



Planification - Période 5 - Classe de MS-GS

Christall Ecole	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7 et suivantes
Projet fédérateur	<input type="checkbox"/> Projet « Cinéma » : le temps qui passe.						
Rituel des présences	<input type="checkbox"/> Dénumbrer les présents / absents. <input type="checkbox"/> Utiliser le nombre pour donner une position. Utiliser à bon escient les termes « avant » et « après ». <input type="checkbox"/> MS : écrire ou représenter le nombre d'absents / reconnaître son prénom et celui de ses camarades en écriture scripte. <input type="checkbox"/> GS : écrire le nombre de présents / reconnaître son prénom et celui de ses camarades en écriture cursive.						
Rituel de la date	<input type="checkbox"/> MS : comptine + roue de la semaine (connaître le nom des jours de la semaine et leur ordre) + écrire le nom du jour en capitales. <input type="checkbox"/> GS : calendrier (connaître le nom des jours de la semaine et leur ordre / connaître les mois) + écrire la nom du jour en écriture cursive.						
Langage oral	<input type="checkbox"/> Acquérir du lexique sur le thème de l'Afrique – <i>imagier / loto de l'Afrique / ateliers « lettres »</i> <input type="checkbox"/> Une année de langage oral : <i>Hansel et Gretel</i>						
Langage écrit	MS : toutes les lettres GS : a, o, c, d, q, i, u, t, p, e, l, b, h, k, g, j, y, f, m, n, v, w		MS : toutes les lettres + mots simples. GS : lettres combinées <i>o, œ, v, z</i>			MS : toutes les lettres + mots simples. GS : toutes les lettres + mots simples.	
	<input type="checkbox"/> MS : associer lettres capitales et lettres scriptes – <i>loto, bingo ou jeu de l'oie des lettres</i> <input type="checkbox"/> GS : associer lettres capitales, scriptes et cursives – <i>loto, bingo ou jeu de l'oie des lettres / les lettres des animaux (+ fiche) / jouons avec les 3 écritures / le tapis des mots (+ fiche)</i>						
	<input type="checkbox"/> MS : chiffres 1, 2, 3, 4 et 5 <input type="checkbox"/> GS : nombres de 1 à 20						
Albums	<input type="checkbox"/> La sieste de Moussa		<input type="checkbox"/> Le singe et le crocodile (2 versions)			<input type="checkbox"/> L'oiseau de pluie (+ autres histoires)	
Phonologie	<input type="checkbox"/> L et M : jeu de l'oie du son [s] <input type="checkbox"/> J et V : Princesse Grenouille	<input type="checkbox"/> M et J : A qui est cette moufle ? <input type="checkbox"/> V : Musicien	<input type="checkbox"/> M et J : le loto des phonèmes <input type="checkbox"/> V : Labyphonèmes	<input type="checkbox"/> L : la roue des phonèmes <input type="checkbox"/> M : Evaluation « les maisons des consonnes »	<input type="checkbox"/> L : Sons proches (F/V) <input type="checkbox"/> M : Sons proches (S/Z) <input type="checkbox"/> J : Loto « Sons proches » (F-V-S-Z)	<input type="checkbox"/> L : Loto « sons proches » (F-V-S-Z) <input type="checkbox"/> M : Fiche « Attention sons proches » <input type="checkbox"/> J et V : Loto sons proches (Ch-J-K-G)	<input type="checkbox"/> L, M et J : Le prince de Motordu <input type="checkbox"/> V : Ecriture tâtonnée <input type="checkbox"/> Reprendre ensuite la prog 2022 (à partir de la semaine 33)
Numération	<input type="checkbox"/> MS : associer constellations et écriture chiffrée de 1 à 6 – <i>jeux « le bon coup de dé » / « les maillots »</i> <input type="checkbox"/> GS : associer constellations et écriture chiffrée de 1 à 12 – <i>jeux « le bon coup de dé(s) » / « les maillots »</i> . <input type="checkbox"/> MS : associer une quantité à sa représentation (de 1 à 6) – <i>jeu des clowns</i> . <input type="checkbox"/> GS : associer une quantité à sa représentation (de 1 à 12) – <i>jeu des serpents</i> . <input type="checkbox"/> Jeux à thèmes : <i>En route pour l'Afrique / La bonne quantité</i> <input type="checkbox"/> Dire la comptine numérique : <i>Plouf dans l'eau !</i>						

Planification - Période 5 - Classe de MS-GS

Christall Ecole	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7 et suivantes	
Formes et grandeurs	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> MS : reproduire un modèle (<i>mosaïques</i>) / reproduire un algorithme simple. <input type="checkbox"/> GS : savoir tracer des traits à la règle. 			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> MS : reproduire un modèle de plus en plus complexe (<i>mosaïques / flexo</i>) / reconnaître et nommer des formes planes simples. <input type="checkbox"/> GS : savoir tracer des traits à la règle avec précision / reproduire un algorithme complexe / reproduire un modèle en 3 dimensions (<i>cubes</i>). 				
Rituels mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> <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"/> Réciter la comptine numérique à partir d'un autre nombre que 1 / à rebours selon les capacités des élèves. <input type="checkbox"/> Résoudre une situation-problème : situations additives, soustractives et comparatives. 			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> GS : le jeu de la grenouille (anticiper le résultat d'un déplacement - avancer ou reculer - sur une piste numérique). <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"/> Réciter la comptine numérique à partir d'un autre nombre que 1 / à rebours selon les capacités des élèves. <input type="checkbox"/> Résoudre une situation-problème : situations additives, soustractives et comparatives. 				
Explorer le monde	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Représenter le corps humain : réaliser le bonhomme le plus complet possible (mai). <input type="checkbox"/> Réaliser des puzzles de plus en plus complexes. <input type="checkbox"/> Topologie / Discrimination visuelle : reproduire une pyramide en tenant compte de plusieurs critères (position, orientation) - <i>les pyramides du cirque / 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"/> GS : savoir utiliser la souris d'un ordinateur. 					<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Représenter le corps humain : réaliser le bonhomme le plus complet possible (juin). <input type="checkbox"/> GS : savoir utiliser la souris d'un ordinateur. 		
Univers sonores	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Projet « cinéma » : <i>Peter Pan (à la file indienne)</i> 							
Graphisme	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Activité artistique : les lions (peindre et découper - coller sur une feuille - ajouter l'herbe à la craie grasse - réaliser un cadre avec du graphisme) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Activité artistique : l'éléphant / le singe (utilisation de pochoirs - feuilles carrées à découper dans du papier noir / blanc au préalable). 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Activité artistique : masques africains (à décorer avec de la peinture et des graphismes au marqueur). 			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Projet « fête des mères » : billets doux pour maman (inventer et copier des groupes de mots en majuscules / cursive) - voir « vers l'écriture GS » - p. 216-217). 		 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Projet « fête des pères » : un poème pour papa (inventer collectivement un poème) - voir « vers l'écriture GS » - p. 222-223). <input type="checkbox"/> Activité artistique : soleil d'été !
Activités physiques	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> S'équilibrer / Grimper (cylindres, bancs, échasses). <input type="checkbox"/> Jeux collectifs : loup glacé / les cerceaux / le facteur n'est pas passé. 							
Langue vivante anglais	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> GS : les nombres (sur logiciel) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> GS : les nombres (sur logiciel) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> GS : les nombres (sur logiciel) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> GS : les animaux (sur logiciel) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> GS : les animaux (sur logiciel) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> GS : les animaux (sur logiciel) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> GS : les vêtements (sur logiciel) 	