

Programmation langage

Classe de première année de cycle 2

(Découpage selon les périodes P)

	Lexique	Catégorisation	Syntaxe	Phonologie	Compréhension
P1	<p>Evaluation langage</p> <p><i>S'approprier le langage</i> Echanger, s'exprimer</p> <p><u>-Le dictionnaire de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le A avion Le B ballon <p><u>-Devinettes Florimon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Les animaux <p><u>-Le lexique des métiers</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Associer un objet à une action <p>Mémoriser des noms de métiers</p>	<p>Evaluation langage</p> <p><i>S'approprier le langage</i> Echanger, s'exprimer</p> <p><u>-Construire des catégories</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Retrouvons Toi, tu serais..et toi Si je t'attrape, je te garde ! <p><u>-Associer des cartes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Cache-cache Mariage Une image qui va bien 	<p>Evaluation langage</p> <p><i>S'approprier le langage</i> Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <p><u>-La phrase relative</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le jeu des 7 familles transformé : Je veux Dora qui joue au ballon... <p><u>-La conjugaison</u></p> <ul style="list-style-type: none"> L'imparfait : Jouer à « Quand j'étais petit.. » 	<p>Evaluation langage</p> <p><i>Découvrir l'écrit</i> Se préparer à apprendre à lire et à écrire</p> <p><u>-Segmenter oralement un mot en syllabes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le jeu de la valise Jeu de la bataille Jeu de l'oie des syllabes Jeu de la sorcière 	<p>Evaluation langage</p> <p><i>S'approprier le langage</i> Comprendre</p> <p><u>-Stratégie pour lire au quotidien :</u></p> <p>Apprendre à inférer :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le lieu <p><u>Compréhension</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Les incohérences Edition la cigale
P2	<p><i>S'approprier le langage</i> Echanger, s'exprimer</p> <p><u>-Le dictionnaire de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le C carotte Le D dauphin 	<p><i>S'approprier le langage</i> Echanger, s'exprimer</p> <p><u>-Construire des catégories</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Retourner Le jeu des familles Les deux font la paire A moi tous les ... 	<p><i>S'approprier le langage</i> Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <p><u>-Les indicateurs spatiaux</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Jeux de cartes, questions réponses sur les lieux 	<p><i>Découvrir l'écrit</i> Se préparer à apprendre à lire et à écrire</p> <p><u>-Travail sur l'attaque et la rime</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <u>L'attaque :</u> <ul style="list-style-type: none"> A chacun sa syllabe initiale 	<p><i>S'approprier le langage</i> Comprendre</p> <p><u>-Stratégie pour lire au quotidien :</u></p> <p>Apprendre à inférer :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le temps

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le E écharpe ○ Le F feu ○ Le G gants <p><u>-Devinettes Florimon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les vêtements ○ Les fruits et légumes <p><u>-Le lexique des métiers</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser des verbes d'action ○ Le féminin des métiers ○ Le plus de métiers / image ○ Mimer un métier ○ Dominos des métiers 	<p><u>-Associer des cartes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pareil et différent • Association des cartes • Ramasse • Ponts <p><u>-Transposer des associations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer 2 éléments • D'autres paires • Ribambelles <p><u>-Catégoriser pour organiser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Monter • Descendre 	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer : parcours • Déplacer un objet par rapport à un autre. <p><u>-La conjugaison</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le futur : Jouer à « Quand je serai grand.. » 	<ul style="list-style-type: none"> • Les deux mots font la paire • Jeu du monstre • Jeu des tours <p>2. <u>La rime :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La roue des rimes • A chacun sa syllabe finale • Loto des paires • Jeu des camions <p>3. <u>Bilan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu du qui est-ce ? 	<p><u>Compréhension</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les incohérences Edition la cigale
--	---	---	---	--	--

<p>P3</p>	<p>S'approprier le langage</p> <p>Echanger, s'exprimer</p> <p><u>Le dictionnaire de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le H hérisson ○ Le I Italie ○ Le J jupe ○ Le K kimono ○ Le L lion 	<p>S'approprier le langage</p> <p>Echanger, s'exprimer</p> <p><u>-Construire des catégories</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • jeu des 7 catégories • Continuer une catég. • Continuer le tri • Tris <p><u>-Associer des cartes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginer les assoc.. • Et si c'était.. • Portait <p><u>-Transposer des associations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dominos des grands • Par-dessus • Matrices 	<p>S'approprier le langage</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <p><u>-Modification verbale à la 3^{ème}.</u> <u>personne du singulier et du pluriel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux de cartes • Dictée à l'adulte • Albums à transformer <p><u>-Les images séquentielles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordonner des images pour raconter une histoire cohérente • Nommer les personnages, décrire la situation 	<p>Découvrir l'écrit</p> <p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire</p> <p><u>-Localiser, coder et manipuler des syllabes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu des « mots valises » • Fusionner des syllabes : jeux de rébus • Fusion de syllabes <ul style="list-style-type: none"> • Loto : localiser la syllabe qui a été ajoutée • Loto : Que reste-t-il ? 	<p>S'approprier le langage</p> <p>Comprendre</p> <p><u>-Stratégie pour lire au quotidien :</u></p> <p>Apprendre à inférer :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'agent <p><u>-littérature de jeunesse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les personnages <p>Auteur Geoffroy de Pennart Liste des albums :</p>
------------------	--	---	---	---	--

	<p><u>-Devinettes Florimon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les saisons ○ Les animaux 	<p><u>-Catégoriser pour organiser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouve-moi • Catégorie la + longue 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des verbes d'action • Utiliser des connecteurs <p><u>-La conjugaison</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le passé composé : le récit des prouesses : dire ce que l'on a fait à la fin d'une activité 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier la syllabe qui a été substitué • Substituer une syllabe à une autre 	<p>-Le déjeuner des loups</p> <p>-Balthazar / Je suis revenu</p> <p>-Il est revenu /Le loup sentimental</p>
P4	<p>S'approprier le langage</p> <p>Echanger, s'exprimer</p> <p><u>Le dictionnaire de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le M manteau ○ Le N nuage ○ Le O orange ○ Le P pantalon ○ Le Q quille ○ Le R rose <p><u>-Devinettes Florimon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les objets ○ Les plats 	<p>S'approprier le langage</p> <p>Echanger, s'exprimer</p> <p><u>-Construire des catégories</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sans les yeux • Chasse à l'intrus 1/2 • L'intrus caché • Que des intrus <p><u>-Associer des cartes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouver le plus de propriétés • Ça ne va pas bien ! • Domino <p><u>-Transposer des associations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Changer • Conserver l'association <p><u>-Catégoriser pour organiser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le plus grand nombre • La catégorie la plus courte • Trio 	<p>S'approprier le langage</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <p><u>-La phrase à la forme négative</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux de cartes • Jeux de memory • Répondre à une devinette négative : Trouve un animal qui n'a pas d'écaille. • Règles de vie de la classe « je peux, je ne peux pas" » <p><u>-La conjugaison</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le conditionnel: jouer à si j'étais un magicien, je.. » 	<p>Découvrir l'écrit</p> <p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire</p> <p><u>-Identifier et localiser des phonèmes dans un mot</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les chenilles des sons : <ul style="list-style-type: none"> ○ Chenille « a » ○ Chenille « u » ○ « chenille « o » ○ Chenille « i » ○ Chenille « ou » ○ « chenille « on » ○ Chenille « é » ○ Chenille « t » ○ « chenille « p » ○ Chenille « k » ○ Chenille « etc. » • La piste aux étoiles • La bataille des phonèmes 	<p>S'approprier le langage</p> <p>Comprendre</p> <p><u>-Stratégie pour lire au quotidien :</u></p> <p>Apprendre à inférer :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'instrument <p><u>-littérature de jeunesse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les contes traditionnels <p>Auteur Geoffroy de Pennart Liste des albums :</p> <p>-Le déjeuner des loups</p> <p>-Balthazar /Je suis revenu</p> <p>-Il est revenu</p> <p>-Le loup sentimental</p>

P5	S'appropriier le langage	S'appropriier le langage	S'appropriier le langage	Découvrir l'écrit	S'appropriier le langage
	<p>Echanger, s'exprimer</p> <p><u>Le dictionnaire de la classe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le S souris ○ Le T train ○ Le U un ○ Le V vache ○ Le W wagon ○ Le X xylophone ○ Le Y yaourt ○ Le Z zoo <p><u>-Devinettes Florimon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les moyens de locomotion ○ Les animaux 	<p>Echanger, s'exprimer</p> <p><u>-Construire des catégories</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Corriger une catégorie • Le plus intrus des deux... • Découvrir la catégorie • Trouve ma carte • Qu'est-ce que c'est ? <p><u>-Associer des cartes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mistigri • Mémoro <p><u>-Transposer des associations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparaison • Affiches • Substitutions <p><u>-Catégoriser pour organiser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Carte mystère • Tonkin, Pyramide 	<p>Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <p><u>-La locution conjonctive</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Situations introduisant des justifications <p><u>-Les pronoms personnels sujets</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les marionnettes • Jeux de cartes <p><u>-Les pronoms personnels compléments</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comptines à écrire avec les élèves : « EX le loup, je le vois dans le bois ! Les nuages je les vois dans le ciel • Jeux de cartes <p><u>-La conjugaison</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le conditionnel: jouer à si j'étais un magicien, je.. » 	<p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire</p> <p><u>-Discriminer des sons proches</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • (A) et (O) Chenilles à ranger • (k) et (g) Chenilles à ranger • (m) et (n) Chenilles à ranger • (t) et (d) Chenilles à ranger • (v) et (f) Chenilles à ranger • (p) et (b) Chenilles 	<p>Comprendre</p> <p><u>-Stratégie pour lire au quotidien :</u></p> <p>Apprendre à inférer :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Action <p><u>-littérature de jeunesse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pommaux <p>Auteur an PommauxY</p> <p>Liste des albums :</p> <ul style="list-style-type: none"> -John Chatterton détective -Lilas -Le grand sommeil -La fugue -Une nuit, un chat

Ressources

Lexique « Fichier Jocatop « La journée de Florimon » + Module lexique nommer les métiers « circonscription trouville C.Lacheray, F.Louis »

Catégorisation : « Catégo » Apprendre à catégoriser : Sylvie Cèbe – Jean-louis Paour – Roland Goigoux

Syntaxe « Jeux fabriqués à partir des suggestions et pistes proposés par le groupe départemental maîtrise de la langue »

Phonologie « Pédagogie pratique : Des jeux pour l'éveil à la conscience phonologique » + jeux fabriqués

Compréhension « Stratégie pour lire au quotidien » + « Outils pour les cycles : Découvrir la littérature Cycle 2 » + Compréhension La Cigale