O et sa comptine Frapper et dénombrer les syllabes d'un mot. Dénombrer les syllabes d'un mot : classer des mots.	Comptine du O Jouons avec les sons. p24 Frappons les syllabes p26 Comptons les syllabes p27 Donnons à manger à Siméon p28	Le parcours des animaux p34 Le loto des syllabes p35	La pêche à la ligne Le labyrinthe des syllabes Les syllabes des animaux Le tri d'images P36-37
S3	Découvrir le phonème I et sa comptine. Dénombrer les syllabes d'un mot. Dénombrer les syllabes d'un mot : classer des mots.	Comptine du I Jouons avec les sons. P24 Comptons les syllabes p27 Donnons à manger à Siméon p28	La course vers la forêt. P38 L'échelle des syllabes p39	Les puzzles codés L'arbre des syllabes Le cadeau des animaux Les paires d'animaux P40-41
S4	Découvrir le phonème U et sa comptine Dénombrer les syllabes d'un mot : classer des mots. Discriminer une syllabe. Dénombrer et coder les syllabes d'un mot Isoler la syllabe d'attaque d'un mot et la doubler.	Comptine du U Jouons avec les sons. P24 Donnons à manger à Siméon p28 Jouons avec les syllabes p29	Les syllabes à coder p42 Les syllabes magiques 1 P43	L'intrus des syllabes Le puzzle des syllabes Le codage des syllabes Le chemin du chat P44-45
S5	Découvrir les phonèmes E et É et leur comptine Dénombrer les syllabes d'un mot Discriminer une syllabe. Classer des mots Dénombrer et coder les syllabes d'un mot Isoler la syllabe finale d'un mot et la doubler. Isoler et inverser la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot	Comptines du E et du É Jouons avec les sons. P24 Donnons à manger à Siméon p28 Jouons avec les syllabes p29	Les syllabes magiques 2 p46 Les syllabes inversées p47	La capture des syllabes Le repas de Siméon Les intrus de début de mots Les cartes associées P48-49
S 6 - 7	Dénombrer et coder les syllabes d'un mot. Isoler et inverser la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot	Révision + rattrapage des AR non faites.	Fiches bilans Rattrapage des AD non faites.	Révision + Rattrapage des AA non faites.

Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S1	Dénombrer des petites quantités. Exprimer le résultat d'une comparaison. Résoudre un problème de quantité/ de partage Réciter la comptine numérique Reconnaissance des nombres de 1 à 6 dans les différentes écritures. Ecrire les chiffres de 0 à 5 Réaliser un assemblage de formes/puzzle	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique -Cache cache dans le salon : jeu de rôles	Liste de fourniture scolaire : coller le bon nombre Jeu du cartable	Brevets Puzzles Brevets Tangrams Cartes à pinces fournitures Ecriture des chiffres de 0 à 5
S2	Dénombrer des petites quantités. Exprimer le résultat d'une comparaison. Résoudre un problème de quantité/ de partage Réciter la comptine numérique Reconnaissance des nombres de 1 à 6 dans les différentes écritures. Ecrire les chiffres de 0 à 6 Résoudre un problème de logique. Réaliser un assemblage de formes/puzzle Identifier un algorithme et le continuer.	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Cache cache dans le salon : jeu de rôles	Dans ma trousse : matériel scolaire à compter Défi des maisons (2 couleurs)	Brevets attrimaths Brevets Labolud Arbres à compter jusqu'à 6 Ecriture des chiffres de 6 à 10 Algorithme simple dinosaures Puzzles numérique dinosaures
S3	Décomposer et recomposer 2 et 3 Différencier classer et nommer des formes simples. Ranger des cartes par ordre croissant/ décroissant. Réaliser un assemblage de formes Dénombrer des petites quantités. Réciter la comptine numérique Identifier le principe d'organisation d'un tableau à double entrée et suivre son application. Jouer à un jeu de cartes : la bataille	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Cache cache dans le salon : scénario-images	Les formes géométriques Jeu de cartes (tri + bataille) Jeu des dinos couleurs	Brevets formes aimantées Brevets jeu du marteau Tableau à double entrée sur les formes. Décomposition de 2 et 3 Ordre numérique 0 à 10 Tri des formes : dinosaures
S4	Décomposer et recomposer 4 Résoudre un problème. Organiser sa recherche Associer les différentes écritures chiffrées. Trier les formes géométriques, les nommer et les reconnaître. Réaliser un assemblage de formes/puzzle. Dénombrer des petites quantités. Réaliser un coloriage magique en suivant le codage indiqué. Jouer au memory des nombres avec les différentes écritures chiffrées.	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Cache cache dans le salon : scénarios/ images	4 feuilles sur un arbre séance sur l'écran tactile Tri nombre de côtés des formes + flexo VLM p16/18	Découpage dinosaure Brevets kapla Dénombrement plaques dorsales dinosaures Coloriage magique Memory des nombres Pions à empiler dinosaures

Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S5	<p>Lire et écrire les chiffres jusqu'à 6. Associer les différentes écritures chiffrées. Résoudre un problème. Organiser sa recherche. Décomposer un nombre. Réaliser un assemblage de formes Identifier un algorithme et le poursuivre Dénombrer des petites quantités. Exprimer le résultat d'une comparaison. Résoudre un problème de quantité/ de partage Réciter la comptine numérique</p>	<p>-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Cache cache dans le salon : schématisation</p>	<p>Les jumeaux VLM p40 Défi Fleur des nombres (jusqu'à 6 max)</p>	<p>Brevets numérocator Brevets arc en ciel Différentes représentation du 1 à 6 Algorithme plus complexe. Fiche fleur des nombres Le sens des dinosaures</p>
S6	<p>Dénombrer des petites quantités. Exprimer le résultat d'une comparaison. Résoudre un problème de quantité/ de partage Réciter la comptine numérique Reconnaissance des nombres de 1 à 6 dans les différentes écritures. Jouer à un jeu de cartes en respectant les règles Tracer les chiffres en respectant le sens du tracé et mettre la bonne quantité de billes. Réaliser un coloriage magique en respectant le codage. Réaliser un modèle de fil à dessiner. Travailler la discrimination visuelle.</p>	<p>-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Cache cache dans le salon : festival de problème</p>	<p>Jeu Numé cats junior Défi des mathoeufs VLM p42</p>	<p>Brevets Picfils Brevets Discrimination visuelle Coloriage magique Chiffres avec les billes Logix dinosaures</p>
S7	<p>Reconnaître les formes et les nommer. Savoir dessiner des formes géométriques. Dessiner un assemblage de formes géométriques. Résoudre un problème de logique. Dénombrer une petite quantité. Identifier le principe d'organisation d'un sudoku et le compléter en suivant son application. Connaître la suite numérique. Repérer une position dans une liste d'objet. Réaliser un assemblage de formes. Exprimer le résultat d'une comparaison. Réciter la comptine numérique</p>	<p>-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique - Plutôt futés</p>	<p>Dessiner des formes et les trier Défi des maisons (3 couleurs)</p>	<p>Brevets Abaques Brevets Labolud Sudoku (VLM MS) Suite numérique et position Fiches à compter dinosaures</p>

G
R
A
P
H
I
S
M
E

E
C
R
I
T
U
R
E

P
1

Semaine	Objectifs	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S1	S'exercer au graphisme décoratif Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Remplir une zone délimitée avec différents graphismes. Ecrire des mots en capitale avec modèle.	-Jeu du cartable et dés de graphisme. -Ecriture du mot Septembre en capitale (intercalaire)	Planches graphiques en bois. Planche à billes aimantées
S2	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Dicter un texte à l'adulte. Ecrire les lettres capitales droites.	-Atelier graphique trait verticaux et horizontaux -Révision des lettres capitales droites : E F H I L T -Dictée à l'adulte : dessine et raconte moi tes vacances.	Pistes graphiques Lettres tactiles Tableau et crayon d'ardoise
S3	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Remplir une zone délimitée avec différents graphismes. Ecrire les lettres capitales obliques Savoir nommer et reconnaître les lettres capitales	-Atelier graphique trait obliques -Révision des lettres capitales obliques : A M N V -Loto des lettres capitales -dinosauire graphique	Imagiers de graphismes Dés de graphisme
S4	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Ecrire les lettres capitales obliques Recomposer des mots avec des lettres mobiles. Remettre les lettres capitales dans l'ordre avec un modèle.	-Atelier graphique : les lignes brisées -Révision des lettres capitales obliques 2 : K W X Y Z -Défi : les lettres capitales -Lettres mobiles en capitale	Supports pâte à modeler Ecran tactile Modèles étape par étape
S5	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Ecrire les lettres capitales rondes. Ecrire des mots en capitale avec modèle. Reconnaître son prénom et ceux de ses camarades en écriture scripte.	-Atelier graphique : le rond -Révision des lettres capitales rondes : C G O Q -Ecriture du mot Octobre en capitale (intercalaire) -Mémoire des prénoms de la classe : capitale / scripte.	Supports plastifiés Répertoire graphiques Lettres mobiles
S6	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Ecrire les lettres capitales combinées. Reconnaître son prénom et ceux de ses camarades en écriture scripte. Connaître la suite alphabétique et rajouter les lettres manquantes.	-Atelier graphique le quadrillage -Révision des lettres capitales combinées : B D P R -Loto des prénoms de la classe en scripte. -Alphabet en capitale à trou avec étiquettes	Lettres aimantées Fabulettres Affichages
S7	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Ecrire les lettres capitales combinées. Connaître la suite alphabétique. Remettre les lettres capitales dans l'ordre sans modèle.	-Atelier graphique formes géométriques -Révision des lettres capitales restantes : J U S -Défi : Recomposer l'alphabet en lettres capitales + fiche ordre alphabétique dinosaure	Ateliers autonomes Cahiers effaçables Chenille des lettres sur l'écran tactile Suite alphabétique...