

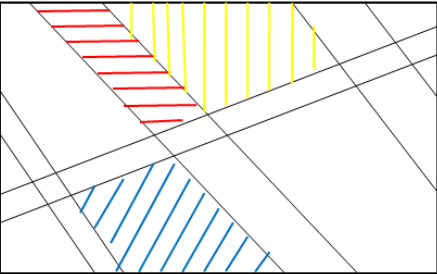
Planification - Période 1 - Classe de MS-GS

Christall
Ecole

	Semaine 0 Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
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"/> Dénumbrer les présents / absents. <input type="checkbox"/> MS : reconnaître son prénom en capitales. Nommer son initiale. <input type="checkbox"/> GS : reconnaître son prénom et celui de ses camarades en capitales. Nommer son initiale.			<input type="checkbox"/> Dénumbrer 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. <input type="checkbox"/> GS : reconnaître son prénom et celui de ses camarades en capitales. 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 « la semaine des canards » + calendrier (commencer à mémoriser le nom des jours de la semaine et leur ordre / commencer à connaître les mois).			<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 « la semaine des canards » + 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"/> Ecole - Maîtresse - Colle - Tableau	<input type="checkbox"/> Toboggan - Ballon - Sable - Vélo	<input type="checkbox"/> Cochon - Vache - Cheval - Automne	<input type="checkbox"/> Ecureuil - Biche - Cerf - Sanglier	<input type="checkbox"/> Grenouille - Mouche - Chenille - Coccinelle	<input type="checkbox"/> Maraîcher - Fruits - Légumes - Client	<input type="checkbox"/> Voiture - Bus - Piéton - Feu
	<input type="checkbox"/> Acquérir du lexique et décrire avec précision un poster (Vocabulaire en maternelle). <input type="checkbox"/> La classe.						
Langage écrit	<input type="checkbox"/> MS : lettres A - B <input type="checkbox"/> GS : lettres A - B - C - D - E - F	<input type="checkbox"/> MS : lettres C - D <input type="checkbox"/> GS : lettres G - H - I - J	<input type="checkbox"/> MS : lettres E - F - G <input type="checkbox"/> GS : lettres K - L - M - N	<input type="checkbox"/> MS : lettres H - I - J <input type="checkbox"/> GS : lettres O - P - Q	<input type="checkbox"/> MS : lettres K - L - M <input type="checkbox"/> GS : lettres R - S - T	<input type="checkbox"/> MS : lettres N - O - P <input type="checkbox"/> GS : lettres U - V - W	<input type="checkbox"/> MS : lettres Q - R <input type="checkbox"/> GS : lettres X - Y - Z
	<input type="checkbox"/> MS & GS : 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 <input type="checkbox"/> GS : chiffres de 0 à 5.						
Albums	<input type="checkbox"/> <i>Martin va à l'école</i>		<input type="checkbox"/> <i>4 amis</i>		<input type="checkbox"/> <i>Les musiciens de Brême</i>		
Phonologie GS	<input type="checkbox"/> L'alphabet (1 & 2) <input type="checkbox"/> Les instruments (fiche)	<input type="checkbox"/> L'alphabet (3 & 4) <input type="checkbox"/> Il était un petit homme (fiche)	<input type="checkbox"/> L'alphabet (5 & 6) <input type="checkbox"/> Articule quand tu joues <input type="checkbox"/> La moufle	<input type="checkbox"/> L'alphabet (7 & 8) <input type="checkbox"/> Virelangues <input type="checkbox"/> Les pseudos-mots	<input type="checkbox"/> L'alphabet (9 & 10) <input type="checkbox"/> Séparons les mots (1 & 2)	<input type="checkbox"/> L'alphabet (11 & 12) <input type="checkbox"/> Séparons les mots (3 & 4 : fiche)	<input type="checkbox"/> L'alphabet (13 & 14) <input type="checkbox"/> Langage robot

Planification - Période 1 - Classe de MS-GS

Christall
Ecole

	Semaine 0 Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
Numération	<input type="checkbox"/> MS & GS : le jeu du verger.		<input type="checkbox"/> MS : le jeu du verger. <input type="checkbox"/> GS : la chenille.	<input type="checkbox"/> MS : décomposer la quantité 3 (+ fiche). <input type="checkbox"/> GS : décomposer les quantité 3.	<input type="checkbox"/> MS : le trésor des pirates. <input type="checkbox"/> GS : décomposer la quantité 4 (+ fiche).		<input type="checkbox"/> MS & GS : la course à la ferme.
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 : classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme / identifier des formes simples en fonction de leur forme et du nombre de côtés (rond, carré, rectangle, triangle en MS - fiche « jeux de formes » / rond, ovale, carré, rectangle, triangle en GS - fiche « le flexo »).						
Rituels mathématiques	<input type="checkbox"/> MS : décomposer les nombres (2 et 3). <input type="checkbox"/> GS : décomposer les nombres (3, 4 et 5). <input type="checkbox"/> Réciter la comptine numérique à partir de 1 (objectif fin MS : 15 / objectif fin GS : 30). <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 septembre			<input type="checkbox"/> Le bonhomme d'octobre	
Univers sonores	<input type="checkbox"/> Comptine « Vive la rentrée ». <input type="checkbox"/> Comptine « Pour dessiner un bonhomme » (Anne Sylvestre). <input type="checkbox"/> Comptine « l'alphabet en chantant ».			<input type="checkbox"/> Comptine « Il pleut, il mouille ». <input type="checkbox"/> Comptine « La sorcière a froid aux pieds ». <input type="checkbox"/> Comptine l'alphabet en chantant ».			
Graphisme	<input type="checkbox"/> <u>Lignes verticales, horizontales et obliques</u> 1 / <u>Traits pour traits : posters 03 et 04 (Paul Klee)</u> + découper et coller des bandes verticalement ou horizontalement (MS) / verticalement, horizontalement ou obliquement (GS). Initiale évidée à peindre (encre) et à coller sur la demi-feuille utilisée précédemment. 2 / Tracer des traits dans différentes directions au coton-tige à l'intérieur de surfaces limitées (voir dessin). <input type="checkbox"/> <u>L'automne</u> : points au coton-tige sur l'arbre avec les couleurs de l'automne (rouge, jaune, orange, marron, vert).			<input type="checkbox"/> <u>Traits rayonnants</u> Posters 05 et 06 + sur une feuille blanche A4 : gommettes & traits rayonnants jusqu'au bord de la feuille avec encre et cotons-tiges.		<input type="checkbox"/> <u>Lignes brisées</u> Poster 09 (Paul Klee) 1 / Former des lignes brisées avec des feutres / kaplas. 2 / Sur une feuille blanche A4, tracer des lignes brisées (doigt + drawing gum), laisser sécher, recouvrir d'encre puis gratter le drawing gum. <input type="checkbox"/> <u>Le coq</u> (en lien avec l'album « les musiciens de Brême ») : fond avec points au coton-tige + repasser sur les lignes du coq au feutre fin + cadre au feutre noir (lignes horizontales et verticales).	

Planification - Période 1 - Classe de MS-GS

Christall
Ecole

	Semaine 0 Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
Activités physiques	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La balle aux prénoms (assis / debout / jambes écartées) <input type="checkbox"/> Courir / Minuit dans la bergerie <input type="checkbox"/> Courir / Les déménageurs <input type="checkbox"/> Courir / Ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Courir / Ateliers <input type="checkbox"/> Courir / Parcours <input type="checkbox"/> Grimper / Les écureuils et le renard 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Courir / Parcours <input type="checkbox"/> Manipuler des objets / La chaîne des pompiers <input type="checkbox"/> Grimper / Les écureuils et le renard 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lancer / Le repas des animaux <input type="checkbox"/> Grimper et lancer / Le panier <input type="checkbox"/> S'équilibrer / La corde 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lancer / Le jeu de massacre <input type="checkbox"/> Lancer / Toucher, c'est gagner <input type="checkbox"/> S'équilibrer / La corde 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se déplacer en silence / Le gardien du trésor <input type="checkbox"/> Lancer / Chamboule-tout 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lancer / Coiffer les chapeaux <input type="checkbox"/> Lancer / Les gardiens du château

Mes outils :

