

		PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
L' oral	Oser entrer en communication	Utiliser les termes de politesse Demander la parole avant de s'exprimer Oser prendre la parole Oser répondre Répondre par une phrase simple en articulant Prendre la parole à bon escient : demander la parole avant de s'exprimer	Répondre en utilisant des structures imposées Prendre la parole à bon escient : écouter les autres	S'exprimer dans un langage de plus en plus structuré Prendre la parole à bon escient : attendre son tour de parole et respecter le temps de parole des autres		
	Comprendre et apprendre	Raconter un évènement vécu et connu de tous Comprendre une consigne simple Décrire un jeu, une image, une affiche Reformuler une consigne pour aider les autres à comprendre Expliquer la règle d'un jeu	Expliquer une activité de la classe à un adulte Comprendre et reformuler une consigne complexe	Raconter un évènement non connu des autres et se faire comprendre Comprendre et reformuler une consigne double Parler au passé ou au futur en respectant une certaine cohérence		
	Echanger et réfléchir avec les autres	Reformuler une consigne Comprendre et reformuler une histoire racontée par la maîtresse en repérant les personnages, les lieux et/ou les actions (avec l'aide des illustrations)	Poser des questions Inventer une histoire à partir d'une suite d'images Comprendre et reformuler une histoire lue (plusieurs personnages, lieux et actions) racontée par la maîtresse sans support visuel. Expliquer une procédure employée lors d'une activité			
	Enrichir le vocabulaire	Comprendre et mémoriser des mots et des expressions Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée				
	Acquérir et développer la syntaxe	Produire des phrases simples et courtes en les complexifiant sur chaque période. Employer et utiliser des structures de phrases différentes (forme négative, phrases de types interrogatif ou impératif, etc.)				

<p>Acquérir et développer une conscience phonologique</p>	<p>Dire des comptines et chanter des chansons Dire des comptines avec des rimes ou sons qui reviennent régulièrement Repérer et réaliser des variations d'intensité (voix, instruments) Améliorer son articulation : répéter, prononcer des mots à consonances proches (virelangues)... Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot</p>	<p>Scander les syllabes d'un mot Dénombrer les syllabes d'un mot Identifier des sons divers</p>	<p>Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques Repérer et identifier la syllabe d'attaque d'un mot Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque Repérer et identifier la syllabe finale d'un mot Prendre conscience des rimes Associer des mots qui riment Jouer avec les syllabes d'un mot</p>
<p>Eveiller à la diversité linguistique</p>	<p>Découvrir des langues différentes par des jeux ou comptines</p>	<p>Découvrir des histoires connues dans une langue différente</p>	<p>Découvrir la langue des signes via l'aide de comptines</p>

		PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
L' écrit	Ecouter et comprendre l'écrit	<p>Ecouter et comprendre un texte lu</p> <p>Participer aux échanges qui suivent l'écoute</p> <p>Répondre à des questions sur un texte écouté (personnages, lieu)</p> <p>Etablir des liens entre les objets livres et leur contenu (album/imagier/documentaire)</p>			<p>Ecouter et comprendre un texte lu</p> <p>Etablir la chronologie d'une histoire</p> <p>Répondre à des questions sur un texte écouté sans images</p> <p>Faire des hypothèses sur le contenu du récit à partir d'indices (première de couverture/titre/extraits de texte)</p>	
	Découvrir la fonction de l'écrit	<p>Utiliser les étiquettes prénoms pour signer son travail</p> <p>Découvrir et manipuler l'album et l'imagier</p> <p>Découvrir le contenu et le vocabulaire de la première de couverture (titre, auteur, illustration)</p>		<p>Découvrir l'abécédaire</p> <p>Découvrir et élaborer des listes (mots commençant par la même initiale)</p> <p>Découvrir le conte</p> <p>Découvrir la poésie et élaborer un poème avec des rimes</p>		
	Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	<p>Observer l'adulte écrire</p> <p>Commenter ses dessins (dictée à l'adulte)</p> <p>Dictier à l'adulte une histoire connue en s'aidant des images</p> <p>Dictée à l'adulte à partir de photos</p> <p>Dictée à l'adulte à partir d'un événement, d'un extrait d'album</p> <p>Dictée à l'adulte : participer à la création/rédaction d'un récit collectif</p>				
	Découvrir le principe alphabétique	<p>Reconnaitre son prénom sur les étiquettes de présence</p> <p>Observer son initiale</p> <p>Reconnaitre son initiale parmi celles du groupe</p> <p>Différencier lettres et chiffres</p>	<p>Etablir des correspondances entre les mots à partir des initiales</p> <p>Reconnaitre son prénom parmi ceux du groupe</p> <p>Observer les lettres de son prénom</p> <p>Ecrire des mots avec des modèles en lettres mobiles</p>	<p>Repérer des lettres identiques dans des mots du quotidien (prénoms, jours de la semaine, noms de personnages...)</p> <p>Ecrire des mots avec des modèles en lettres mobiles</p> <p>Découvrir les différentes graphies</p>	<p>Repérer les correspondances entre les différentes graphies</p> <p>Ecrire des mots avec des modèles en lettres mobiles avec plusieurs graphies</p>	

Commencer à écrire
tout seul

Muscler les doigts et le poignet par des jeux.

Utiliser de façon coordonnée les 4 articulations qui servent à tenir et guider l'outil d'écriture (épaule, coude, poignet, doigts)

Tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture

Contrôler les tracés (freiner son geste)

Gérer l'espace graphique à sa disposition (se repérer dans la feuille sur plan vertical ou horizontal)

Ecrire librement son prénom, des mots connus à partir d'un modèle

Ecrire des lettres majuscules et des chiffres



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions / PHONOLOGIE

Progression PERIODE 1: 2024-25



S1 30min	<p>Les bruits de la classe</p> <p>Se placer derrière les élèves afin qu'ils ne puissent pas voir ce que fait l'enseignant. Leur demander de fermer les yeux et de ne pas se retourner. Tirer une chaise sur le sol et demander aux élèves d'identifier ce son. Interroger un élève et reproduire le son aux yeux de tous pour valider sa réponse. Procéder de même avec le crayon et le taille crayon, puis en sonnant la clochette, en coupant une feuille, en déchirant du papier et en faisant rouler une petite voiture sur la table.</p> <p>Les élèves prennent la place de l'enseignante et font découvrir les sons.</p>
S2 30min	<p>Reproduction avec le corps</p> <p>Taper un rythme en boucle avec ses mains jusqu'à ce que tous les élèves le reprennent. Commencer par un rythme simple: des sons de même durée, puis complexifier. Procéder de même avec d'autres parties du corps: taper avec 2 doigts d'une main sur l'autre main, taper avec les pieds sur le sol, taper avec ses mains sur sa poitrine ou sur ses cuisses.</p>
S3 30min	<p>Reproduction avec un instrument</p> <p>Chaque élève dispose d'un instrument. Produire un rythme en boucle jusqu'à ce que l'ensemble de la classe le reproduise sur son instrument.</p> <p>Pour que les élèves s'arrêtent, fermer les poings.</p> <p>Exemples de rythmes à proposer: 2 brèves/2 longues; 1longue/2 brèves/1 longue; 2longues/2 brèves; 2 brèves/ 3 longues; 1 longue/2brèves/2 longues</p>
S4 30min	<p>Découverte des instruments</p> <p>Distribuer plusieurs instruments identiques aux élèves. Les laisser jouer librement pendant 1 minute puis leur demander de s'arrêter au signal lorsque la maitresse ferme les poings.</p> <p>Décrire et nommer l'instrument. Varier l'intensité.</p> <p>Jeu du chef d'orchestre</p> <p>Donner un instrument à chaque élève. Se munir d'images des instruments présents dans la classe. Montrer successivement chaque image : les élèves qui disposent de cet instrument peuvent alors en jouer. Ils s'arrêtent dès que la carte change. Lorsque les élèves maîtrisent bien ce jeu, il est possible de montrer plusieurs cartes en même temps. Un élève peut également prendre la place du chef d'orchestre.</p>
S5 30min	<p>Rappel du son et du nom des instruments</p> <p>Donner à chaque élève trois cartes représentant les instruments utilisés.</p>

	<p>Jouer d'un instrument en le cachant derrière la boîte. Les élèves montrent la carte correspondant à l'instrument entendu et le nomment. Montrer l'instrument aux élèves pour valider leur choix. Ecoute des sons successifs Jouer 3 sons successifs dans un ordre précis. Demander aux élèves de poser les cartes des instruments entendus au fur et à mesure de l'écoute. Rejouer les sons dans le même ordre en montrant les instruments pour la validation.</p> <p>Variante : Jouer 3 sons successifs dans un ordre précis. Demander aux élèves de poser les cartes des instruments entendus au fur et à mesure de l'écoute. Rejouer les sons dans le même ordre en montrant les instruments pour la validation.</p>
S6 30min	<p>Emission d'hypothèses sur la provenance d'un son.</p> <p>Faire écouter les différents sons les uns après les autres (CD loto sonore des animaux). Après l'écoute de chaque son, demander aux élèves d'émettre des hypothèses sur leur provenance et les noter au tableau.</p> <p>Loto sonore</p> <p>Distribuer une planche de jeu par élève. Faire écouter les sons les uns après les autres. Lorsqu'un élève entend un son correspondant à une image de sa planche, il y place un jeton. Le 1er à avoir rempli sa planche de jeu a gagné.</p>
S7 30min	<p>Découverte de l'extrait musical</p> <p>Faire écouter une première fois l'extrait de Casse-Noisette.</p> <p>Demander aux élèves de donner leurs impressions. Expliquer qu'il s'agit ici d'une bataille qui oppose des souris et des soldats dans l'histoire de CasseNoisette. Recherche Proposer une 2nde écoute. Les élèves essaient de trouver à quel passage musical on peut associer les souris et à quel passage on peut associer les soldats.</p> <p>Les passages correspondant aux soldats ont un caractère plus martial, avec un rythme de marche militaire tandis que les passages correspondants aux souris sont vifs, avec un rythme pointé, donnant une impression de désordre. Marcher ou courir sur ce rythme.</p> <p>Interprétation de l'extrait musical</p> <p>Proposer de taper des mains lorsque les soldats arrivent et de gratter avec ses doigts sur les cuisses lorsque ce sont les souris</p>



S1 30min	<p>jeu « Gardien du trésor »</p> <p>Mise en place du jeu. Les élèves sont assis en cercle par terre. Ce sont les pirates. Des instruments de musique sont disposés à l'intérieur d'une caisse au centre du cercle. Un élève est placé sur une chaise à côté de la caisse avec les yeux bandés. Cette caisse représente un trésor dont il est le gardien.</p> <p>Règles du jeu : la maitresse désigne un pirate qui essaiera de prendre un instrument de la caisse sans faire de bruit. Si le gardien du trésor entend du bruit, il montre avec son doigt la direction d'où il provient. S'il n'entend rien ou s'il montre une mauvaise direction, le pirate retourne à sa place avec l'instrument. La maitresse désigne alors un autre pirate. Changer de gardien lorsque celui-ci indique la bonne direction</p> <p>Amener les élèves à soulever les problèmes rencontrés : pour les pirates, la difficulté est de ne pas faire de bruit. Pour le gardien, il est difficile de localiser un son. Essayer de trouver collectivement des solutions à ces problèmes.</p> <p>Autre jeu :</p> <p>Placer les élèves par 2. L'un se place dans un cerceau avec les yeux bandés, l'autre à l'extérieur du cerceau avec un instrument de musique, vers lequel devra se diriger son camarade quand il entend le son de l'instrument. Faire des groupes de 5 élèves. Le 1er élève se place dans un cerceau, les yeux bandés. Les 4 autres s'installent dans des cerceaux situés devant, derrière, à gauche et à droite du cerceau central. Ils disposent chacun d'un instrument différent. Au signal, un élève produit un son. L'élève aux yeux bandés indique avec son doigt la provenance du son entendu et se dirige vers lui.</p>
S2 30min	<p>Répétition d'un mot</p> <p>Les élèves sont assis sur un banc les uns à côté des autres. Dire un mot à l'oreille d'un élève qui va le répéter à l'oreille de son camarade de gauche et ainsi de suite jusqu'au dernier élève qui dira le mot à haute voix.</p> <p>Répétition d'une phrase. Lorsque les élèves ont bien intégré le jeu, dire des phrases. Dans un 1er temps, il est préférable d'utiliser des phrases connues par les élèves, comme des extraits de comptines. Dans un 2nd temps, proposer de phrases simples (sujet, verbe, complément).</p> <p>Jeu de la marionnette :</p> <p>Présenter la marionnette aux élèves et dire qu'elle ne sait pas bien parler. Les élèves doivent la corriger.</p> <p>Présenter des images et déformer le mot. Commencer par des monosyllabes (ex feutre).</p> <p>Puis mots bisyllabiques et trisyllabiques. Omettre une syllabe ou un son. Demander aux élèves de rectifier.</p>
S3 30min	<p>Association de mots à consonance proche</p> <p>Présenter les différents mots-images. Demander aux élèves de les nommer. Associer 2 mots ayant une consonance proche. Demander aux élèves de trouver la raison pour laquelle ces deux mots ont été mis ensemble. Leur demander d'associer d'autres mots parmi ceux proposés en suivant la même règle. Dans un dernier temps, donner les mots suivants aux élèves et leur demander d'en trouver un ayant une consonance proche.</p> <p>Suite de mots</p>

	<p>Montrer les mots-images. Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu. Donner ensuite à chaque élève les mots-images cités précédemment. Dire 4 de ces mots. Les élèves doivent alors les placer dans l'ordre dans lequel ils ont été prononcés. Puis les élèves du groupe prendront à tour de rôle la place de l'enseignant.</p>
<p>S4 30min</p>	<p>Jeu des mots tordus Raconter l'histoire du prince de Motordu : c'est un garçon qui mélange les mots qui se ressemblent. Proposer aux élèves de l'aider à corriger les phrases du prince : Ma chemise a 4 moutons J'adore faire les châteaux de table, A Noël, il y a plein de gâteaux sous le sapin, Le petit de la vache s'appelle le faux ,J'habite dans un grand chapeau ,Ma maman va au supermarché en toiture ,En mangeant une glace, j'ai fait une vache sur mon teeshirt, J'ai rempli mon fer avec de</p> <p>Ecoute et analyse d'un virelangue Dire le virelangue suivant : Cinq chasseurs chassent six chats ... S'assurer que les élèves l'aient compris en leur demandant de le reformuler. Redire le virelangue en entier et demander aux élèves de le répéter. Procéder ainsi deux fois de suite. Demander aux élèves de donner leurs impressions. Les amener à dire que la phrase est difficile à prononcer. Répétition et articulation Pour que les élèves articulent, leur demander de répéter le virelangue mot par mot, puis par petits groupes de mots. Leur expliquer que pour réussir à le prononcer, il est important de parler lentement et d'articuler, de bien prononcer chaque son sans se précipiter. Il est possible d'interroger quelques élèves pour qu'ils essaient de le prononcer individuellement</p>
<p>S5 30min</p>	<p>Dire une comptine en articulant Phase 1 : Découverte de la comptine Faire écouter 3 fois la comptine Am Stram Gram Demander aux élèves de reformuler la comptine, de l'expliquer. Leur dire ensuite qu'il s'agit d'une comptine avec des pseudos-mots, c'est-à-dire des mots qui ne veulent rien dire, qu'on ne peut pas expliquer.</p> <p>Phase 2 : Répétition de la comptine Dire la comptine en la prononçant très lentement, mot après mot afin que les élèves articulent et la mémorisent. Il est important que les élèves ne la répètent pas trop vite pour qu'ils la prononcent correctement.</p>
<p>S6 30min</p>	<p>Prendre conscience de la forme de la bouche Phase 1 : Découverte des mots images Montrer les mots images. Demander aux élèves de les nommer en articulant correctement. Insister sur le fait qu'il est important de se tenir droit et de lever la tête pour pouvoir bien prononcer un mot.</p> <p>Phase 2 : Jeu avec des mots de longueurs différentes Placer au tableau 2 mots-images, l'un de 1 syllabe et l'autre de 4 syllabes. Choisir un mot-image, le prononcer sans émettre de son, en ne bougeant que les lèvres. Les élèves essaient de l'identifier. Ils peuvent alors le prononcer de la même manière. Reproduire avec d'autres couples de mot-images. Au bout de plusieurs mots, il est possible qu'un élève prenne la place de l'enseignant.</p> <p>Phase 3 : Jeu avec des mots de longueurs proches Placer au tableau 2 mots-images, l'une de 2 syllabes et l'autre de 3 syllabes.</p>

Procéder comme dans l'étape précédente.

Phase 4 : Jeu avec des mots de même longueur

Placer au tableau des mots-images ayant le même nombre de syllabes.

Les mots images agrandis

Procéder comme dans les étapes précédentes. Demander aux élèves d'expliquer comment ils ont trouvé la solution. Mettre en évidence la forme de la bouche lors de la prononciation



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions / PHONOLOGIE

Progression PERIODE 3: 2024-25



S1 30min	Le langage robot -proposer aux élèves de parler une nouvelle langue, celle des robots, en séparant les syllabes lentement. Entraînement avec des objets de la classe (ciseaux, banc, crayon ...) puis avec les prénoms entraînement avec des mots images chacun scande le mot image tiré au sort. Scander avec un instrument choisi : clave, tambourin ...
S2 30min	Le jeu des cerceaux placer 4 lignes de 8 cerceaux. Chacun saute dans les cerceaux en scandant le nombre de syllabes du mot tiré au sort. Le premier arrivé a gagné. Jeu des cerceaux miniatures : représenter le jeu des cerceaux sur papier, faire la course en scandant les syllabes. Le premier arrivé a gagné.
S3 30min	Au feu les pompiers Jeu de plateau. Piocher des cartes mots. Avancer d'autant de syllabes. Synchroniser parole et geste. Les boîtes choisir l'image d'un mot bi syllabique. Scander les syllabes du mot en tapant dans les mains et placer son image dans la boîte portant le nombre 2 syllabes. Choisir d'autres images et les placer dans les bonnes boîtes (1-2-3 syllabes). L'ensemble de la classe valide le choix.
S4 30min	Le jeu du collier donner à chaque élève un lacet de collier et former une pioche de mots images. A tour de rôle les élèves tirent une carte et scandent les syllabes du mot. Ils placent le bon nombre de syllabes sur le lacet. Au bout de 4 tours, on compare les colliers. Celui qui a le plus long a gagné.
S5 30min	Les jetons Donner à chaque élève une barquette et placer une pioche avec les mots-images au centre de la table. A tour de rôle, les élèves tirent une carte et scandent les syllabes. Ils disent combien il y a de syllabes et reçoivent alors autant de jetons que le mot contient de syllabes. Au bout de 4 tours, on dénombre le nombre de jetons. Celui qui en a le plus a gagné.
S6 30 min	Evaluation Ensemble coller autant de gommettes que de syllabes à côté des images-mots. Individuellement faire la fiche « Combien de syllabes » Validation par la maîtresse qui revient sur les erreurs afin que l'enfant les corrige.



<p>S4</p> <p>30min</p>	<p>Qui s'est trompé de famille ?</p> <p>- Mise en place du jeu : Poser sur la table deux feuilles A3 : une rouge et une jaune.</p> <p>Sur chacune des feuilles, poser des mots-images ayant la même syllabe initiale, avec un ou deux intrus dans chaque groupe.</p> <p>-Recherche à partir de mots-images Donner les syllabes initiales à retrouver : MA et PI. Consigne : A tour de rôle, vous allez scander les syllabes d'un mot du groupe puis dire si c'est un intrus ou pas.</p> <p>-Procédures observables: l'élève a besoin de l'aide de l'adulte pour mettre en évidence la syllabe d'attaque ; l'élève répète la syllabe d'attaque après avoir scandé le mot puis dit si c'est un intrus ou non ; l'élève scande le mot puis dit directement si c'est un intrus. Élèves en difficultés : insister sur la syllabe initiale lors de la prononciation du mot.</p> <p>-Recherche à partir de mots oraux L'adulte donne une liste de mots et demande aux élèves de repérer l'intrus</p>
<p>S5</p> <p>30min</p>	<p>A l'attaque des syllabes !</p> <p>Placer 6 cerceaux sur le tapis. Devant chaque cerceau, placer un mot-image de référence.</p> <p>Donner une carte à chaque élève. Quand tous les élèves ont une carte, leur demander de se lever et de la placer dans le cerceau qui correspond. Vérification collective : un élève récupère le contenu d'un cerceau et le mot de référence. Les élèves scandent les mots et vérifient s'ils appartiennent tous à la même famille. Si un intrus s'est glissé, on cherche dans quelle famille le place</p> <p>loto des syllabes</p> <p>Consigne : A tour de rôle, vous allez lancer le dé et dire le mot que vous voyez. S'il commence par la même syllabe qu'un mot de votre planche de jeu, alors vous coloriez ce mot. Sinon, c'est au joueur suivant</p>
<p>S6</p> <p>30 min</p>	<p>Evaluation</p> <p>Consigne : Colle dans chaque cerceau la ou les images qui commencent par la même syllabe que l'image modèle.</p> <p>Élèves en difficultés : aider les élèves à scander les mots et identifier les syllabes initiales</p>



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions / PHONOLOGIE

Progression PERIODE 5: 2024-25



S1 30min	Révision des syllabes d'attaque. Reprendre l'évaluation Jeu de la comptine : poisson scie Mise en évidence de la syllabe répétée. Jeu de l'écho : les élèves répètent trois fois la dernière syllabe. (chat, rat, chou... puis bouchon, melon, dindon, souris ...) Faire la même chose avec les prénoms des enfants de la classe.
S2 30min	Les nouvelles familles consigne: Identifier la syllabe finale d'un mot et mettre les étiquettes mots par famille. Amener les élèves à trouver ce qui est commun. Scander les syllabes si certains ont du mal.
S3 30min	Les animaux et les objets Chaque animal doit retrouver son objet (celui qui se termine par la même syllabe que le nom de l'animal).
S4 30min	Le bazar de Balthazar Placer une planche de jeu à chaque élève. Placer dans chaque pancarte un mot image de référence. Leur demander de le nommer, d'en scander les syllabes et de dire quelle est la syllabe finale. Puis chacun son tour, les élèves piochent les mots images et s'ils se terminent comme sur leur pancarte ils le posent sinon ils le remettent dans la pioche.
S5 30min	Le domino des syllabes finales. Redire comment entendre la syllabe finale d'un mot. S'entraîner avec certains mots images. Puis par 3ou4, poser les dominos chacun son tour et essayer de compléter avec un domino se terminant par la même syllabe.

S6 30 min	<p>Quelle est la rime ?</p> <p>Identification d'une rime au sein d'une liste de mots. Lire une liste de mot ayant la même rime (chocolat, panda, koala, papa ...). Insister sur la rime A . Faire la même chose avec les mots en U (tortue, rue, lu, cru...) Mots en ou, i, é, o. Identification des rimes au sein de comptines (p 157) Bien insister sur la fin des mots. Chercher d'autres mots qui riment.</p>
S7 30 min	<p>Jeux de rimes</p> <p>Redire ce qu'est une rime. Chercher des rimes avec les prénoms (lola-panda/ enzo/rateau...)</p> <p>Jeu de la grue : chaque fois qu'un élève lance le dé et tombe sur un mot terminant par u, il peut ajouter une partie de son puzzle grue. Le premier à avoir complété sa grue a gagné.</p> <p>Jeu du gâteau : chaque fois qu'un élève pioche une étiquette et tombe sur un mot terminant par o, il peut ajouter une partie de son puzzle gâteau. Le premier à avoir complété son gâteau a gagné.</p> <p>Jeu du chocolat : chaque fois qu'un élève pioche une étiquette et tombe sur un mot terminant par a, il peut ajouter une partie de son puzzle chocolat. Le premier à avoir complété son chocolat a gagné.</p>
S8 30 min	<p>Jeux de rimes</p> <p>Rejouer aux jeux précédents</p>
S9 30 min	<p>Le jeu des animaux</p> <p>Chaque élève choisit un animal et nomme sa rime : [a] pour panda, [o] pour chameau, [in] pour lapin, [ou] pour kangourou. Chaque élève tire un mot image. Si le mot représenté rime avec son animal, il le place dans la panier devant lui. Sinon, il passe son tour. Le premier qui obtient 4 mots image a gagné.</p> <p>+ jeu sonodingo (jeu dans boite métallique) Associer des images qui se terminent par le même son.</p>
S10	<p>Evaluation</p> <p>Fiche : coller des objets qui riment avec l'image donnée</p>



S1	SOUVENIRS SOUVENIRS Tracer des lignes verticales	p. 28	<ul style="list-style-type: none">- Sur 2 postes de travail dans coin regroupement (faire tourner) : tableau plan vertical, bancs plan horizontal. Des adhésifs verticaux sont collés, on continue la production à la craie, au feutre, à la craie grasse... : cahier graphisme- Mise en commun : voc MONTER / DESCENDRE, EN HAUT/ EN BASŒuvre de Buren- Chercher dans la classe et dehors des lignes verticales, les nommer (troncs, murs, grilles...), les photographier (pour le porte vue)(- Chercher et découper dans des magazines des lignes verticales, les coller sur des A4 à destination du porte vue « Classeur graphique de la classe »)	<ul style="list-style-type: none">- Rouleau de papier- Adhésifs + bandes à coller- Craies tableau, feutres, craies grasses- Reproduction colonnes de Buren -Catalogues, ciseaux- Poster 1- Appareil photo- Porte- vues + A4
S2	TU MONTES OU TU DESCENDS ? Tracer des lignes verticales dans les deux sens	p. 34	<ul style="list-style-type: none">- Afficher photos de stalactites et stalagmites, é doivent guider M pour en dessiner (MONTER DESCENDRE VERTICAL HAUT BAS)-Se faire grand et petit sur la chanson L'araignée Gipsy puis faire rouler la balle sur le mur en montant quand on entend le tambourin, descendant quand on entend le bâton de pluie.- Les barreaux de la cage du lion : cahier graphisme	<ul style="list-style-type: none">- photos stalactites et stalagmites poster 2- comptine Gipsy- 1 balle par élève- tambourin + bâton de pluie- ardoises + feutres
S3	DROIT DEVANT Tracer des lignes horizontales	p.42	<ul style="list-style-type: none">- Idem S1 avec adhésifs collés horizontalement : cahier graphisme- Mise en commun (A GAUCHE A DROITE D'UN BOUT A L'AUTRE)- Afficher Poster 3- S'entraîner en l'air- Chasse aux lignes horizontales avec appareil photo de l'école- Collage de bandes de papier horizontalement sur la feuille (par 2 ?)	<ul style="list-style-type: none">- Rouleau de papier- Adhésifs + bandes à coller- Craies tableau, feutres, craies - Poster 3- porte-vues et A4- Appareil photo- A4 blancs- bandes colorées de différentes largeurs

S4	<p>A LA LIGNE Tracer des lignes horizontales dans les deux sens</p>	p.44	<ul style="list-style-type: none"> - Afficher Poster 4 : partition observation, description - par 3 avec le matériel, réaliser au sol des portées avec des notes - Au tableau tracer un ligne verticale rouge au milieu. Par 2, à partir de cette ligne ils vont tracer des lignes horizontales vers la droite/ vers la gauche, au doigt puis à la craie - Barrière de la vache : cahier graphisme - (Idem au feutre sur feuille) 	<ul style="list-style-type: none"> - poster 4 - rubans, bandes, règles, pailles, palets, blocs logiques ronds... - A4 paysage avec ligne verticale rouge au milieu + feutres
S5	<p>UN P'TIT TRAIT, DEUX P'TITS TRAITES Tracer des traits horizontaux et verticaux et les combiner</p>	p.46	<ul style="list-style-type: none"> - Afficher poster 5 Mondrian, échanger : lignes (jusqu'au bout)/ traits (geste stoppé) - en collectif au tableau: placer 3 carrés puis tracer lignes verticales qui s'interrompent si elles rencontrent des carrés, idem horizontales. - Coller des bandes noires verticales et horizontales : dans certaines cases, tracer des traits verticaux, autres cases traits horizontaux : Bleu, jaune, rouge comme Mondrian : cahier graphisme. - (exercice du post-it indiv sur feuille) 	<ul style="list-style-type: none"> - Poster 5 Mondrian - A4 - Post-it carrés - peinture brosse - A4 pour transfert
S6	<p>CA TOURNE ROND Observer et identifier des cercles fermé</p>	p.50	<ul style="list-style-type: none"> - Affiches sur lesquelles sont collées des disques colorés (idem au tableau), les laisser continuer librement la production puis mise en commun, ce qui a été fait, comment ? CERCLE / DISQUE - Chasse aux ronds dans la classe, les photographier - réaliser des cercles avec son corps : rondes autour d'un cerceau en changeant de sens, cercles avec doigt, tête, jambe, bras, genou, coude, langue, les 3 mains... puis avec ruban ou foulard - Les coquilles d'œuf : cahier graphisme 	<ul style="list-style-type: none"> - disques colorés sur affiches et tableaux - feutres et craies tableau - appareil photo - cerceau, foulards

S7	AVOIR DU BON SENS Tracer des cercles fermés	p. 52	<ul style="list-style-type: none"> - Afficher le poster 8, échanger - tracer au tableau autour de gabarits ronds patafixés, dans les 2 sens. - S'entraîner en l'air puis dans bacs de semoule avec puis sans bloc logique - Sur ardoise tracer plein de petits cercles - sur disque en papier coloré de 15cm de diamètre, tracer à la craie grasse (puis à l'encre ?) des petits cercles colorés. -Les bulles du poisson : cahier graphisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Poster 8 Kandinsky - gabarits ronds + patafixe - bacs de semoule + blocs logiques - ardoises et feutres - disques colorés de 15 cm de diamètre - craies grasses (encre et coton tige ?)
----	---	-------	---	--

S1	CA SOUFFLE Découvrir les lignes obliques	p. 72	<ul style="list-style-type: none"> - Afficher posters, laisser les é s'exprimer puis amener les termes OBLIQUE et PENCHE - Se pencher assis sur le banc puis assis au sol, puis debout, sur 1 pied, les 2, pencher la tête, les doigts... - Placer des objets verticalement puis « faire souffler » le vent comme sur la photo, faire pencher les objets. Le vent souffle dans l'autre sens. - Placer des bandes de papier crépon verticalement sur support, faire souffler le vent et pencher les bandes. Passer sur les bandes avec une petite éponge humide puis retirer les bandes de papier crépon : cahier graphisme. 	<ul style="list-style-type: none"> - posters - pâte à modeler, pailles, piques, bâtons de glace, allumettes - bandes de crépon, support blanc 20x20, éponges
S2	CA PENCHE Tracer des lignes obliques	p. 74	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel S1 avec poster en support - sur production de S1, suivre au doigt les obliques puis tracer à la gouache des lignes obliques entre les bandes. - Tracer des obliques sans inducteur au tableau (plan vertical) et sur ardoise (plan horizontal) - Traits obliques du soleil : cahier graphisme 	<ul style="list-style-type: none"> - poster - gouache et pinceaux - ardoises et feutres
S3	LES CERCLES ENCERCLES Découvrir les cercles concentriques	p.80	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des empreintes avec les différents bouchons à disposition trempés dans la gouache : CERCLES CONCENTRIQUES : cahier graphisme. - Montrer des photos d'objets tels que cible, troncs d'arbre, ronds dans l'eau+ œuvre de Kandinsky - Avec du matériel, réaliser des cercles concentriques (en garder une trace photographique) 	<ul style="list-style-type: none"> - posters - gobelets, bouchons... de différentes tailles - supports du format du plus grand objet - bacs de gouache - cerceaux, anneaux, cordes, disques... - appareil photo
S4	TOURNER AUTOUR DU POT Tracer des cercles concentriques	p.82	<ul style="list-style-type: none"> - sur feuilles rondes, organiser autour de la gommette centrale, des cercles concentriques en changeant de matériau à chaque cercle (gommettes, paillettes, morceaux de papier brillant...) 	<ul style="list-style-type: none"> - posters - feuilles rondes de 20 cm de diamètre - gommettes, paillettes, morceaux de papier brillant...)
S5	LE GRAPHISME DICTE/ LE GRAPHISME MYSTERE	p.86	<ul style="list-style-type: none"> - Faire reproduire par le dessin des graphismes composés d'un bouchon, d'une perle et de 2 allumettes (1 rond, 1 point 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 bouchon, 1 grosse perle et 2 allumettes par élève

		<p>et 2 traits) au tableau en collectif puis sur ardoise individuellement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire rechercher de nouvelles compositions à l'aide du même matériel (les élèves composent puis reproduisent par le dessin) - mettre en commun les trouvailles et composer un répertoire de la classe (affiche avec cases) - La maitresse sélectionne 5 compositions et en décrit une... les élèves doivent trouver de laquelle il s'agit - Le rôle de la maitresse est laissé à un élève 	<ul style="list-style-type: none"> - Ardoises - tableau à cases carrées sur poster - petits supports papier carrés - feutres
S6	LE GRAPHISME DICTE/ LE MEMORY	<p>Suite S5 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque élève dispose d'une ardoise. Choisir un graphisme et le décrire aux élèves qui doivent le tracer, validation à l'aide du répertoire. - Jeu du memory avec une sélection de graphismes en 2 exemplaires 	<ul style="list-style-type: none"> - memory des graphismes - ardoises
S7	MON BEAU SAPIN	<ul style="list-style-type: none"> -Poster « Pine tree » de Paul Klee. -Tracer le sapin : trait verticale, puis les branches : traits obliques, repasser à la peinture. Ajouter de la neige au coton tige : cahier graphisme. 	<ul style="list-style-type: none"> -Poster -crayon à papier, pinceau fin, gouache marron, verte, blanche -coton tige

S1	SOULEVER DES MONTAGNES Découvrir les lignes brisées	p. 98	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire les images, apporter le voc « ligne brisée » - faire des montagnes avec les bras, une chaîne à plusieurs - Jeu collectif des montagnes - suivre avec le doigt la bande pliée en accordéon - avec cure-dents sur colombin - 	<ul style="list-style-type: none"> - posters - planche jeu des montagnes - bandes papier en accordéon - pàm+ allumettes - crayons, kapla, bâtonnets
S2	BRISER LA LIGNE Tracer des lignes brisées	p. 100	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliser le geste puis tracer au tableau, sur ardoise, sur grande fiche - présentation des œuvres abstraites et figuratives - mimer le geste de monter/casser/descendre puis tracer à la craie sur bandes de papier noir (pour cadre montagnes S3) 	<ul style="list-style-type: none"> - poster - ardoises feutres - craies - bandes noires + craies grasses
S3	BRISER LA LIGNE (suite) Tracer des lignes brisées + collage	p.101 p 120	<ul style="list-style-type: none"> - tracé à la peinture des montagnes en dégradé sur feuille grise ou bleue - collage de bandelettes en lignes brisées puis tracé au feutre en suivant ces lignes inductrices 	<ul style="list-style-type: none"> - posters - supports gris ou bleus - peinture blanche puis dégradé bleu - bandes de papier coloré - colle
S4	SAUTE QUI PEUT Découvrir les ponts	p.106	<ul style="list-style-type: none"> - discussion autour des photos - élaborer des parcours miniatures faisant écho avec les parcours gym, y faire évoluer un personnage - au tableau faire sauter la craie au-dessus d'un obstacle, visualiser la représentation du saut (pont) - représenter des sauts en pâte à modeler (colombins courbés) 	<ul style="list-style-type: none"> - posters - légos, kaplas, objets et personnages pour parcours -pâte à modeler
S5	SAUTE QUI PEUT (suite) Découvrir les ponts	p.106	<ul style="list-style-type: none"> Rappel S4 + situation p 108 au Velléda au tableau au-dessus d'aimants puis sur ardoises individuelles - trouver un moyen de faire des ponts avec bandes de papier sur A4 avec colle 	<ul style="list-style-type: none"> - bandes de papier, A4 et colle
S6	FAIRE LE PONT Tracer des ponts	P 108	<ul style="list-style-type: none"> - Posters - Tracer des ponts dans différentes directions à l'aide 	<ul style="list-style-type: none"> - Posters - bacs semoule

		<p>d'inducteurs (bouchons) dans la semoule</p> <ul style="list-style-type: none">- Sur feuilles carrées de 15x15, fixer un bouchon sur un bord puis tracer au coton tige et à l'encre des ponts de plus en plus grands : à l'envers, à l'endroit, orientés vers la gauche puis vers la droite (patchwork collectif)	<ul style="list-style-type: none">- bouchons- supports carrés 15x15- cotons tiges- encres
--	--	---	--

S1	ENROULE-TOI Découvrir les spirales	p. 132	Découverte des posters - mimer l'escargot qui s'entoure quand le renard (M) les touche - réaliser avec une corde la spirale dans la coquille de l'escargot : observer décrire et expliquer les procédures - 3 ateliers tournant : spirales p à m/ spirales alu/spirales cure pipe/	Posters Cordes Pâte à modeler/cure pipe/alu
S2	TOUS EN COLIMACON Tracer des spirales	p. 134	2 ateliers tournant : - Tracer des spirales à l'encre de chine et coton tige après entraînement ardoise - spirales pastels secs sur photocop lacet (+ enrouler laine sur bobine)	Posters Calder - encre de chine coton tige - photocop spirale lacet Bobines vides + brins de laine de 50 cm
S3	TOUS EN COLIMACON Tracer des spirales (suite)	p.134	2 ateliers tournants : - spirales escargots autour de gommettes - mise en couleur à la peinture des spirales à l'encre de chine	A4 couleur/gommettes - prods spirales encre de chine - gouache
S4	TERRAIN VAGUE Découvrir les lignes sinueuses	p.140	- posters : lignes sinueuses, vagues, comparer avec lignes brisées - lignes sinueuses avec un ruban + slalom plots+ vagues bras 3 ateliers tournants : - Ligne de bouchons et cordes sinueuses, au sol puis sur table avec petit matériel - au tableau, slalom à la craie autour d'aimants - avec cure pipe	- posters - rubans/plots - bouchon cordes, lacets - cure pipe
S5	TERRAIN VAGUE Découvrir les lignes sinueuses (suite)	p.140	Rappel lignes sinueuses 3 ateliers tournants : - au tableau avec inducteur carton puis sans inducteur - sur ardoise avec puis sans inducteur - sur feuille autour de lignes de points	- Cartons vagues - Ardoises + Velleda - A4 lignes de points
S6	CA VA FAIRE DES VAGUES Tracer des lignes sinueuses	p. 142	Rappel lignes sinueuses 2 ateliers tournants : - Tracer avec différents outils autour de 4 bouchons alignés dans bacs de semoule (fourchette, playmobil, bâtonnet,	- Bacs semoule + fourchettes, playmo, bâtonnets... - Bouchons et playmobil- éponge

			doigts...) -Slalom sur feuille d'un playmobil- éponge autour de 4 bouchons alignés, sans peinture puis avec peinture	
S7	CA VA FAIRE DES VAGUES Tracer des lignes sinueuses (suite)	p. 142	2 ateliers tournants : -poissons gabarits décorés de vaguelettes (pour fonds vagues en arts visuels) -vagues à la fourchette sur support craie grasse+ gouache/vernis colle	gabarits poissons carton feutres fins fourchettes craies grasses gouache vernis colle

S1	TOURNER EN BOUCLE Découvrir les boucles	p. 168	Découverte des posters + comptine p 199 - réaliser avec le bras le chemin des wagons, avec puis sans ruban - courir à la manière des montagnes russes autour de cerceaux placés au sol 2 ateliers tournants : réaliser sur la table, des boucles avec pâte à modeler/ lacets, repasser avec son doigt. Assembler les boucles de pâte à modeler pour une photocopie collective	<ul style="list-style-type: none"> - Posters/ comptine - Rubans, cerceaux - Pâte à modeler/lacets
S2	BOUCLER LA BOUCLE Tracer des boucles	p. 170	Découverte du poster de Calder 2 ateliers : (rotation en S3) G1 : -Tracer des boucles au tableau (autour d'aimants)/ sur ardoise au Veleda (sans inducteur)/ dans la semoule G2 : - Tracer des boucles sur A3 (ou prolonger/ compléter photocop boucles en pàm) colorier les petites boucles au crayon, remplir les grandes boucles de lignes de petites boucles	<ul style="list-style-type: none"> - posters Calder <ul style="list-style-type: none"> - -aimants, ardoises, bac semoule - A3 + photocop boucles pàm - Crayons, feutres noirs
S3	BOUCLER LA BOUCLE Tracer des boucles	p.170	Découverte du poster de Calder 2 ateliers : G2 : -Tracer des boucles au tableau (autour d'aimants)/ sur ardoise au Veleda (sans inducteur)/ dans la semoule G1 : - Tracer des boucles sur A3 (ou prolonger/ compléter photocop boucles en pàm) colorier les petites boucles au crayon, remplir les grandes boucles de lignes de petites boucles	<ul style="list-style-type: none"> - posters Calder <ul style="list-style-type: none"> - -aimants, ardoises, bac semoule - A3 + photocop boucles pàm Crayons, feutres noirs
S4	ATTENTION OBSTACLE ! Contourner les obstacles	p.174	-poster - Du matériel est disposé de façon aléatoire, trajectoires à travers la salle , sans toucher les objets : contourner puis enjamber (pour ne pas dévier de trajectoire) - sans matériel, se déplacer et au signal, enjamber ou contourner un objet imaginaire 2 ateliers tournants :	<ul style="list-style-type: none"> - posters - matériel de motricité - ardoises

			<ul style="list-style-type: none"> - au tableau, tracer des verticales sans lever la craie en contournant les aimants - idem sur ardoise 	
S5	<p>ATTENTION OBSTACLE !</p> <p>Contourner les obstacles</p>	p.174	<p>Rappel S4</p> <p>2 ateliers tournants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dessiner 4 marguerites espacées au feutre noir sur A3 puis tracer à l'encre verte et au coton tige des lignes verticales continues d'un bord à l'autre en contournant les fleurs (s'entraîner avec l'index) - idem avec des taupes et des lignes horizontales au feutre marron (sur A4) 	<p>Feuilles A3 blanches</p> <p>A4</p> <p>images imprimées de taupes à découper/coller</p> <p>Encre verte et cotons tiges</p> <p>Feutres marrons</p>
S6	<p>(Lundi férié)</p> <p>Reprise des différents graphismes avec le groupe du mardi</p>		Blanc sur noir et noir sur blanc puis fenêtres pour superpositions	
S7	<p>TOURNER AUTOUR</p> <p>Suivre un contour</p>	p. 177	<p>- , au plus près mais sans les toucher, tourner autour d'objets placés au sol</p> <p>2 ateliers tournants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer le contour de gabarits de différentes formes sur ardoise - Suivre le contour d'animaux collés sur A4 en alternant 2 couleurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Gabarits cartons - Ardoises - Animaux à découper p 179 - Feutres fins
S8	<p>LIGNES EN TOUT GENRES</p> <p>Revoir les différents types de lignes</p>	P 184	<ul style="list-style-type: none"> - posters peintures aborigènes <p>S'entraîner au tracé des différentes lignes vues : sinueuse, brisée, ponts, boucles</p> <ul style="list-style-type: none"> - à la peinture noire sur kraft 	<ul style="list-style-type: none"> - poster - ardoises, peinture noire, support kraft
S9	<p>LIGNES EN TOUT GENRES</p> <p>Revoir les différents types de lignes</p>	P 184	<ul style="list-style-type: none"> - Reprise de la production S8 : contourner les graphismes à la peinture orange, rouge ou jaune - Compléter de points blancs au cotons tiges dans les lignes noires, de points bruns dans les espaces vides 	<ul style="list-style-type: none"> - Peinture rouge orange, jaune, brune, blanche, cotons tiges

S1	ÉCRIRE, MAIS POURQUOI ? Donner du sens à l'écriture LETTRE OU PAS Distinguer une lettre d'un graphisme ou d'un dessin	p. 30	- Questionner les élèves : A quoi ça sert d'écrire ? Savez-vous écrire ? Pourquoi les adultes écrivent ? Noter les réponses des élèves. Dire que l'on va apprendre à écrire toute l'année. - Tri de lettres et graphismes - Chanson de l'alphabet	Page blanche pour recueillir les représentations des élèves Étiquettes graphisme et lettres et deux boites pour tri. Chanson de l'alphabet
S2	MON PRÉNOM Reconnaître son prénom	p. 36	Dans salle de motricité - Observer les étiquettes prénoms : dire ce que c'est. Prendre son prénom si on le trouve. Les prénoms sont écrits au tableau : les élèves viennent entourer leur prénom. Demander les indices qu'ils ont pris. Conclure en disant que le prénom est formé de lettres, leur demander de compter le nombre de lettres de leur prénom. - un cerceau par élève et étiquettes prénoms : les élèves se lèvent lorsqu'ils voient leur prénom. Jeu des chaises musicales : placer une étiquette par cerceau. A l'arrêt de la musique, retrouver son cerceau. Élimination petit à petit. Montrer les étiquettes et les enfants forment un train	Étiquettes prénoms Cerceaux Écrire les prénoms au tableau Musique
S3	MON PRÉNOM Reconnaître son prénom	p. 36	Découvrir le principe de la boîte à prénoms : Que faut-il faire pour qu'on sache qui a fait le travail ? Montrer la boîte à prénom Faire retrouver son prénom aux élèves et leur faire découper puis ranger dans la boîte.	Liste des prénoms en plusieurs exemplaires Ciseaux Boites rangement
S4	LES LETTRES DE MON PRÉNOM Reconstituer son prénom	p. 38	Observer les initiales des prénoms/ Retrouver le sien et le décorer avec du journal. Recomposer son prénom avec différentes lettres mobiles : commencer par la lettre de gauche, lettres dans l'ordre	Initiales des élèves agrandies journaux colle Lettres mobiles et étiquettes prénoms
S5	LES LETTRES DE MON PRÉNOM Reconstituer son prénom	p. 38	Retrouver les lettres de son prénom et les décorer avec des graphismes puis les coller sur une feuille noire.	Lettres à décorer p 40 et 41 Feuille noire ciseau

				Modèles graphismes colle feutres
S6	LA FAMILLE DES LETTRES DROITES E F H I L T Écrire les lettres droites en capitales d'imprimerie	p. 48	Observer l'alphabet plastifier. Rappel des graphismes vus verticaux et horizontaux. Repérer les lettres avec traits horizontaux (bleu) et verticaux (rouge). Nommer et faire chanter les lettres. Nommer les lettres formées que par ces deux graphismes. Chercher les prénoms qui contiennent ces lettres. Refaire les lettres avec matériel et modèle de lettres à toucher. (kaplas, allumettes, pailles) Puis faire les lettres en pâte à modeler.	Lettres à toucher (6 par élève) Kaplas Alphabet plastifié allumettes pâte à modeler
S7	LA FAMILLE DES LETTRES DROITES E F H I L T Écrire les lettres droites en capitales d'imprimerie	P. 48	Nommer les lettres de la semaine précédente. Les reconstituer avec des bandes de papiers avec le modèle. Nommer les lettres de la semaine précédente. Échauffement des doigts Dans le sable ou farine, essayer de tracer les lettres ensemble une par une. Définir le sens du tracé. S'entraîner	Lettres à toucher Bandes de papiers une feuille par élève Sacs congélation avec gouache, semoule modèle lettres colle

S1	LES LETTRES D'UN MOT : importance de l'ordre des lettres dans un mot	p. 66	<p>- Ecrire au tableau le prénom d'un élève, demander de quoi il est constitué. Dire les lettres et les faire chanter. Réécrire ce prénom avec des lettres inversées. Demander si c'est la même chose. Repérer que l'ordre des lettres est important. Trouver les erreurs dans d'autres prénoms.</p> <p>Repérer qu'il faut partir de la gauche pour écrire les prénoms dans l'ordre. Reconstituer les prénoms individuellement avec point vert sous la première lettre.</p> <p>Autonomie : ordinateur : jeu l'ordre des lettres Jeu : les lettres d'un mot</p>	Etiquettes prénoms de la classe avec point vert sous la première lettre. Lettres mobiles
S2	LA BOITE A MOTS : créer et utiliser la boîte à mots	p. 68	<p>Découverte du vocabulaire de l'automne avec devinettes, repérer la première lettre des mots, les redire.</p> <p>Décorations de la boîte à mots en découpant des mots dans des magazines. Les coller sur la boîte.</p> <p>Expliquer le fonctionnement du coin écriture : possibilité de prendre des mots dans la boîte et de les reconstituer avec des lettres mobiles.</p>	Mots sur l'automne Boîte à chaussure pour boîte à mots Magazines Lettres mobiles
S3	LES FAMILLES DE LETTRES OVALES C G O Q	p. 70	<p>Observer l'alphabet plastifier. Rappel des graphismes vus : demander à un élève de dessiner des ronds au tableau.</p> <p>Repérer les lettres avec des ronds ou des morceaux de ronds. Nommer et faire chanter les lettres.</p> <p>Chercher les prénoms qui contiennent ces lettres.</p> <p>Refaire les lettres avec matériel et modèle de lettres à toucher. (cure-pipe/ boudin aluminium)</p> <p>Puis faire les lettres en pâte à modeler.</p>	Lettres à toucher (4 par élève) cure pipe Alphabet plastifié aluminium pâte à modeler
S4	LES FAMILLES DE LETTRES OVALES C G O Q	p. 71	<p>Nommer les lettres de la semaine précédente.</p> <p>Échauffement des doigts puis apprendre à tracer les lettres.</p> <p>Montrer aux élèves en commençant par la lettre C, ils tracent dans le sable. Attention au sens, verbaliser.</p>	semoule pochette zippé avec peinture coton tige
S5	LA FAMILLE DES LETTRES	p. 78	Observer l'alphabet plastifier. Rappel des graphismes vus	Lettres à toucher (4 par élève)

	OBLIQUES A M N V Écrire les lettres obliques en capitales d'imprimerie		verticaux et horizontaux. Repérer les lettres obliques. Nommer et faire chanter les lettres. Nommer les lettres formées que par ces deux graphismes. Chercher les prénoms qui contiennent ces lettres. Refaire les lettres avec matériel et modèle de lettres à toucher. (kaplas, allumettes, pailles) Puis faire les lettres en pâte à modeler.	Kaplas Alphabet plastifié allumettes pâte à modeler
S6	LA FAMILLE DES LETTRES OBLIQUES A M N V Écrire les lettres obliques en capitales d'imprimerie	P. 79	Nommer les lettres de la semaine précédente. Les reconstituer avec des bandes de papiers avec le modèle. Apprendre à les tracer : dans la semoule.	Lettres à toucher Bandes de papiers une feuille par élève colle semoule
S7	LETTRES ETUDIÉES		Entraînement sur fiche plastifiée	Fiche modèle Crayon à papier et gomme

S1	BONNE ANNEE : Écrire des mots en capitale d'imprimerie	p. 96	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter le projet aux enfants - Échauffement des doigts - Tracer lettre par lettre avec explications au crayon. 	Bande de papier bleue avec lignes et lettre B
S2	LES FAMILLES DE LETTRES OBLIQUES K W X Y Z Écrire les lettres obliques en capitales d'imprimerie	p. 104	Observer l'alphabet plastifier. Refaire tracer des obliques. Rechercher les lettres obliques que nous n'avons pas encore vu dans l'alphabet Nommer et faire chanter les lettres. Chercher les prénoms qui contiennent ces lettres. Refaire les lettres avec matériel et modèle de lettres à toucher. (cure-pipe/ boudin aluminium) Puis faire les lettres en pâte à modeler.	Lettres à toucher cure pipe Alphabet plastifié aluminium pâte à modeler
S3	LES FAMILLES DE LETTRES OBLIQUES K W X Y Z Écrire les lettres obliques en capitales d'imprimerie	p. 105	Nommer les lettres de la semaine précédente. Échauffement des doigts Dans le sable ou farine, essayer de tracer les lettres ensemble une par une. Définir le sens du tracé. S'entraîner	Sacs congélation avec gouache, semoule modèle lettres
S4	LES FAMILLES DE LETTRES COMBINÉES B D J P R U	p. 114	Observer l'alphabet plastifier. Refaire tracer des ponts. Rechercher les lettres avec des ponts Nommer et faire chanter les lettres. Chercher les prénoms qui contiennent ces lettres. Refaire les lettres en pâte à modeler.	Lettres à toucher cure pipe Alphabet plastifié aluminium pâte à modeler
S5	LES FAMILLES DE LETTRES COMBINÉES B D J P R U	p. 115	Nommer les lettres de la semaine précédente. Échauffement des doigts Dans le sable ou farine, essayer de tracer les lettres ensemble une par une. Définir le sens du tracé. S'entraîner	Sacs congélation avec gouache, semoule modèle lettres
S6	Le S : écrire le S en capitale d'imprimerie	P. 117	Nommer les lettres de la semaine précédente. Les reconstituer avec des bandes de papiers avec le modèle. Apprendre à les tracer : dans la semoule.	Lettres à toucher Bandes de papiers une feuille par élève colle semoule

S1	J'ÉCRIS MON PRÉNOM	p. 118	<ul style="list-style-type: none"> - Avec modèle, former son prénom à l'aide du matériel - S'entraîner à écrire son prénom sur fiche plastique, d'abord sur le modèle puis entre deux lignes 	Matériel divers pour tracer son prénom.
S2	LE LIVRE DES DEVINETTES DES ANIMAUX DE LA FERME Réaliser un livre de devinettes	p. 136	<ul style="list-style-type: none"> - Lire l'album : Papa ? Maman ? C'est vous ? - Afficher les mots illustrer puis les nommer - Voir le point commun entre les animaux - Observer les mots écrits, nommer les lettres, voir qu'il y a 2 mots - Expliquer le projet : nous allons découvrir les animaux de la ferme et écrire un livre de devinettes. - Devinette : donner des indices sur l'animal pour le retrouver. Décrire chaque animal 	Livre Étiquettes animaux
S3	LE LIVRE DES DEVINETTES DES ANIMAUX DE LA FERME Réaliser un livre de devinettes	p. 136	<ul style="list-style-type: none"> - Reprendre les descriptions des enfants et écrire une devinette pour chaque animal : « Quel animal a » - Dessiner les animaux avec crayon de papier puis repasser au feutre noir. 	Modèles dessins d'animaux étape par étape Feuilles blanches 10x10 (6 par élève)
S4	LE LIVRE DES DEVINETTES DES ANIMAUX DE LA FERME Réaliser un livre de devinettes	p. 137	<ul style="list-style-type: none"> - Échauffement des doigts - Tous face au tableau, copier le nom de chaque animal sur une bande de papier. 	Bandes de papiers de 6x18 avec lignage de 3cm (6 bandes par élève)
S5	LE LIVRE DES DEVINETTES DES ANIMAUX DE LA FERME Réaliser un livre de devinettes	p. 138	Réaliser son livre de devinette : Coller la devinette à gauche puis le dessin et le nom à droite avec cache.	9 feuilles A4 agrafées par élèves textes devinettes dessins + mots
S6	ECRITURE DIRIGEE : copier une phrase en capitales d'imprimerie	P 148	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire au tableau : « C'est le printemps » - Laisser les élèves s'exprimer - repérer les mots - Lire la phrase et demander aux élèves de l'expliquer - Ecrire a phrase sur une bande de papier 	Une bande de 30x3 par élève

S7	LES LETTRES SCRIPTES :	P 150	<ul style="list-style-type: none">- Observer les titres d'albums de la classe, voir que c'est une autre écriture.- Associer lettres scriptes avec lettres en capitale : voir les similitudes et les différences.- Chanter la chanson de l'alphabet- Découper des mots en script dans des magazines pour faire une affiche.	Lettres en scriptes sur papier coloré + pâte à fixe Magazines Ciseaux
----	------------------------	-------	---	---

S1	MON PRENOM EN LETTRES SCRIPTES	p. 154	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom sur l'ordinateur, en capitale puis en scripte - Avec cerceaux, retrouver son étiquette prénom et s'asseoir au bon endroit. - Reconstituer son prénom avec première lettre en capitale puis les autres lettres en scriptes. Puis décorer sa fiche avec des spirales. 	Lettres scriptes et capitales, Ordinateur Etiquettes prénoms scripte Feuille blanche par élève.
S2	MON LIVRE PREFERE	p. 166	<ul style="list-style-type: none"> - Sélectionner 10 livres lu pendant l'année. - Chaque élève choisi son livre préféré et il doit retrouver le titre en capitale et en scripte - Ensuite, recopier le titre entre deux lignes en capitale puis choisir une illustration de l'album pour illustrer son titre 	Livres Étiquettes avec titres dans deux écritures Feuilles avec mon livre préféré + lignage
S3	UN DIPLOME POUR MAMAN	p. 172	<ul style="list-style-type: none"> - Observation d'un diplôme, qu'est-ce que c'est ? - En dictée à l'adulte, trouver le point fort de sa maman. - Copier sa phrase sur le diplôme de la maman puis le décorer 	Diplômes
S4	UNE CARTE POUR PAPA	p. 173	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire devant les élèves le mot papa. Dire le nom des lettres, expliquer le projet - Ecrire le mot papa plusieurs fois avec tailles différentes et différents outils 	Une carte par élève Différents outils
S5	UNE CARTE POUR PAPA	p. 173	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire dans la carte bonne fête papa avec modèle puis dessiner son papa 	Cartes
S6	JOUONS AVEC LES LETTRES	P 180	En deux groupes <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de la chenille - associer lettres scriptes et capitales Puis tourner	Jeux
S7	JOUONS AVEC LES LETTRES	P 180	En deux groupes <ul style="list-style-type: none"> - Memory des lettres - associer mots scriptes et capitales Puis tourner	Jeux
S8	ECRITURE LIBRE	P 185	<ul style="list-style-type: none"> - Gym des doigts + chanter l'araignée Gipsy - Choisir une phrase, la recopier et l'illustrer 	- feuille

