

P H O N O L O G I E  P É R I O D E  4  LMP	Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S1	Discriminer un phonème dans un mot Associer des mots ayant la même rime. Associer des mots ayant le même phonème voyelle Discriminer un phonème dans un mot Classer des mots selon un phonème Associer des mots ayant le même phonème Localiser l'emplacement d'un phonème dans un mot. Prolonger les phonèmes d'un mot pour mieux les discriminer Manipuler les phonèmes pour former des syllabes Apprendre une comptine en prêtant attention aux phonèmes entendus.	Comptine L V IN  Trouvons les sons de Siméon L V IN  Chantons les sons de la partitions L V IN CH R ON  Assemblons les sons  Jouons avec les mots  Rattrapage des AA non faites.	L'arbre des sons  Les rimes de Siméon  (Rattrapage des AD non faites EN P3 ou non acquises)  + Fiches bilan	Le son des voyelles O I É Le chemin du hibou Les mots mélangés S M F Le tri des sons M F L'association des rimes Labyrinthe du son ON Le son des consonnes CH R La place des sons M R Les mots mélangés L V Le tri du son IN Le puzzle des sons La place des son LV  Révision + Rattrapage des AA non faites en P3 : finir le plan de travail	
S2	Apprendre une comptine et la réciter en prêtant attention aux phonèmes entendus Discriminer des phonèmes Manipuler des phonèmes pour former des syllabes 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 Comptines J N  Trouvons les sons de Siméon J N cartes bleues  Assemblons les sons J+ A E I O U É IN ON OU N + A E I O U É IN ON OU  Prononçons les phrases  Jouons avec les mots mots de 1 syllabe	Gogo l'escargot p148  La place des sons p149	Les sons des consonnes J N  Le tri des consonnes J N  Le cadeau des sons  L'intrus des sons P Z AN P 150-151  Bilan 1	
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 Associer des mots ayant le même phonème voyelle. Discriminer un phonème dans un mot Coder l'emplacement d'un phonème	Récitons les comptines Comptines P Z AN  Trouvons les sons de Siméon P Z AN cartes oranges  Assemblons les sons P+ A E I O U É IN ON OU AN Z + A E I O U É IN ON OU AN  Transformons les mots	L'écriture des sons p152  La liane de Siméon p153	Les cartes à pince des sons  Le son identique  L'association des sons  Les intrus des sons P154-155  Bilan 2	

P H O N O L O G I E  P É R I O D E  4  LMP	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 B C T  Trouvons les sons de Siméon B. C T cartes vertes  Assemblons les sons B / C / T + A E I O U É IN ON OU AN  Prononçons les phrases  Jouons avec les mots mots de 1 et 2 syllabes	Le jeu du chevalier p 156    Le repas de Siméon p 157	Le labyrinthe des sons B C T  Le codage des sons B C T  La roue des sons CH J M N  Le puzzle des sons B C P T P158-159  Bilan 3	
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 B G OI  Trouvons les sons de Siméon B G OI cartes roses  Assemblons les sons B+ A E I O U É IN ON OU AN OI G + A E I O U É IN ON OU AN OI  Transformons les mots cartes roses	La course vers la chenille p 160    Les sons cachés p161	Le coloriage sonore C D G T  L'arbre des sons F S V CH  Le domino des sons  La place de chaque son  P162-163  Bilan 4	
S 6	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 H K Q X Y W  Assemblons les sons H / K / Q / X / W + A E I O U É Y IN ON OU AN OI  Prononçons les phrases  Jouons avec les mots mots de 1 et 2 syllabes  Transformons les mots cartes bleues	Les cartes à jeter p 164    La flèche des sons p165	Les papillons des sons F S V Z  Le tableau des sons B D P G  Les mots tordus  La place des lettres P166 – A17  Bilan 5	

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 Savoir recomposer la comptine numérique Trouver un nombre manquant dans une suite Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée Connaître la valeur ordinale des nombres Connaître les nombre de 0 à 10 dans leur différentes représentations	-Les présents / absents -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre -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 - Boom - Je compte à partir de ... Je compte de ... à ... Montre moi le nombre Les nombres frappés Les mains dans le dos Avec les 2 mains	Plouf dans l'eau VLM p142  Les différentes écritures chiffrées : bilan tableau à remplir	Brevets puzzles  Brevets tangrams  Brevets balance  Fiche plouf dans l'eau  Fiche les différentes écritures de 0 à 10 : tableau
S2	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 Résoudre des problèmes de quantité. Décomposer et recomposer le nombre 7. Trouver un nombre manquant dans une suite. Réciter la comptine numérique à partir d'un nombre donné	-Les présents / absents -Subitizing -Dictée de chiffre -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 - Je compte à partir de ... Je compte de ... à ... Montre moi le nombre Les nombres frappés Les mains dans le dos Avec les 2 mains	Décomposition de 7 : 7 pingouins (ratrapage P3)  Problème de comparaison : les voitures et les passagers  Travail sur la suite numérique (à trou, début imposé...)	Brevets Boîte à compter  Brevets Altrimaths  Brevets pixart / arc en ciel / allumettes / carrés colorés / pyramide / balance  Brevet jeu du marteau  Algorithme jetons
S3	Dénombrer des quantités de plus en plus importantes Ecrire les chiffres. Repérer et nommer une position dans un rang / une file. Connaître le vocabulaire spatial. Savoir placer des objets en suivant une consigne ( se repérer dans l'espace). Utiliser une règle correctement. Savoir tracer des traits à la règle.	-Les présents / absents Problème du jour.-Subitizing -Dictée de chiffre -Comptine numérique Position d'un élément dans une file - Nombre mystère - Somme de 2 dés / mains Les bougies du gâteau Jeu de plateau ( écran) Comptine à rebours Le nombre oublié La carte gagnante	Position des objets dans l'espace : repérage spatial  Tracé à la règle : découverte et mise en pratique	Brevets BAC 3 Brevets Formes Aimantées Brevets fleurs des nombres Ordre croissant Reproduire un pavage en le découpant / collant Fiche tracé à la règle point de couleur Fiche tracé à la règle forme 1 et 2

Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S4	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. Décomposer et recomposer le nombre 8 Reconnaître et nommer les formes géométriques. Savoir dessiner des formes géométriques à main levée puis à la règle.	Les présents / absents -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre -Comptine numérique Position d'un élément dans une file - Nombre mystère - Somme de 2 dés / mains Les bougies du gâteau Jeu de plateau ( écran) Comptine à rebours Le nombre oublié La carte gagnante	Décomposition de 8 :  Reconnaître les formes et les dessiner ( main levée et règle)	Compter et écrire le bon nombre  Brevets Fleurs des nombres  Brevets Labolud  Découpage, assemblage, collage  Brevets picfil  Faire des paquets d'un nombre donné.
S5	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. Découvrir les solides. Connaître le nom de quelques solides. Jouer à un jeu collectif. Reconnaître les différentes représentation d'un nombre sur un dé. Jouer à un jeu mathématique en partageant le même pion.	Les présents / absents -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre -Comptine numérique Position d'un élément dans une file - Nombre mystère - Somme de 2 dés / mains Tous en ordre La liste au tableau Les deux dés pour ... Mon porte monnaie Sur mon sapin Les pâtes dans la casserole	Découverte des solides  Jeu haba sur les solides  Jeu avançons / reculons ( Maitresse Nonam)	Brevets Boîte à compter 3  Brevets kapla  Brevets formes aimantées  Fleur des nombres dénombrement  Brevets puzzles  Coloriage magique  Brevet boules et tiges
S6	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 Décomposer et recomposer le nombre 9 Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée	Les présents / absents -Problème du jour. -Subitizing -Dictée de chiffre -Comptine numérique Position d'un élément dans une file - Nombre mystère - Somme de 2 dés / mains Tous en ordre La liste au tableau Les deux dés pour ... Mon porte monnaie Sur mon sapin Les pâtes dans la casserole	Décomposition de 9 ( 9 fleurs dans un champ )  Jouons à la marchande VLM p150  Résolution de problème manipulation	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  Brevets tiges

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>Tracer des lignes de boucles.</p> <p>Remplir une zone délimitée avec différents graphismes.</p> <p>S'entraîner à écrire des lettres cursives sur l'ardoise</p> <p>Associer des lettres dans 3 graphies : capitale, scripte et cursive.</p> <p>S'exercer à l'écriture cursive en respectant un lignage.</p>	<p>- Atelier graphique : graphisme les boucles</p> <p>-Ecriture du mot mars en capitale + coller les lettres en scripte et en cursive ( intercalaire)</p> <p>Ecriture sur l'ardoise lettre e l b k h</p> <p>Cahier d'écriture cursive : e l b</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 lignes de ponts envers</p> <p>Connaître l'ordre alphabétique : ordonner les lettres de l'alphabet en cursive</p> <p>Associer les lettres en cursive et en scripte</p> <p>Reproduire différents graphismes dans un espace délimité.</p> <p>S'exercer à l'écriture cursive en respectant un lignage.</p>	<p>-Atelier graphique : divers graphismes dans zones en entonnoirs.</p> <p>-Cahier d'écriture : h k v w</p> <p>- défi : l'alphabet en cursive avec lettres en bois sans modèle + association avec les lettres scriptes</p> <p>- graphisme : révision les ponts envers</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 lignes de boucles envers.</p> <p>Compléter un alphabet à trous en collant les lettres manquantes en cursive.</p> <p>S'entraîner à écrire des lettres cursive sur l'ardoise</p> <p>S'exercer à l'écriture cursive en respectant un lignage.</p> <p>Découvrir un nouveau graphisme combiné : les fleurs et s'entraîner à le tracer.</p> <p>Ecrire des lettres dictées en capitale / cursive</p>	<p>-Atelier graphique les lignes boucles envers</p> <p>-Ecriture sur l'ardoise lettres g j y z f</p> <p>-cahier d'écriture : p g j</p> <p>-frise alphabétique à trous lettres cursive à coller</p> <p>- graphisme : les fleurs</p> <p>-Dictée de lettres</p>	<p>Ecran tactile</p> <p>Modèles étape par étape</p> <p>Supports plastifiés</p> <p>Répertoire graphiques</p> <p>Lettres mobiles</p>
S4	<p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Tracer des lignes de boucles endroit en alternant petite et grande boucle</p> <p>S'exercer à l'écriture cursive en respectant un lignage.</p> <p>Faire la correspondance graphique entre les 3 écritures : capitale, scripte et cursive.</p> <p>S'exercer à écrire son prénom en cursive en respectant un lignage.</p> <p>Associer les lettres cursives et scriptes.</p>	<p>-Atelier graphique alternance grande et petite boucle</p> <p>- cahier d'écriture : les lettres g z f</p> <p>-Associer les lettres étudiées dans les 3 graphies</p> <p>- Ecrire son prénom en cursive dans le lignage gurvan</p> <p>- Associer chaque lettre scripte à la bonne lettre cursive.</p>	<p>Lettres aimantées</p> <p>Fabulettres</p> <p>Affichages</p> <p>Ateliers autonomes</p> <p>Code secret</p>

Semaine	Objectifs	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S5	<p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Tracer des lignes boucles envers en alternant petite et grande boucle.</p> <p>S'entraîner sur l'ardoise à l'écriture de lettres en cursive. Tracer des spirales.</p> <p>S'exercer à l'écriture cursive en respectant un lignage. Associer des lettres dans 3 graphies : capitale, scripte et cursive.</p> <p>Compléter un alphabet à trous en écrivant les lettres manquantes en cursive.</p>	<p>-Atelier graphique : alternance boucles envers petite et grande</p> <p>- Écriture sur l'ardoise : r s x</p> <p>- Atelier graphique : les spirales</p> <p>- cahier d'écriture les lettres r s x</p> <p>-Ecriture du mot avril en capitale + correspondance graphique scripte et cursive (intercalaire)</p> <p>Alphabet en cursive à trou à compléter en écrivant les lettres</p>	<p>Cahiers effaçables</p> <p>Chenille des lettres sur l'écran tactile</p> <p>Suite alphabétique</p> <p>Jeux en ligne</p> <p>Lettres mobiles</p> <p>Dictées de dessins enregistrées</p> <p>Cartes dessineto</p> <p>Répertoire graphique</p> <p>Picfils</p> <p>Lettres tactiles</p> <p>J'entoure les lettres capitales du mot donné en cursive</p> <p>...</p>
S6	<p>Reproduire des motifs graphiques vus en Moyenne section.</p> <p>Tracer des lignes de boucles en alternant boucle envers et boucle endroit.</p> <p>Découvrir un nouveau graphisme combiné : l'étoile et apprendre à le tracer.</p> <p>Ecrire des petits mots en cursive.</p> <p>Réaliser une dictée de dessin en suivant les consignes.</p> <p>Recomposer l'alphabet en cursive sans modèle.</p>	<p>-Atelier graphique : lignes de boucles envers / endroit</p> <p>-Atelier graphique les étoiles</p> <p>- écriture de petits mots</p> <p>-Dictée de dessin</p> <p>- Remettre toutes les lettres cursive dans l'ordre en les collant sans modèle</p> <p>Graphisme dans un support circulaire.</p>	<p>Répertoire graphique</p> <p>Picfils</p> <p>Lettres tactiles</p> <p>J'entoure les lettres capitales du mot donné en cursive</p> <p>...</p>