






	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
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 + 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 + 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 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 - <i>loto ou jeu de l'oie des lettres / cartes « lettres » (lettres et cie) / jouons avec les lettres capitales / capitales à la loupe</i>						
	<input type="checkbox"/> GS : chiffres de 0 à 5.						
Dessin guidé	<input type="checkbox"/> La feuille simple	<input type="checkbox"/> Le parapluie	<input type="checkbox"/> Le pommier	<input type="checkbox"/> L'arbre automne en	<input type="checkbox"/> Le hibou	<input type="checkbox"/> L'escargot	<input type="checkbox"/> Le fantôme
Langage oral				<input type="checkbox"/> <i>Pedro et Chocolat</i>			
Albums	<input type="checkbox"/> <i>Une super rentrée</i>	<input type="checkbox"/> <i>Au fil de la semaine</i>					<input type="checkbox"/> <i>Têtu comme cochon</i>
Phonologie GS	1 L'alphabet en chantant (S1) 2 Qui sont les intrus (+ fiche) ? 3 L'alphabet en chantant (S2) 4 Le gardien du trésor	1, 2 et 3 L'alphabet en chantant (S3, S4 et S5) 4 T'emmêle pas la langue !	1, 2 et 3 L'alphabet en chantant (S6, S7 et S8) 4 Articule quand tu joues !	1, 2 et 3 L'alphabet en chantant (S9, S10 et S11) 4 Séparons les mots	1 et 2 L'alphabet en chantant (S12 et S13) 3 Les étiquettes 4 <u>Fiche</u> : A chaque mot sa gomme / A chaque mot sa couleur / Séparons les mots	1 et 2 L'alphabet en chantant (S14 et S15) 3 & 4 Le langage robot	1 et 2 L'alphabet en chantant (S16 et S17) 3 Jeu de l'oie vivant 4 Donnons à manger à Siméon + <u>fiche bilan</u>

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
Numération	MS & GS : le jeu du verger MS : dé de 1 à 5 (constellations) / dé avec corbeau + dé couleurs GS : dé avec corbeau / dé avec constellations de 1 à 6 + dé couleurs		MS & GS : la chenille MS : dé avec constellations de 1 à 6 + dé couleurs GS : dé avec chiffres de 1 à 6 + dé couleurs	MS & GS : les mathoeufs (trouver le plus d'œufs différents possibles) GS : <u>Fiche Mathoeufs</u>	MS Course à la ferme GS Memory de 1 à 5 MS Décomposer 3 GS Décomposer 4 (<i>album à calculer</i>)	<input type="checkbox"/> MS : <u>Fiche Quantité 3</u> <input type="checkbox"/> GS : <u>Fiche Quantités de 1 à 5</u>	
Formes et grandeurs	<input type="checkbox"/> MS & GS : reproduire un modèle simple (<i>jeux de construction : mosaïques, starflex, flexo, légos</i>) / reproduire un algorithme simple (<i>perles</i>). <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 - <i>fiche « jeux de formes »</i> / rond, ovale, carré, rectangle, triangle en GS - <i>fiche « le flexo »</i>).						
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 (<u>objectif fin MS</u> : 15 / <u>objectif fin GS</u> : 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 : <i>logitabs / catch it</i> . <input type="checkbox"/> Se repérer, s'orienter, se déplacer dans la cour de récréation / dans les locaux de l'école. <input type="checkbox"/> Motricité fine : <i>perles et clip</i> <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 d'octobre 	
Univers sonores	<input type="checkbox"/> <i>Comptine « Monsieur Pouce va à l'école ».</i> <input type="checkbox"/> <i>Comptine « Dessiner un bonhomme »</i> (Maurice Carême). <input type="checkbox"/> <i>Comptine « l'alphabet en chantant ».</i>			<input type="checkbox"/> <i>Comptine « Il pleut, il mouille ».</i> <input type="checkbox"/> <i>Comptine « Monsieur l'escargot ».</i> <input type="checkbox"/> <i>Comptine « l'alphabet en chantant ».</i>			
Graphisme	<input type="checkbox"/> <u>Lignes verticales</u> Poster (lignes verticales) + tracer des lignes verticales au tableau / sur l'ardoise + « La pluie » : tracer des lignes verticales avec des feutres de différentes couleurs en s'arrêtant quand il y a un obstacle (parapluie). <input type="checkbox"/> <u>Lignes horizontales</u> Poster (lignes horizontales) + tracer des lignes horizontales au tableau / sur l'ardoise + bandes horizontales au rouleau avec 4 bandes de papier noir à coller (prénom sur bande du bas et algorithmes de gommettes sur les autres) <input type="checkbox"/> <u>L'automne</u> : poster (les points) + 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> Poster (les soleils) + réaliser des soleils en pâte à modeler + sur une feuille blanche A3 : gommettes & traits rayonnants autour avec encre et cotons-tiges pour former des soleils.		<input type="checkbox"/> <u>Lignes brisées</u> Poster (lignes brisées) + tracer des lignes brisées au tableau / sur l'ardoise + former des lignes brisées avec des feutres / kaplas + fiche « les tipis » + « le tapis » : découper et coller des lignes brisées + tracer des lignes brisées au feutre + collage de gommettes. <input type="checkbox"/> <u>Les animaux de la ferme avec des formes</u> (en lien avec l'album « Têtu comme cochon ») : fond avec encre verte + cochon / vache / poule avec découpage, coloriage et collage de formes.	

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
Activités physiques	<p>1 Se déplacer dans la salle (en marchant comme un funambule, à 4 pattes comme un éléphant, en sautant comme un kangourou, en marche arrière comme une voiture, en trotinant, en faisant de grands pas + Balle aux prénoms (assis, debout jambes écartées)</p> <p>2 Objectifs : fuir vite / être réactif Se déplacer dans la salle + Minuit dans la bergerie (un mouton touché devient glacé / prairie entre la tanière du loup et la bergerie)</p> <p>3 & 4 Objectif : apprendre à partir vite Suivre le rythme du tambourin + Jeu de course (situation de référence p. 97) - Prévoir des légos rouges / bleus / verts + des plots + des craies rouge / bleue / verte</p>	<p>1 & 2 Objectifs : fuir vite / être réactif Se déplacer dans la salle en file indienne (suivre les déplacements du meneur) + Minuit dans la bergerie (un mouton touché devient glacé / tanière du loup entre la prairie et la bergerie)</p> <p>3 & 4 Objectif : maintenir sa vitesse de course Suivre le rythme du tambourin et s'arrêter le plus vite possible au son des grelots + Jeu « Chats et souris »</p>	<p>1 & 2 Objectifs : fuir vite / être réactif Réveil du corps (chef d'orchestre) + Minuit dans la bergerie (un mouton touché devient glacé / 2 puis 3 loups)</p> <p>3 & 4 Objectif : être attentif au signal pour partir vite Suivre le rythme du tambourin et s'arrêter le plus vite possible au son des grelots + Jeu « Varions les signaux »</p>	<p>1 & 2 Objectifs : fuir vite / être réactif Se déplacer dans la salle + Minuit dans la bergerie (un mouton touché devient glacé / 2 ou 3 loups / porte pour rentrer dans la bergerie OU les moutons doivent se déplacer 2 par 2 en se donnant la main)</p> <p>3 & 4 Objectif : apprendre à partir vite Suivre le rythme du tambourin + Jeu de course (situation de référence p. 97) - Prévoir des légos rouges / bleus / verts + des plots + des craies rouge / bleue / verte</p>	<p>1 & 2 Objectifs : fuir vite / être réactif Se déplacer dans la salle en file indienne (suivre les déplacements du meneur) + Minuit dans la bergerie (changement de rôles : un mouton touché devient loup)</p> <p>3 & 4 Objectif : partir vite Suivre le rythme du tambourin et s'arrêter le plus vite possible au son des grelots + Jeu « Changeons les positions de départ »</p>	<p>1 & 2 Objectifs : fuir vite / être réactif Réveil du corps (chef d'orchestre) + Minuit dans la bergerie (changement de rôles : un mouton touché devient loup - 2 bergeries avec 2 couleurs : chaque mouton doit rentrer dans la bonne bergerie)</p> <p>3 & 4 Objectif : courir vite jusqu'au bout Suivre le rythme du tambourin et s'arrêter le plus vite possible au son des grelots + Jeu « attraper le foulard »</p>	<p>1 & 2 Objectifs : fuir vite / être réactif Se déplacer dans la salle en file indienne (suivre les déplacements du meneur) + La rivière aux crocodiles</p> <p>3 & 4 Objectif : apprendre à partir vite Suivre le rythme du tambourin + Jeu de course (situation de référence p. 97) - Prévoir des légos rouges / bleus / verts + des plots + des craies rouge / bleue / verte</p>