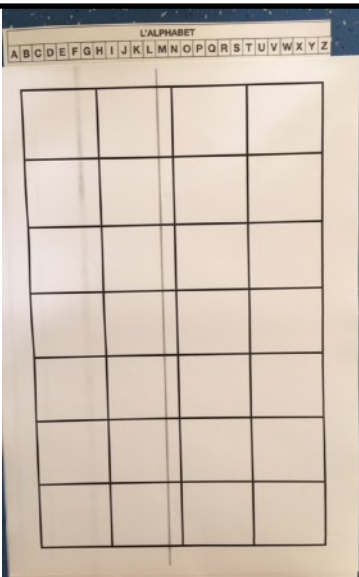
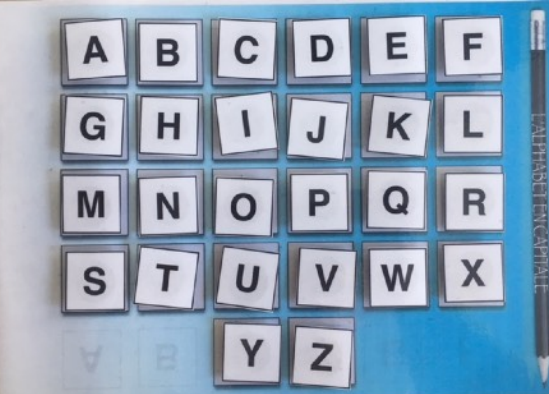
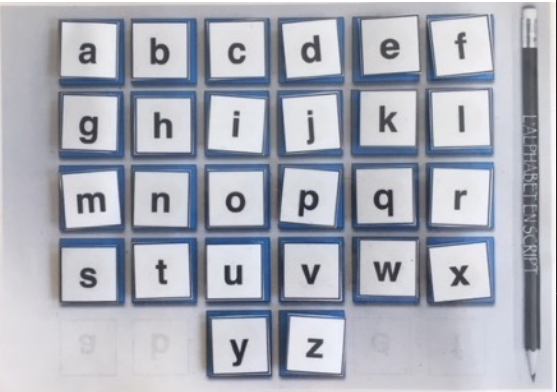
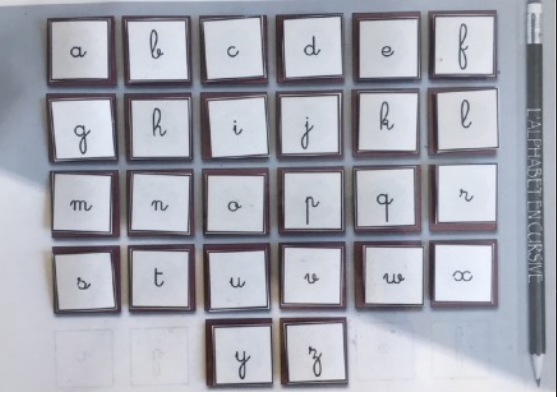


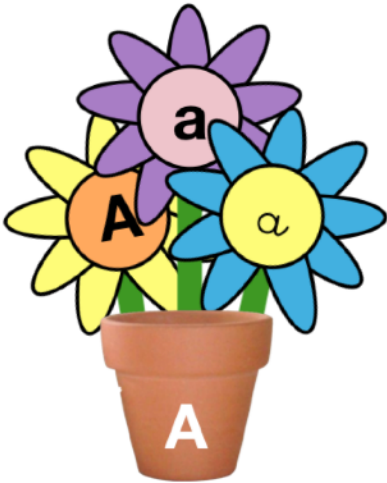
Période 5


	L'écriture des lettres	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Écrire les lettres de l'alphabet
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● Feutres ● Crayons de couleur ● Crayon gris ● Frise de l'alphabet
Compétence	● Tracer chaque lettre	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une feuille. 2. Il écrit chaque lettre de l'alphabet. 	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> * Avec modèle * Sans modèle 	


	L'alphabet en capitale	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Reconstituer l'alphabet en capitale
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● Planche de jeu ● Lettres en capitale ● Modèle de l'alphabet
Compétence	● Connaître l'ordre des lettres de l'alphabet	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une lettre. 2. Il essaye de retrouver sa place dans l'alphabet (avec ou sans aide). 3. Il scratche la lettre à sa bonne place. 4. Il réitère les étapes précédentes. 	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> * Avec modèle * Sans modèle 	


	L'alphabet en script	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Reconstituer l'alphabet en script
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Planche de jeu 🕒 Lettres en script 🕒 Modèle de l'alphabet
Compétence	🕒 Connaître l'ordre des lettres de l'alphabet	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une lettre. 2. Il essaye de retrouver sa place dans l'alphabet (avec ou sans aide). 3. Il scratche la lettre à sa bonne place. 4. Il réitère les étapes précédentes. 	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> ✳ Avec modèle ✳ Sans modèle 	


	L'alphabet en cursive	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Reconstituer l'alphabet en cursive
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 🍷 Planche de jeu 🍷 Lettres en cursive 🍷 Modèle de l'alphabet
Compétence	🍷 Connaître l'ordre des lettres de l'alphabet	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une lettre. 2. Il essaye de retrouver sa place dans l'alphabet (avec ou sans aide). 3. Il scratche la lettre à sa bonne place. 4. Il réitère les étapes précédentes. 	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> ✳ Avec modèle ✳ Sans modèle 	

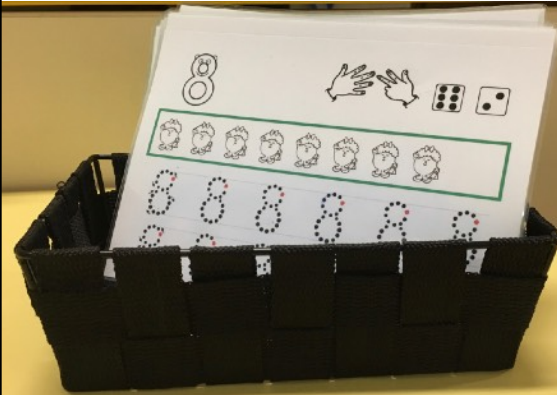
	<p>Plantation de fleurs</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Associer les lettres entre leur trois écritures</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 26 Pots 🕒 78 Fleurs 🕒 Frise de l'alphabet
<p>Compétence</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Connaître les correspondances entre les trois manières d'écrire les lettres : cursive, script, capitales d'imprimerie. 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une fleur. 2. Il essaye de reconnaître la lettre écrite. 3. Il essaye de la placer dans le pot correspondant. 4. Il réitère les étapes précédentes. 	
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✳ Avec modèle ✳ Sans modèle 	





	Le puzzle de l'alphabet	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Assembler chaque mot image à sa première lettre
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● 26 pièces cartonnées ● 26 lettres cartonnées
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> ● Discriminer des sons. ● Repérer les régularités dans la langue à l'oral en français. 	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une pièce cartonnée. 2. Il repère le mot image. 3. Il essaye de trouver la première lettre du mot en réutilisant le son que produit chaque lettre de l'alphabet. 4. Une fois identifiée, il cherche la lettre et vient la placer à côté du mot. 5. Il réitère ces étapes pour l'ensemble des cartes. 	

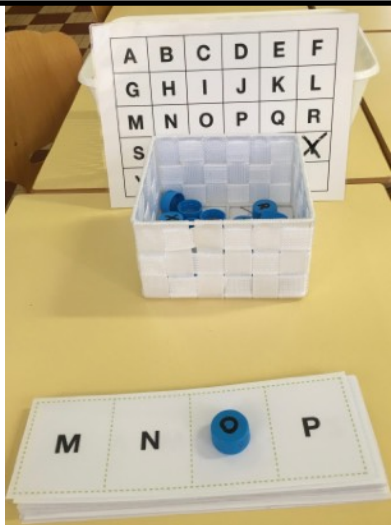
	Les imagiers	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Écrire des mots déjà vus
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● Cahier d'écriture ● Crayon gris ● Imagiers
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> ● Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus 	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève choisit un mot parmi les différents imagiers. 2. Il recopie le mot dans son cahier d'écriture. 3. Il réitère ces deux phases. 	

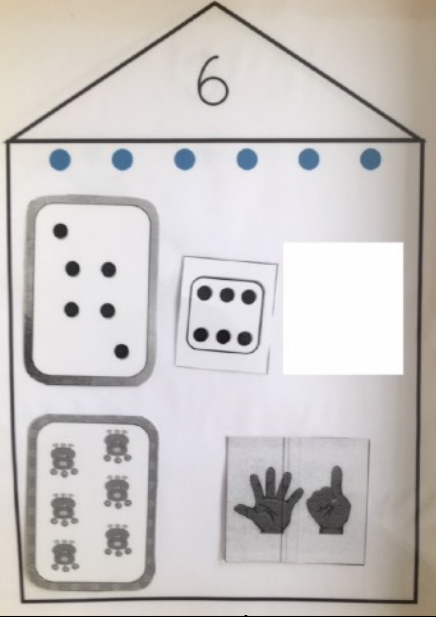
		Mots en folie	
		Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
		Objectif	Retranscrire des mots déjà vus ou non
		Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● Un support ● Cartes mots ● 26 lettres
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> ● S'exercer à des transcriptions de mots. 		
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève place une carte sur le support. 2. Il cherche chaque lettre qui constitue le mot. 3. Il place chaque lettre au bon endroit. 4. Il réitère ces étapes. 		
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Avec modèle ✱ Sans modèle 		


	Composition de mots	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit
	Objectif	Retranscrire des mots déjà vus ou non
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● Cartes ● 48 lettres
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> ● S'exercer à des transcriptions de mots. 	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une carte. 2. Il cherche chaque lettre qui constitue le mot. 3. Il place chaque lettre au bon endroit. 4. Il réitère ces étapes. 	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> * Avec modèle * Sans modèle 	


	<h3>Le tracé des chiffres</h3>	
	<p>Domaines</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres
	<p>Objectif</p>	<p>S'entraîner à écrire les chiffres</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fiches d'écriture ● Velleda
<p>Compétence</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tracer chacun des chiffres. 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève choisit une fiche d'écriture 2. Avec le velleda, il s'entraîne à écrire le chiffre demandé. 3. Il réitère ces deux phases jusqu'à temps qu'il a écrit les chiffres de 1 à 9. 	
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Fiche recto avec modèle ✱ Fiche verso sans modèle 	

	Compter les syllabes	
	Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'oral
	Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Placer autant de jetons que de syllabes - Dénombrer des syllabes
	Matériel	<ul style="list-style-type: none">  Fiches syllabes  Jetons
Compétence	 Manipuler des syllabes	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une fiche. 2. Il identifie ce que représente l'image. 3. Il essaye de trouver le nombre de syllabes du mot. 4. Il place autant de jetons que de syllabes sur la fiche. 5. Il réitère ces phases avec d'autres fiches. 	


	<p>La lettre manquante</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'écrit</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Retrouver les lettres manquantes</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Planches de jeux ● 26 bouchons ● Modèle de l'alphabet
<p>Compétence</p>	<p>● Connaître l'ordre des lettres de l'alphabet</p>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une planche. 2. Il essaye de repérer la lettre manquante. 3. Il cherche le bouchon de la lettre manquante. 4. Il place le bouchon sur la planche. 5. Il réitère les étapes précédentes. 	

	<p>Les maisons du nombre</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Associer les nombres sous différentes formes</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Constellations doigts ● Constellation dés ● Chiffres ● Cartes points ● Cartes objets
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins. ● Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. ● Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points...). ● Associer le nombre écrit correspondant à une quantité dénombrée (jusqu'à 10). ● Énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même. ● Utiliser la perception globale pour quantifier. ● Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité). ● Dénombrer les quantités jusqu'à dix. 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève dispose les 10 maisons sur sa table. 2. Il choisit une étiquette. 3. Il la place dans la maison correspondante. 4. Il réitère les étapes précédentes. 	
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✱ De 1 à 6 ✱ De 1 à 10 	


	Jeu de dés	
	Domaine	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres
	Objectif	Quantifier la somme de plusieurs dés
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 🎲 Dés 🎲 Ardoise 🎲 Velleda 🎲 Bande numérique
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> 🎲 Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente. 🎲 Quantifier des collections jusqu'à dix au moins. 🎲 Constituer une collection en utilisant le comptage. 🎲 Dire le mot nombre correspondant au cardinal d'une collection proposée. 	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève lance un/deux/trois dés. 2. Il compte le nombre de points présent sur la face supérieure de chaque dé. <p><i><u>N.B</u> : L'élève peut utiliser son ardoise pour quantifier la collection obtenue.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Il associe cette collection à son mot nombre. 4. Il écrit le mot nombre sur son ardoise en utilisant ou non la bande numérique. 5. Il réitère les étapes précédentes. 	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> ✳ Lancer un dé ✳ Lancer deux dés ✳ Lancer trois dés 	


	<p>Le nombre manquant</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Compléter une suite numérique</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bandes numériques ● Bouchons ● La suite des nombres
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dire la suite des nombres jusqu'à trente. ● Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une bande numérique. 2. Il essaye de trouver le ou les nombres manquants. 3. Il prend le ou les bouchons correspondants qu'il place sur la bande. 4. Il reproduit les phases 1 à 3 jusqu'à temps qu'il n'y ait plus de bandes. 	
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✱ De 1 à 6 ✱ De 1 à 10 	


	<p>La décomposition des dominos</p> <p>Domaine Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les nombres</p> <p>Objectif Placer des dominos dans leur bon cercle nombre</p> <p>Matériel <ul style="list-style-type: none"> ● Planche de jeu ● Dominos </p>
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Dénombrer les nombres jusque 10. ● Énumérer : prendre en compte chaque unité d'une même collection sans en oublier ni pointer deux fois la même. ● Utiliser le dernier mot nombre cité pour exprimer la quantité de la collection (mémoire de la quantité). ● Verbaliser la décomposition du nombre.
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend un domino. 2. Il compte le nombre de points présent sur celui-ci. 3. Il le place dans son cercle nombre. 4. Il réitère les étapes précédentes.
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✱ De 1 à 6 ✱ De 1 à 10 ✱ De 1 à 12

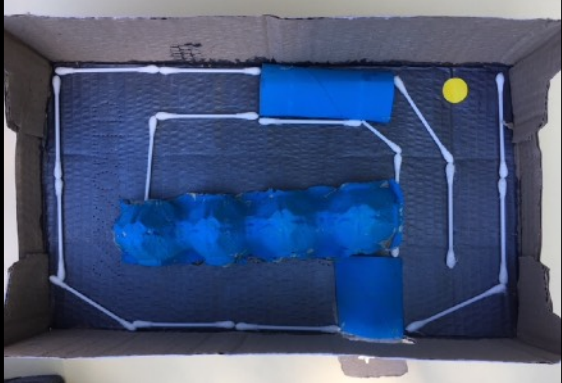
	<p>Le grand tri des boutons</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Trier des boutons selon leur taille</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Boutons ● Bac « petit bouton » ● Bac « moyen bouton » ● Bac « grand bouton »
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. ● Appréhender les objets selon le critère d'une grandeur particulière (sa longueur, sa masse ou son volume). 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend un bouton. 2. Il le range dans l'un des trois bacs. 3. Il réitère ces deux étapes pour l'ensemble des boutons. 	


		Tangram	
		Objectif	Reproduire des images à l'aide de formes géométriques
		Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● Fichier tangram ● Formes géométriques
Compétences		<ul style="list-style-type: none"> ● Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (tangram). ● Reconnaître globalement des formes planes par la vue. ● Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. ● Réaliser une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle de référence qu'il peut manipuler ou observer. 	
Déroulement		<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une fiche. 2. Il essaye de reproduire la figure à l'aide des pièces. Il doit poser les formes géométriques à côté du modèle 3. Une fois terminé, il réitère ces deux phases. 	

	<p>Le tableau à double entrée</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Les formes</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Comprendre le fonctionnement et remplir un tableau à double entrée</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Plaques aimantées ● Pièces aimantées
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. ● Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une pièce. 2. Il essaye de la placer dans sa bonne ligne. 3. Il essaye de la placer dans sa bonne colonne. 4. Il place la pièce à l'intersection de la ligne et de la colonne choisies. 5. Il réitère ses quatre étapes avec l'ensemble des pièces. 	


	Jeu de construction et aimants	
	Domaine	Explorer le monde - Utiliser, manipuler, fabriquer des objets
	Objectif	Reproduire une construction à partir d'une photo
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● Jeu aimanté ● Photos
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> ● Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma). 	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève choisit une photo. 2. Il essaye de reproduire la figure présente sur la photo à l'aide du jeu aimanté. 3. Lorsqu'il a fini sa construction, il réitère les deux premières étapes. 	
Différenciation	<ul style="list-style-type: none"> * Construction en 2D * Construction en 3D 	

	Attire ou n'attire pas ?	
	Domaine	Explorer le monde - Utiliser, manipuler, fabriquer des objets
	Objectif	Savoir si un objet est attiré ou non par un aimant
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ○ Divers objets ○ Aimant ○ Bac « est attiré par l'aimant » ○ Bac « n'est pas attiré par l'aimant »
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> ○ Trier, comparer des matériaux en fonction de propriétés physiques (attiré ou non par l'aimant). 	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend un objet. 2. Il approche un aimant. Il observe ce qu'il se passe. 3. Il place l'objet dans l'un des deux bacs. 4. Il réitère les étapes précédentes avec l'ensemble des objets. 	

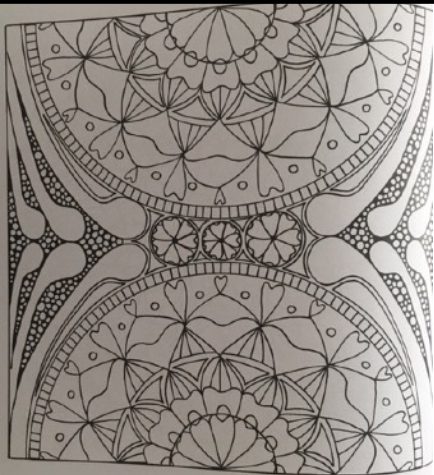
	<h3>Le labyrinthe aimanté</h3>	
	<p>Domaines</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer le monde - Utiliser, manipuler, fabriquer des objets - Explorer le monde - Se repérer dans l'espace
	<p>Objectif</p>	<p>Utiliser deux aimants pour se déplacer dans un labyrinthe</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Support ● 2 aimants
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Manipuler des matériaux existants ● Orienter et utiliser correctement des aimants ● Coder des déplacements, des emplacements sur un « plan » connu 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève place l'aimant de couleur sur la gommette et le deuxième aimant en dessous du jeu. 2. Il doit déplacer l'aimant de couleur de la gommette vers l'étoile en utilisant l'aimant situé en dessous du support. 	

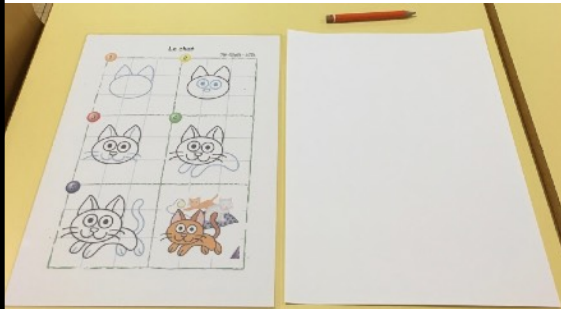
		<h3>Les dès dans l'espace</h3>	
		<p>Domaine</p>	<p>Explorer le monde - Se repérer dans l'espace</p>
		<p>Objectif</p>	<p>Placer des dés en respectant un modèle</p>
		<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 24 fiches ● Dés
<p>Compétence</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Situer des objets entre eux, par rapport à des objets repères. 		
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une fiche. 2. Il place les dés en respectant le modèle. 3. Il réitère ces étapes pour l'ensemble des fiches. 		
<p>Différenciation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✱ Placer les dés sur la fiche ✱ Placer les dés à côté de la fiche ✱ Le nombre de dés à placer 		

<p>UN LOUP VIOLET FURIEUX UN STYLO</p>	<p>Traitement de texte</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Explorer le monde - Utiliser des outils numériques</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Transcrire des mots déjà vus sur ordinateur</p>
	<p>Matériel</p>	<p>🎱 Ordinateur 🎱 Imagiers</p>
<p>Compétences</p>	<p>🎱 S'exercer à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur saisie sur ordinateur. 🎱 Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette). 🎱 Copier, écrire à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes.</p>	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève choisit un imagier. Sur celui-ci, il choisit le mot qu'il souhaite transcrire. 2. Il cherche la première lettre du mot sur le clavier. Lorsqu'il l'a trouvée, il appuie sur la touche correspondante. 3. Il fait de même avec l'ensemble des lettres du mot. 4. Il effectue l'ensemble de ces étapes avec d'autres mots 	

	Les petits découpages	
	Domaine	Explorer le monde - Manipuler des objets
	Objectif	Découper en suivant des lignes
	Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● Feuille à découper ● Ciseaux
Compétence	<ul style="list-style-type: none"> ● Découvrir la fonction d'usage des ciseaux et réaliser les gestes adaptés. 	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend une feuille à découper. 2. Il se munit de la paire de ciseaux qui lui convient (gaucher ou droitier) 3. Il découpe la feuille en suivant les différents traits. 4. Lorsqu'il a terminé la première, il en prend une autre et reproduit la phase 3. 	

	<p>Le loup du mois</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Colorier en respectant un modèle</p>
<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Crayons de couleur ● Loup du mois 	
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. ● Prendre des repères dans l'espace feuille. ● Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture. ● Adopter une posture confortable. 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend son loup du mois. 2. Il le colorie en respectant le modèle. 	

	<p>Le mandala</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Colorier en respectant les délimitations du dessin</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mandala ● Feutres
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. ● Prendre des repères dans l'espace feuille. ● Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture. ● Adopter une posture confortable. 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend un mandala. 2. Il le colorie en respectant les délimitations. 	

	<p>Le dessin dirigé</p>	
	<p>Domaine</p>	<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p>
	<p>Objectif</p>	<p>Réaliser un dessin en suivant un mode d'emploi</p>
	<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🖍 Cahier de dessin 🖍 Crayon gris 🖍 Crayons de couleur
<p>Compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🖍 Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant. 🖍 Produire un tracé avec une intention. 🖍 Gérer l'espace graphique. 🖍 Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture. 🖍 Adopter une posture confortable. 	
<p>Déroulement</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève prend un mode d'emploi. 2. Sur son cahier de dessin et avec un crayon gris, il suit le mode d'emploi afin d'obtenir le dessin demandé. 3. Une fois terminé, il colorie son dessin. 	

