

| Semaine | Objectifs | Activités Ritualisées | Activités Dirigées | Activités Autonomes |
|---------|--|--|---|--|
| S1 | 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. | 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. | La course des caméléons p77 (Rattrapage des AD non faites EN P2 ou non acquises) Evaluation sur les syllabes (dénombrements, inversion, doublage, syllabe attaque / finale, codage...) | 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 en P2 : finir le plan de travail |
| S2 | Apprendre une comptine et la réciter en prêtant attention aux phonèmes entendus Découvrir, Discriminer et jouer avec des phonèmes Manipuler les phonèmes : remplacer un phonème d'attaque Coder l'emplacement d'une syllabe commune à plusieurs mots Discriminer un phonème voyelle dans un mot Classer des mots selon un phonème voyelle. | Récitons les comptines Au resto les animaux Trouvons les sons de Siméon A E I O cartes bleues Chantons les sons de la partition : A E I O Transformons les mots : remplacer le phonème d'attaque par O (cartes bleues) | L'enveloppe mystère p90 Le dé des sons p91 | Les syllabes identiques Les voyelles mélangées A O I É Cherche et trouve I U Les sons de Siméon O E U P92-93 |
| S3 | Apprendre une comptine et la réciter en prêtant attention aux phonèmes entendus Découvrir, Discriminer et jouer avec des phonèmes Manipuler les phonèmes : remplacer un phonème d'attaque Manipuler des phonèmes pour former des syllabes. Associer des mots ayant la même rime Discriminer un phonème dans un mot. Associer des mots ayant le même phonème voyelle. Discriminer un phonème dans un mot Coder l'emplacement d'un phonème dans un mot | Récitons les comptines Comptine du S Trouvons les sons de Siméon É U S cartes oranges Chantons les sons de la partition : É U S Transformons les mots Remplacer le phonème d'attaque par S (cartes oranges) Assemblons les sons : S + A E I O U É | Les comptines à trous p74 Le repas de Siméon p95 | Le son des voyelles A U Le puzzle des rimes Le chemin du serpent Carte à pince du son S 96-97 |

| Semaine | Objectifs | Activités Ritualisées | Activités Dirigées | Activités Autonomes |
|---------|--|--|---|---|
| S4 | Apprendre une comptine et la réciter en prêtant attention aux phonèmes entendus Découvrir, Discriminer et jouer avec des phonèmes Manipuler des phonèmes pour former des syllabes. Prolonger les phonèmes d'un mot pour mieux les discriminer Associer des mots ayant la même rime Discriminer un phonème dans un mot Associer des mots ayant le même phonème voyelle Classer des mots selon un phonème. | Récitons les comptines Comptines M F OU Trouvons les sons de Siméon M F OU cartes jaunes Chantons les sons de la partition : M F OU Jouons avec les mots S M F Assemblons les sons M + A E I O É ON OU F + A E I O É ON OU | Les rimes des animaux p 98 La branche des sons p99 | Les sons voyelles O I É Le chemin du hibou Les mots mélangés M F S Le tri des sons M FP100-101 |
| S5 | Apprendre une comptine et la réciter en prêtant attention aux phonèmes. Découvrir, Discriminer et jouer avec des phonèmes Manipuler des phonèmes pour former des syllabes. Prolonger les phonèmes d'un mot pour mieux les discriminer Discriminer un phonème dans un mot Coder l'emplacement d'un phonème dans un mot Associer des mots ayant la même rime Associer des mots ayant le même phonème Localiser l'emplacement d'un phonème dans un mot. | Récitons les comptines Comptines CH R ON Trouvons les sons de Siméon CH R ON cartes roses Chantons les sons de la partition : CH R ON Jouons avec les mots ON CH R Assemblons les sons CH + A E I O U É ON OU F + A E I O U É ON OU | Le jeu du chevalet p 102 La place des sons p103 | L'association des rimes Le labyrinthe du son ON Le son des consonnes CH R Le duos des syllabes d'attaque P104-105 |
| S 6 - 7 | Apprendre une comptine et la réciter en prêtant attention aux phonèmes entendus Découvrir, Discriminer et jouer avec des phonèmes Manipuler des phonèmes pour former des syllabes. Prolonger les phonèmes d'un mot pour mieux les discriminer Discriminer un phonème dans un mot. Associer des mots ayant la même rime Classer des mots selon un phonème Associer des mots ayant le même phonème Localiser l'emplacement d'un phonème dans un mot | Récitons les comptines Comptines L V IN Trouvons les sons de Siméon L V IN cartes violettes Chantons les sons de la partition : L V IN Jouons avec les mots L V IN Assemblons les sons L + A E I O U É ON OU IN V + A E I O U É ON OU IN | L'arbre des sons p106 Les rimes de Siméon p107 | Le mots mélangés L V Le tri du son IN Les puzzles des sons Le tableau des sons L V p108-109 |

| Semaine | Objectifs | Activités Ritualisées | Activités Dirigées | Activités Autonomes |
|---------|---|---|--|--|
| S1 | Résoudre un problème de quantité/ de partage Ecrire les chiffres. Remplir un tableau à double entrée. Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Savoir placer des nombres sur une droite graduée Décomposer et recomposer le nombre 6 Trouver la somme de deux dés Réaliser et reproduire des assemblages de formes en 2D et en 3D S'initier à des problèmes à de masse | -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...) - Somme de 2 dés / mains - Ranger les chiffres sur la droite graduée | Décomposition de 6 : complines 6 galettes + manipulation Jeu de la galette avec 2 dés | Tableau à double entrée Algorithme couronne Découpage assemblage la couronne Brevets tangrams Brevets balance |
| S2 | Reconnaissance des nombres de 1 à 10 dans les différentes écritures. Ecrire les chiffres. Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Dénombrer des quantités de plus en plus importantes Classer des cartes dans l'ordre numérique Ranger les nombres dans l'ordre / compléter des frises numériques à trous Réaliser et reproduire des assemblages de formes en 2D et en 3D | -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...) - Somme de 2 dés / mains | Pions à empiler sur la galette Ranger par ordre numérique : Cartes puis chiffres à remettre dans l'ordre puis suite numérique à trous | Coller le bon nombre de fèves Le chemin de la galette (chiffres) Cartes à pince sur la galette Brevets Altrimaths Brevets pixart / arc en ciel / allumettes / carrés colorés / pyramide / balance |
| S3 | Dénombrer des quantités de plus en plus importantes Ecrire les chiffres. Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Réaliser et reproduire des assemblages de formes en 2D et en 3D Résoudre un problème de logique Trouver le nombre mystère. Classer des nombres sur une droite graduée | -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 - Nombre mystère - Somme de 2 dés / mains | Résolution de problème : les tours 3 couleurs Découverte de la droite graduée / replacer les nombres | Algorithme jetons Brevets BAC 3 Brevets Formes Aimantées Brevets fleurs des nombres Ordre croissant |
| S4 | Compléter la comptine numérique Ecrire les chiffres. Faire des paquets d'éléments Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Comparer des longueurs Jouer à un jeu de cartes : le uno | -Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -La chenille des chiffres Position d'un élément dans une file (- Nombre mystère - Somme de 2 dés / mains | Comparer les longueur Jeu de cartes : uno | Ordre décroissant Suite numérique les pingouins Reproduire un pavage en le collant Faire des paquets d'un nombre donné |

| Semaine | Objectifs | Activités Ritualisées | Activités Dirigées | Activités Autonomes |
|---------|---|---|--|---|
| S5 | <p>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. Trouver la somme de deux dés Jouer au jeu shuf the box Décomposer et recomposer le nombre 7</p> | <p>-Les présents / absents -Chaque jour compte. -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre / reconnaissance sur l'ardoise. -Comptine numérique - Position d'un élément dans une file - Nombre mystère -Réciter la comptine numérique à partie d'un nombre donné - Somme de 2 dés / mains</p> | <p>Shuf the box Décomposition de 7 : 7 pingouins</p> | <p>Fiche somme de deux dés Compter et écrire le bon nombre Brevets Fleurs des nombres Brevets Labolud Découpage, assemblage, collage</p> |
| S6 | <p>Dénombrer des quantités de +en + 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 Respecter un codage pour faire un coloriage magique Résoudre des problèmes de comparaison Connaître le vocabulaire spatial et trouver les éléments demandés grâce aux indications.</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 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 - Somme de 2 dés / mains</p> | <p>Problème de comparaison +/- Vocabulaire : position spatiale + jeux</p> | <p>Brevets Boîte à compter 3 Brevets kapla Brevets formes aimantées Fleur des nombres dénombrement Brevets puzzles Coloriage magique</p> |
| S7 | <p>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 Résoudre des problèmes Classer des. Objets par ordre croissant / décroissant.</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 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 - Somme de 2 dés / mains</p> | <p>Problème des voitures / du bus (nombre de places / passagers) Ordre croissant / décroissant</p> | <p>Brevets pixart / arc en ciel / allumettes / carrés colorés / pyramide / balance Boîte à compter avec les jetons de couleurs Brevets jeu du marteau Brevets jeu rondin</p> |

| 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 un arc en ciel avec des arceaux</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>- la galette : quadrillage</p> <p>- Atelier graphique : les arceaux</p> <p>-Ecriture du mot janvier en capitale + coller les lettres en scripte (intercalaire)</p> <p>Lettres mobiles vocabulaire de la galette avec correspondance capitale / scripte</p> | <p>Planches graphiques en bois.</p> <p>Planche à billes aimantées</p> <p>Pistes graphiques</p> <p>Lettres tactiles</p> <p>Tableau et crayon d'ardoise</p> |
| S2 | <p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Découvrir de nouveaux graphismes combinés</p> <p>Tracer des flocons</p> <p>Ecrire des mots en capitale.</p> <p>Connaître l'ordre alphabétique : ordonner les lettres de l'alphabet.</p> <p>Reconnaître et nommer les lettres capitales et scriptes.</p> <p>Ecrire les lettres A et C en écriture cursive en respectant un lignage</p> <p>Reproduire différents graphismes dans un espace délimité.</p> <p>Réaliser une dictée de dessin.</p> | <p>-Atelier graphique les flocons</p> <p>-écriture : lettres rondes c , a</p> <p>- ordre alphabétique en scripte le chemin de la galette</p> <p>Dictée de dessin 3</p> <p>- Evaluation reconnaissance des lettres capitales/scriptes</p> <p>- graphisme : la couronne</p> | <p>Imagiers de graphismes</p> <p>Dés de graphisme</p> <p>Supports pâte à modeler</p> <p>Ecran tactile</p> <p>Modèles étape par étape</p> |
| S3 | <p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Tracer des lignes de ponts</p> <p>Associer des mots dans 2 graphies : capitales et scriptes.</p> <p>Dessiner et légender en écrivant les mots en capitale.</p> <p>Ecrire les lettres O Q et D en écriture cursive en respectant un lignage</p> <p>Compléter un alphabet</p> | <p>-Atelier graphique les lignes de ponts</p> <p>-écriture : les lettres rondes o, d et q</p> <p>-frise alphabétique à trous</p> <p>- Ecriture du vocabulaire de l'album + correspondance graphique</p> | <p>Supports plastifiés</p> <p>Répertoire graphiques</p> <p>Lettres mobiles</p> <p>Lettres aimantées</p> <p>Fabulettres</p> |
| S4 | <p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Tracer des cannes et des crochets</p> <p>Ecrire les lettres M et N en écriture cursive en respectant un lignage</p> <p>Reconnaître et recomposer son prénom en cursive.</p> <p>Associer les mêmes lettres dans les 3 graphies.</p> <p>Remplir une zone délimitée avec différents graphismes.</p> | <p>-Atelier graphique les cannes et les crochets</p> <p>- écriture : les lettres m et n</p> <p>-Associer les lettres étudiées dans les 3 graphies</p> <p>- Reconnaître et recomposer son prénom en cursive</p> <p>- graphisme : ours / pingouin à compléter</p> | <p>Affichages</p> <p>Ateliers autonomes</p> <p>Code secret</p> |

| Semaine | Objectifs | Activités Dirigées | Activités Autonomes |
|---------|---|--|--|
| S5 | Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Tracer des lignes de ponts envers Tracer des lignes de boucles. Ecrire les lettres I U et T en écriture cursive en respectant un lignage Recomposer l'alphabet en cursive avec un modèle Ecrire des mots en capitale avec modèle. Associer des lettres dans 2 graphies : capitales et scriptes. Reconnaître les prénoms de la classe en cursive | -Atelier graphique : lignes de ponts envers - Atelier graphiques : ligne de boucles - écriture les lettres i u t -Défi : recomposer l'alphabet en cursive -Ecriture du mot février en capitale + correspondance graphique scripte et cursive (intercalaire) -Memory des prénoms de la classe : photo / cursive. | 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. Tracer des lignes de ponts envers Ecrire les lettres E L et B en écriture cursive en respectant un lignage Tracer des vagues Reconnaître les prénoms de la classe en cursive Compléter la suite alphabétique en cursive avec des étiquettes. | -Atelier graphique : lignes de boucles envers - écriture : e, l, b -Atelier graphique : les vagues -Loto des prénoms de la classe en cursive -Alphabet en cursive à trou à compléter en collant les étiquettes | ... |
| S7 | Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section. Apprendre à tracer des étoiles. Ecrire les lettres H et K en écriture cursive en respectant un lignage Tracer des spirales Ecrire des petits mots en écriture cursive et dessiner l'élément correspondant | -Atelier graphique : les étoiles - écriture : h et k -Atelier graphique : les spirales - Écriture de petits mots +dessin : chat, lion, chien, lac... | ... |