

P H O N O L O G I E  P É R I O D E  2  LMP	Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S1	Connaître les phonèmes A I O U Y E et É et leur compline 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	Révisions sons voyelles A E I O U É Y : compline + Son + reconnaissance  Révisions dénombrer les syllabes d'un mot.  Rattrapage des AR non faites en P1 s'il y en a.	Révisions : les syllabes magiques : doubler la syllabe d'attaque / la syllabe finale/ Révision : les syllabes inversées.  Rattrapage des AD non faites en P1 s'il y en a.	Fiche bilan P1 S5 : Associer deux mots avec la même syllabe d'attaque.  Rattrapage des AA non faites en P1 s'il y en a + jeux autonomes sur les syllabes.	
S2	Apprendre une compline et la réciter pour s'initier aux syllabes d'attaque et aux syllabes finales Discriminer et manipuler une syllabe : isoler ou supprimer la syllabe d'attaque / finale / doubler et inverser les syllabes. Discriminer une syllabe d'attaque ou une syllabe finale. Isoler la syllabe d'attaque / finale d'un mot et la supprimer. Discriminer des mots ayant la même syllabe d'attaque. Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque. Trier des mots selon une syllabe d'attaque	Récitons les complines p54 Complines du PI et du RA  Jouons avec les syllabes . P55 Isoler la syllabe d'attaque  Aidons l'agent secret p56 Doubler les syllabes d'attaque  Changeons nos prénoms p57 Doubler les syllabes d'attaque	La syllabe interdite p60  A l'attaque avec Siméon p61	Le choix de Siméon  Le repas de Siméon  La roue des syllabes d'attaque  Les trios des mots p62-63	
S3	Apprendre une compline et la réciter pour s'initier aux syllabes d'attaque et aux syllabes finales Discriminer et manipuler une syllabe : isoler ou supprimer la syllabe d'attaque / finale / doubler et inverser les syllabes. Discriminer une syllabe d'attaque ou une syllabe finale. Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque. Discriminer des mots selon une syllabe d'attaque. Discriminer, trier, associer des mots en fonction de leur syllabe d'attaque. Discriminer des mots ayant la même syllabe d'attaque pour trouver l'intrus.	Récitons les complines p54 Complines du CHE et MOU  Jouons avec les syllabes . P55 Supprimer la syllabe d'attaque  Aidons l'agent secret p56 Doubler les syllabes finales  Donnons à manger à Siméon p58 : Syllabes d'attaque : é , cho, cou	Le loto des syllabes d'attaque P64  L'œil de lynx p65	Les cartes à pince des syllabes d'attaque  La pêche à la ligne ( syllabes d'attaque)  L'intrus des syllabes d'attaque  Le duos des syllabes d'attaque P66-67	

Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S4	Apprendre une comptine et la réciter pour s'initier aux syllabes d'attaque et aux syllabes finales Discriminer et manipuler une syllabe : isoler ou supprimer la syllabe d'attaque / finale / doubler et inverser les syllabes. Discriminer une syllabe d'attaque ou une syllabe finale. Isoler la syllabe finale d'un mot. Associer des mots ayant la même syllabe finale. Discriminer des mots ayant la même syllabe finale.	Récitons les comptines p54 Comptines du LA et du CO  Jouons avec les syllabes . P55 Isoler la syllabe finale  Aidons l'agent secret p56 Inverser les syllabes  Changeons nos prénoms p57 Doubler la syllabe finale des prénoms de la classe.	La chasse aux mouches p68  Les coccinelles p69	Le repas de Siméon  Le puzzle des syllabes finales Les colliers des syllabes finales Le papillons des syllabes finales P70-71
S5	Apprendre une comptine et la réciter pour s'initier aux syllabes d'attaque et aux syllabes finales Discriminer et manipuler une syllabe : isoler ou supprimer la syllabe d'attaque / finale / doubler et inverser les syllabes. Discriminer une syllabe d'attaque ou une syllabe finale. Associer des mots ayant la même syllabe finale. Discriminer des mots ayant la même syllabe finale. Discriminer des mots selon leur syllabe finale : trouver des intrus.	Récitons les comptines p54 Comptines du TON et PIN  Jouons avec les syllabes . P55 Supprimer la syllabe finale  Aidons l'agent secret p56 Doubler et inverser les syllabes.  Donnons à manger à Siméon p58 Syllabes finales : teur, pin, ro	Le jeu des wagons p72  Les dominos à trous p73	Cherche et trouve  Les cartes à pince des syllabes finales  Le labyrinthe des syllabes finales  Le cadeau des animaux P74-75
S 6 - 7	Apprendre une comptine et la réciter pour s'initier aux syllabes d'attaque et aux syllabes finales Discriminer et manipuler une syllabe : isoler ou supprimer la syllabe d'attaque / finale / doubler et inverser les syllabes. Discriminer une syllabe d'attaque ou une syllabe finale. Coder l'emplacement d'une syllabe dans un mot. Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque ou la même syllabe finale. Associer des mots ayant la même syllabe. Coder l'emplacement d'une syllabe dans un mot.	Jouons avec les syllabes . P55 Isoler ou supprimer les syllabes d'attaque et / ou finales.  Changeons les couleurs de Siméon p59 Syllabes d'attaque : cha, ma, si, pi Syllabes finales : no, po, lon, ton Syllabes d'attaque et finales : ra, ca, to, so  Rattrapage des AA non faites.	Le loto des syllabes p76  La course des caméléons p77  + Rattrapage des AD non faites.	Le domino des syllabes finales  La pince en couleurs des syllabes  La mise en paires  Le codage des syllabes  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 Ecrire les chiffres. Réaliser un assemblage de formes/puzzle Remplir un tableau à double entrée. Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Faire des ajouts et des retraites pour obtenir la quantité demandée	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique -Position d'un élément dans une file ( farandole d'enfants / animaux...)	Sorcière en morceaux  Jeu des bonbons ( ajouter / retirer pour avoir la quantité demandée)	Pions à empiler citrouille Tableau double entrée : citrouille visage / 2 couleurs Dénombrement araignées ( gommettes à coller) Boîte à compter Halloween Combien d'araignées dans cette toile ? Découpage assemblage citrouille
S2	Dénombrer des petites quantités. Réciter la comptine numérique Reconnaissance des nombres de 1 à 10 dans les différentes écritures. Ecrire les chiffres. Réaliser un assemblage de formes/puzzle Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Faire des ajouts et des retraites pour obtenir la quantité demandée Décompose et recomposer le nombre 5	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Position d'un élément dans une file ( farandole d'enfants / animaux...)	Ils étaient 5 dans le nid  Problème de lapins VLM p54 Réadapté avec les oiseaux et les nids	Les différentes écritures de 1 à 10 à colorier  Brevets Attrimaths  Brevets Puzzles  Jeu halli galli
S3	Dénombrer des quantités Réciter la comptine numérique Reconnaissance des nombres de 5 à 10 dans les différentes écritures. Ecrire les chiffres. Réaliser un assemblage de formes/puzzle Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Résoudre un problème de logique Trouver le nombre mystère. Faire la somme de 2 constellations de dé. Jouer au memory des nombres	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Position d'un élément dans une file ( farandole d'enfants / animaux...) - Nombre mystère	Résolution de problème : les tours  Jeu du sapin	Découpage assemblage sapin  Dénombrements décoration du sapin  Brevets Tangrams  Brevets Formes Aimantées  Memory de 5 à 10
S4	Dénombrer des petites quantités. Réciter la comptine numérique Compléter la comptine numérique Ecrire les chiffres. Faire des paquets de 5 éléments Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Comparer des longueurs Repérer et poursuivre un algorithme	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre -La chenille des chiffres -Comptine numérique Position d'un élément dans une file ( farandole d'enfants / animaux...) - Nombre mystère	Comparer les longueur Séance VLM les crayons p63-65  Algorithme de Noël	Ampoules de Noël avec comptine numérique à trou Décorations numériques du sapin avec des gommettes Ecrire le bon nombre de cadeaux / décorations Algorithme à colorier Faire des paquets de 5 étoiles / cadeaux

Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S5	Dénombrer des quantités de plus en plus grandes. Dénombrer et mémoriser une quantité Réciter la comptine numérique Reconnaissance des nombres de 1 à 10 dans les différentes écritures. Ecrire les chiffres. Réaliser un assemblage de formes/puzzle Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Faire des ajouts et des retraites pour obtenir la quantité demandée Respecter un codage pour faire un coloriage magique	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique - Position d'un élément dans une file ( farandole d'enfants / animaux...) - Nombre mystère -Réciter la comptine numérique à partie d'un nombre donné	Dénombrement avec les supports fleurs + des perles  Le jeu des jouets VLM p78-81	Boîte à compter Noël  Brevets Fleurs des nombres  Brevets Picfils  Brevets Labolud  Coloriage magique de Noël
S6	Dénombrer des quantités de plus en plus grandes Réciter la comptine numérique Reconnaissance des nombres de 1 à 10 dans les différentes écritures. Ecrire les chiffres. Résoudre un problème de quantité. Réaliser une collection double d'une collection donnée Réaliser un assemblage de formes/puzzle Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Faire des ajouts et des retraites pour obtenir la quantité demandée Trouver le nombre mystère par élimination	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Position d'un élément dans une file ( farandole d'enfants / animaux...) - Nombre mystère Réciter la comptine numérique à partie d'un nombre donné - Compter de 2 en 2	Dictée de nombre ( évaluation) + révision écriture  Résolution de problème réaliser une collection double d'une collection de référence Les cadeaux VLM p84-85	Brevets Boite à compter 3  Brevets kapla  Brevets formes aimantées  Fleur des nombres dénombrement  Pions à empiler sur Noël
S7	Dénombrer des petites quantités. Réciter la comptine numérique Reconnaissance des nombres de 1 à 10 dans les différentes écritures. Ecrire les chiffres. Réaliser un assemblage de formes/puzzle Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Faire des ajouts et des retraites pour obtenir la quantité demandée Jouer à jeu collectif Trouver le nombre mystère par élimination	-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -La chenille des chiffres -Comptine numérique Position d'un élément dans une file ( farandole d'enfants / animaux...) - Nombre mystère Réciter la comptine numérique à partie d'un nombre donné Compter de 2 en 2	Jeu des petits chevaux version Noël.  Jeu math Noël	Brevets DV Sapin  Brevets jeu du marteau  Brevets arc en ciel  Brevets jeu rondin

Semaine	Objectifs	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S1	<p>S'exercer au graphisme décoratif</p> <p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Réaliser une toile d'araignée grâce à des traits obliques</p> <p>Remplir une zone délimitée avec différents graphismes.</p> <p>Ecrire des mots en capitale avec modèle.</p> <p>Associer des lettres dans 2 graphies : capitales et scriptes.</p> <p>Recomposer des mots à l'aide de lettres mobiles</p>	<p>- Fantôme / tête de mort en graphisme</p> <p>- Atelier graphique : traits rayonnants : la toile d'araignée</p> <p>-Ecriture du mot Novembre en capitale + coller les lettres en scripte ( intercalaire)</p> <p>Lettres mobiles vocabulaire d'halloween en correspondance capitale / scripte</p>	<p>Planches graphiques en bois.</p> <p>Planche à billes aimantées</p> <p>Pistes graphiques</p> <p>Lettres tactiles</p>
S2	<p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Tracer des ronds concentriques dans un espace délimité.</p> <p>Dicter un texte à l'adulte.</p> <p>Ecrire des mots en capitale.</p> <p>Connaître l'ordre alphabétique : ordonner les lettres de l'alphabet.</p>	<p>-Atelier graphique les ronds concentriques de différentes tailles pour maîtriser l'espace</p> <p>-Révision écriture de mots en lettres capitales</p> <p>-Dictée à l'adulte : dessine et raconte moi ta fête d'halloween</p> <p>- ordre alphabétique : labyrinthe</p>	<p>Tableau et crayon d'ardoise</p> <p>Imagiers de graphismes</p> <p>Dés de graphisme</p> <p>Supports pâte à modeler</p>
S3	<p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Tracer des formes géométriques : cercles, carrés, triangles, rectangles.</p> <p>Tracer des lignes brisées en adaptant la taille de la ligne</p> <p>Associer des lettres dans 2 graphies : capitales et scriptes.</p> <p>Dessiner et légender en écrivant les mots en capitale.</p> <p>Réaliser une dictée de dessin.</p>	<p>-Atelier graphique formes géométriques</p> <p>Atelier graphique : les lignes brisées dans un espace délimité.</p> <p>-Loto des lettres capitales avec correspondance scripte</p> <p>-Dictée de dessin 1 : le bonhomme de neige</p> <p>- Ecriture et dessin du vocabulaire de l'album</p>	<p>Ecran tactile</p> <p>Modèles étape par étape</p> <p>Supports plastifiés</p> <p>Répertoire graphiques</p>
S4	<p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Tracer des créneaux.</p> <p>Compléter une frise alphabétique</p> <p>Ecrire les lettres capitales obliques</p> <p>Recomposer des mots avec des lettres mobiles.</p> <p>Remettre les lettres capitales dans l'ordre avec un modèle.</p> <p>Reconnaître et recomposer son prénom en scripte.</p> <p>Recomposer des mots avec des lettres mobiles en faisant la correspondance capitale / scripte.</p>	<p>-Atelier graphique boules de Noël avec motifs combinés</p> <p>- Atelier graphique : les créneaux</p> <p>-Les ampoules de Noël : frise alphabétique à trou</p> <p>-Lettres mobiles vocabulaire de Noël en correspondance capitale / scripte</p> <p>- Reconnaître et recomposer son prénom en scripte</p>	<p>Lettres mobiles</p> <p>Lettres aimantées</p> <p>Fabulettres</p> <p>Affichages</p> <p>Ateliers autonomes</p>

Semaine	Objectifs	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S5	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Tracer des graphismes combinés : le sapin Tracer des maillons. Recomposer l'alphabet en scripte Ecrire des mots en capitale avec modèle. Associer des lettres dans 2 graphies : capitales et scriptes. Reconnaître les prénoms de la classe en scripte Associer des lettres dans 2 graphies : capitales et scriptes.	-Atelier graphique : le sapin  - Atelier graphiques les maillons -Défi : recomposer l'alphabet en scripte -Ecriture du mot Décembre en capitale + correspondance graphique scripte (intercalaire) -Memory des prénoms de la classe : photo / scripte.  - Correspondance graphique lettre capitale / scripte à colorier ( fiche)	Cahiers effaçables  Chenille des lettres sur l'écran tactile  Suite alphabétique  Jeux en ligne  Lettres mobiles  Dictées de dessins enregistrées  Cartes dessineto  Répertoire graphique  Picfils  Lettres tactiles
S6	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Créer un répertoire graphique Tracer des vagues Reconnaître les prénoms de la classe en scripte Connaître la suite alphabétique et tracer les lettres manquantes. Ecrire une lettre au père Noël	-Atelier graphique : création d'un répertoire graphique  -Atelier graphique : les vagues  -Loto des prénoms de la classe en scripte. -Alphabet en capitale à trou à compléter à l'écrit  - Ecriture : lettre au père Noël pour la classe	Répertoire graphique  Picfils  Lettres tactiles  ...
S7	Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Créer un répertoire graphique Tracer des spirales Connaître la suite alphabétique en scripte et placer les lettres manquantes. Réaliser une dictée de dessin.	-Atelier graphique création d'un répertoire graphique  -Atelier graphique : les spirales  -Alphabet en scripte à trou à compléter avec des étiquettes  - Dictée de dessin 2 : le père Noël	...