

Semaine	Objectifs	Activités Ritualisées	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S1	<p>Apprendre une comptine et la réciter pour s'initier aux syllabes d'attaque et aux syllabes finales</p> <p>Discriminer et manipuler une syllabe : isoler ou supprimer la syllabe d'attaque / finale / doubler et inverser les syllabes.</p> <p>Discriminer une syllabe d'attaque ou une syllabe finale.</p> <p>Coder l'emplacement d'une syllabe dans un mot.</p> <p>Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque ou la même syllabe finale.</p> <p>Associer des mots ayant la même syllabe.</p> <p>Coder l'emplacement d'une syllabe dans un mot.</p>	<p>Changeons les couleurs de Siméon p59</p> <p>Syllabes d'attaque : cha, ma, si, pi</p> <p>Syllabes finales : no, po, lon, ton</p> <p>Syllabes d'attaque et finales : ra, ca, to, so</p> <p>Rattrapage des AA non faites.</p>	<p>La course des caméléons p77</p> <p>(Rattrapage des AD non faites EN P2 ou non acquises)</p> <p>Evaluation sur les syllabes (dénombrements, inversion, doublage, syllabe attaque / finale, codage...)</p>	<p>Le domino des syllabes finales</p> <p>La pince en couleurs des syllabes</p> <p>La mise en paires</p> <p>Le codage des syllabes</p> <p>Révision + Rattrapage des AA non faites en P2 : finir le plan de travail</p>
S2	<p>Apprendre une comptine et la réciter en prêtant attention aux phonèmes entendus</p> <p>Découvrir, Discriminer et jouer avec des phonèmes</p> <p>Manipuler les phonèmes : remplacer un phonème d'attaque</p> <p>Coder l'emplacement d'une syllabe commune à plusieurs mots</p> <p>Discriminer un phonème voyelle dans un mot</p> <p>Classer des mots selon un phonème voyelle.</p>	<p>Récitons les comptines</p> <p>Au resto les animaux</p> <p>Trouvons les sons de Siméon</p> <p>A E I O cartes bleues</p> <p>Chantons les sons de la partition : A E I O</p> <p>Transformons les mots : remplacer le phonème d'attaque par O (cartes bleues)</p>	<p>L'enveloppe mystère p90</p> <p>Le dé des sons p91</p>	<p>Les syllabes identiques</p> <p>Les voyelles mélangées A O I É</p> <p>Cherche et trouve I U</p> <p>Les sons de Siméon O E U P92-93</p>
S3	<p>Apprendre une comptine et la réciter en prêtant attention aux phonèmes entendus</p> <p>Découvrir, Discriminer et jouer avec des phonèmes</p> <p>Manipuler les phonèmes : remplacer un phonème d'attaque</p> <p>Manipuler des phonèmes pour former des syllabes.</p> <p>Associer des mots ayant la même rime</p> <p>Discriminer un phonème dans un mot.</p> <p>Associer des mots ayant le même phonème voyelle.</p> <p>Discriminer un phonème dans un mot</p> <p>Coder l'emplacement d'un phonème dans un mot</p>	<p>Récitons les comptines</p> <p>Comptine du S</p> <p>Trouvons les sons de Siméon</p> <p>É U S cartes oranges</p> <p>Chantons les sons de la partition : É U S</p> <p>Transformons les mots</p> <p>Remplacer le phonème d'attaque par S (cartes oranges)</p> <p>Assemblons les sons : S + A E I O U É</p>	<p>Les comptines à trous p74</p> <p>Le repas de Siméon p95</p>	<p>Le son des voyelles A U</p> <p>Le puzzle des rimes</p> <p>Le chemin du serpent</p> <p>Carte à pince du son S 96-97</p>

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 LV Le tri du son IN Les puzzles des sons Le tableau des sons LV p108-109

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

Semaine	Objectifs	Activités Dirigées	Activités Autonomes
S5	<p>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</p>	<p>-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) -Mémoire des prénoms de la classe : photo / cursive.</p>	<p>Cahiers effaçables Chenille des lettres sur l'écran tactile Suite alphabétique Jeux en ligne Lettres mobiles Dictées de dessins enregistrées</p>
S6	<p>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.</p>	<p>-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</p>	<p>Cartes dessineto Répertoire graphique Picfils Lettres tactiles</p>
S7	<p>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</p>	<p>-Atelier graphique : les étoiles - écriture : h et k -Atelier graphique : les spirales - Écriture de petits mots +dessin : chat, lion, chien, lac...</p>	<p>...</p>