

MS/GS	Période 4											
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'oral)</p> <p>MS / GS</p>	<p><b><u>Oser entrer en communication</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</li> <li>• S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.</li> <li>• Reformuler pour se faire mieux comprendre.</li> </ul> <p><b><u>Comprendre et apprendre</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.</li> </ul> <table border="1" data-bbox="691 389 1150 629"> <tr><td>La Mère Michelle</td></tr> <tr><td>A la claire fontaine</td></tr> <tr><td>3 jeunes tambours</td></tr> <tr><td>Malbrough s'en va en guerre</td></tr> <tr><td>Gentille alouette</td></tr> <tr><td>Il était un petit navire (chant commun école Projet école)</td></tr> </table> <p><b><u>Échanger et réfléchir avec les autres</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</li> </ul> <p><b><u>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).</li> <li>• Manipuler des syllabes. / Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</li> </ul> <table border="1" data-bbox="341 925 1490 1137"> <tr><td>1. Produire des rimes.</td></tr> <tr><td>2. Localiser et coder une syllabe dans un mot.</td></tr> <tr><td>3. Détecter un intrus phonologique parmi un ensemble de mots ayant une syllabe commune.</td></tr> <tr><td>4. Manipuler des syllabes (pour créer des nouveaux mots ; supprimer / ajouter des syllabes ; fusionner ; inverser)</td></tr> <tr><td>5. Identifier et localiser des phonèmes dans un mot (sons voyelle : A, I, U, O et un son consonne : L)</td></tr> </table>	La Mère Michelle	A la claire fontaine	3 jeunes tambours	Malbrough s'en va en guerre	Gentille alouette	Il était un petit navire (chant commun école Projet école)	1. Produire des rimes.	2. Localiser et coder une syllabe dans un mot.	3. Détecter un intrus phonologique parmi un ensemble de mots ayant une syllabe commune.	4. Manipuler des syllabes (pour créer des nouveaux mots ; supprimer / ajouter des syllabes ; fusionner ; inverser)	5. Identifier et localiser des phonèmes dans un mot (sons voyelle : A, I, U, O et un son consonne : L)
La Mère Michelle												
A la claire fontaine												
3 jeunes tambours												
Malbrough s'en va en guerre												
Gentille alouette												
Il était un petit navire (chant commun école Projet école)												
1. Produire des rimes.												
2. Localiser et coder une syllabe dans un mot.												
3. Détecter un intrus phonologique parmi un ensemble de mots ayant une syllabe commune.												
4. Manipuler des syllabes (pour créer des nouveaux mots ; supprimer / ajouter des syllabes ; fusionner ; inverser)												
5. Identifier et localiser des phonèmes dans un mot (sons voyelle : A, I, U, O et un son consonne : L)												
<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (L'écrit)</p> <p>MS / GS</p>	<p><b><u>Écouter de l'écrit et comprendre</u></b></p> <p>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p> <p><b><u>Découvrir la fonction de l'écrit</u></b></p> <p>Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.</p> <p>Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.</p> <p><b><u>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</u></b></p> <p>Participer verbalement à la production d'un écrit. (dictée à l'adulte)</p> <p>Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.</p> <p><b><u>Découvrir le principe alphabétique</u></b></p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet.</p> <p>Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.</p> <p>Copier à l'aide d'un clavier. (Mise à disposition à côté de l'ordinateur d'une barquette des mots travaillés en classe pour travailler la copie informatique dans un traitement de texte).</p>											
<p>Commencer à écrire seul MS</p> <p>Ecriture MS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec ou sans modèle</li> <li>✓ Écrire quelques mots/phrases en capitales en liaison avec les projets ou lectures.</li> <li>✓ Entraînement à l'écriture des lettres rondes : O, C, Q, G, S</li> </ul>											
<p>Graphisme MS/GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Les vagues</li> <li>✓ Les spirales</li> <li>✓ Les cannes</li> <li>✓ Combiner les graphismes déjà connus</li> <li>✓ Les boucles (GS)</li> </ul>											
<p>Commencer à écrire seul GS</p> <p>Ecriture GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Écrire en cursive: e, l, b, f, j, q, h, le, la</li> <li>✓ Entraînement à la copie de mots en cursives, sur une ligne.</li> <li>✓ Écrire en cursive : i, u, t</li> <li>✓ Copie de lettres cursives sur une ligne.</li> </ul>											

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE MS / GS (maths - Les nombres)		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée, la constellation, les doigts</li> <li>✓ lire et écrire les nombres de <b>1 à 8 (MS)</b> de <b>1 à 10 (GS)</b></li> <li>✓ Comparer des quantités</li> </ul>
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE MS / GS (maths - Formes et grandeurs)		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ utiliser un instrument : la règle <b>(GS)</b>.</li> <li>✓ Reconnaître, classer et nommer des formes simples.</li> <li>✓ Dessiner des formes simples.</li> </ul>
EXPLORER LE MONDE (ESPACE, TEMPS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Suivre, décrire et représenter un parcours.</li> <li>✓ Comparer des durées.</li> <li>✓ Repérer des actions simultanées.</li> </ul> <p>.. <i>Le printemps</i></p>	
EXPLORER LE MONDE (VIVANT, MATIERE)	<p>Utilisation de l'outil informatique : l'ordinateur (copie + jeux pc)</p> <p>Connaître les parties de son corps et visage. Nommer les parties du corps. Les règles d'hygiène. Découvrir le fonctionnement de l'aimant. Découvrir la présence de l'air . Découper en respectant les contours. L'eau : flotte/coule. Observer le développement d'une plante (bulbe) Modeler un personnage</p>	
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeux de course (transport d'objets, relais)</li> <li>✓ Atelier de lancers</li> <li>✓ Jeux de coopération</li> <li>✓ Jeux de manipulation avec musique vers le cirque</li> <li>✓ Rondes et jeux dansés (dances à figures)</li> </ul>
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES</b> (productions PLASTIQUES et visuelles)		Productions d'œuvres sur le printemps et les conte + réalisations graphiques
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES</b> (UNIVERS SONORE)		Une année au concert C1 + Le carnaval des animaux de Saint Saëns
Projet littéraire autour des "contes"  Fées et princesses	1. Pinocchio 2. Peter Pan <i>Archétype : "Le personnage de la fée"</i>	1. Cendrillon 2. La Belle au Bois Dormant 3. La princesse au petit pois <i>Archétype : "La princesse"</i>
	Réseau littéraire autour d'un conte : Boucle d'Or (plusieurs versions à disposition)	