

# EXPLORER LE MONDE



Compétences: explorer le monde des objets des êtres vivants et de la matière. Découvrir ses sens et leur utilité. Découvrir des objets, leurs propriétés et leur fonction.

  Associe les sacs tactiles	  Retrouve la carte montrant le contenu	  Associe les œufs sonores	  Retrouve le bon ballon tactile
  Place un jeton dans chaque alvéole et récupère le avec l'aimant	  Tri les billes de couleur grâce à l'aimant	  Reproduis le modèle	  Tri les cartes selon si l'objet est attiré ou non
  Associe les images identiques à l'aide de la loupe	  Associe les images identiques à l'aide de la loupe	  Associe les images identiques à l'aide de la loupe	  Associe les images identiques à l'aide de la loupe

# EXPLORER LE MONDE



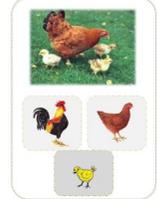
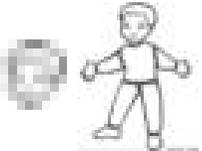
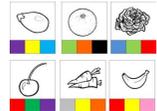
Compétences: : se repérer dans l'espace, situer des objets les uns par rapports aux autres

  Replace les images au bon endroit	  Replace les cotillons au bon endroit	  Replace les images au bon endroit	  Replace les glaçons au bon endroit
  reproduis les châteaux	  Reproduis l'empilement	  Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Reproduis le modèle	  Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Reproduis le modèle
  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Place les images selon le codage	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Place les images selon le codage	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Place les formes comme le modèle	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Place les formes selon le codage

# EXPLORER LE MONDE



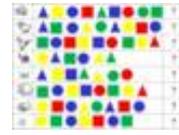
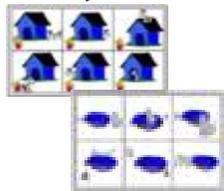
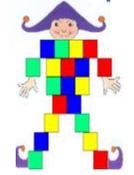
Compétences: explorer le monde des objets des êtres vivants et de la matière. Découvrir ses sens et leur utilité. Découvrir des objets, leurs propriétés et leur fonction.

  Associe l'animal à sa nourriture	  Retrouve l'animal mystère	  Retrouve l'habitat des animaux	  Reforme les familles
  Reforme un bonhomme	  Réalise le puzzle du bonhomme	  Réalise les grimaces devant le miroir	  Réalise le puzzle à étages
  Retrouve la couleur réelle de l'aliment	  Tri selon si c'est un animal ou un végétal	  Tri les fruits et les légumes	  Observe le cycle de vie d'une plante

# EXPLORER LE MONDE



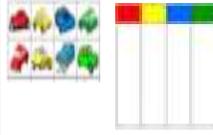
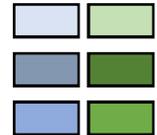
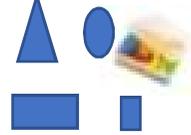
Compétences: se repérer dans l'espace, situer des objets les uns par rapports aux autres

  Trouve l'objet mystère	  Trouve l'animal mystère	  Trouve l'animal mystère	 (Empty grid)
  Retrouve les images identiques	  Reforme la pyramide du cirque (2 sens)	  Reforme la pyramide du cirque (ombre)	  Reproduis arlequin
  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Reproduis le modèle	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Reproduis la mosaïque	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Reproduis le modèle	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Reproduis le modèle



# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Compétences: Développer les premiers outils pour structurer sa pensée: explorer les formes et les grandeurs, Classifier des objets en fonction d'un critère donné (taille, poids, couleur...).

  Tri les étiquettes par couleur	  Tri les plumes	  Tri les voitures par couleur	  Tri les nuances par couleur
  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Repose les formes sur le modèle	  Tri les formes géométriques	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Reproduis le modèle	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Joue le méli mélo



# EXPLORER LE MONDE

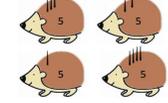
Compétences: : se repérer dans le temps, ordonner chronologiquement des images. Connaître les jours de la semaine et leur ordre.

  Je réalise le puzzle chronologique	  Tri les étiquettes jours/autre mot	  Remets les images dans l'ordre	  Remets les jours dans l'ordre



# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Compétences: Décomposer, composer des collections jusqu'à 10 éléments. Comprendre le système décimal.

  Complète pour qu'il y ait 5 pommes	  Créer des hérissons de 6 piques avec 2 couleurs	  Trouve combien de chien sont dans la niche	  Créer des bonhommes avec 10 boutons

# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE



Compétences: Stabiliser la connaissance des petits nombres., quantifier des collections jusqu'à 10 au moins. Lire les nombres écrits jusqu'à 10. Comparer des collections.

<p>Créer la tour demandée</p>	<p>Pince pour indiquer la quantité</p>	<p>Compte le nombre de gommettes</p>	<p>Pince pour indiquer la quantité</p>
<p>Complète la planche avec la PAM</p>	<p>Place le bon nombre de jetons selon le chiffre</p>	<p>Accroche le bon nombre de bâtonnets</p>	<p>Place le bon nombre de jetons selon le chiffre</p>
<p>Retrouve les collections correspondantes</p>	<p>Pince pour indiquer où il y en a le plus</p>	<p>Pince pour indiquer là où il y en a le moins</p>	<p>Retrouve les collections correspondantes</p>

# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE



Compétences: Développer les premiers outils pour structurer sa pensée:., Classifier des objets en fonction d'un critère donné (taille, poids, couleur...). Poursuivre une suite logique

<p>Joue librement avec la balance</p>	<p>Equilibre le clown</p>	<p>Range du plus léger au plus lourd</p>	<p>Tri selon si c'est léger ou lourd</p>
<p>Reforme les escargots</p>	<p>Place les images sur les bonnes silhouettes</p>	<p>Ordonne les pièces</p>	<p>Range du plus petit au plus grand</p>
<p>Reproduis la suite de formes</p>	<p>Trouve le bonhomme manquant</p>	<p>Trouve la carte correspondante</p>	<p>Poursuis la suite logique</p>



# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Compétences: Stabiliser la connaissance des petits nombres., quantifier des collections jusqu'à 10 au moins. Lire les nombres écrits jusqu'à 10. Comparer des collections.

  Place la pince chiffre sur la bonne quantité	  Place le bon nombre de pincers	  Reforme la bande numérique jusqu'à 5	  Place la pince chiffre sur la bonne quantité
  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Reforme le puzzle numérique	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Reforme le puzzle numérique	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 6 Reforme le puzzle numérique	
  Reforme le puzzle	  Reforme le puzzle	  Reforme la chenille jusqu'à 10	  Reforme le puzzle



# LANGAGE ORAL

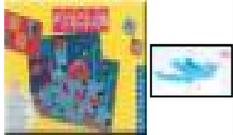
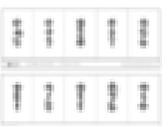
Compétences: Repérer des régularités dans la langue ,manipuler des syllabes, discriminer des sons

  Tri selon la longueur oral du mot	  Tri selon le nombre de syllabe	  Tri selon le nombre de syllabe	  Place la pince pour indiquer l'initiale
  Tri selon le nombre de syllabe	  Compte le nombre de syllabe	  Indique l'initiale (désordre)	  Compte le nombre de syllabes
  Indique le nombre de syllabe	  Tri selon la syllabe d'attaque	  Indique le nombre de syllabes	  Trouve le mot ayant la même attaque

# LANGAGE ECRIT



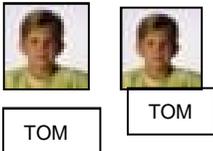
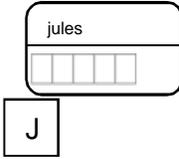
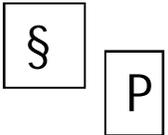
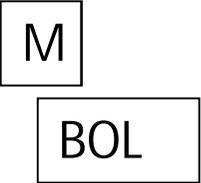
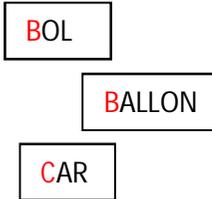
Compétences: Discriminer des images proches, développer sa discrimination visuelle fine et son sens de l'observation. Reconnaître les lettres dans diverses écritures

 <p>Place un jeton sur l'intrus</p>	 <p>Associe le détail à l'image</p>	 <p>Associe les chaussettes</p>	 <p>Retrouve l'image identique</p>
 <p>Place la bague sur sa représentation</p>	 <p>Retrouve l'image identique</p>	 <p>Tri les cartes identiques</p>	 <p>Retrouve l'image identique</p>
 <p>Associe les détails à la bonne image</p>	 <p>Trouve l'image correspondante</p>	<p>BOL</p> <p>GŞLO</p> <p>Tri mot/non mot</p>	 <p>Retrouve la lettre en script</p>

# LANGAGE ECRIT

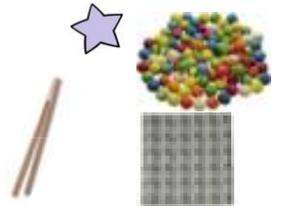
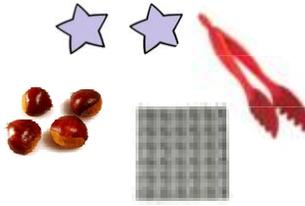


Compétences: Connaître les lettres de l'alphabet dans les 3 manières de les écrire, Découvrir le principe du fonctionnement de l'écrit.

 <p>Retrouve l'initiale du prénom</p>	 <p>Nomenclature des prénoms</p>	 <p>Tri les prénoms</p>	 <p>Remets les lettres</p>
 <p>Recréer les lettres en PAM</p>	 <p>Reforme le puzzle des lettres</p>	 <p>Replace les lettres sur le modèle</p>	 <p>Replace les lettres sur le modèle</p>
 <p>Tri les lettres /signes</p>	 <p>Tri lettres/mots</p>	 <p>Tri selon l'initiale</p>	 <p>Reforme les puzzles mot</p>

# MOTRICITE FINE

Compétences: Développer sa coordination, travailler la motricité fine, travailler la pince oculomotrice. Découvrir des objets usuels et leur fonction. Découvrir la propriété de certains objets.

 <p>Verse les graines dans les divers récipients</p>	 <p>Verse le sable dans les divers récipients</p>	 <p>Verse le sable jusqu'à la limite donnée</p>
 <p>Place un cotillon dans les alvéoles</p>	 <p>Place les marrons dans l'alvéole</p>	 <p>Place l'escargot dans les alvéoles</p>
 <p>Boutonne</p>	 <p>couds</p>	 <p>lace</p>

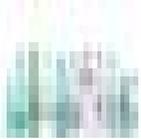
# MOTRICITE FINE

Compétences: Développer sa coordination, travailler la motricité fine, travailler la pince oculomotrice. Découvrir des objets usuels et leur fonction. Découvrir la propriété de certains objets.

 <p>Déplace à l'aide de la louche</p>	 <p>Déplace à l'aide de la pipette</p>	 <p>Déplace à l'aide de la seringue</p>
 <p>Transvase à l'aide de l'entonnoir</p>	 <p>Transvase à l'aide de l'entonnoir</p>	 <p>Transvase à l'aide de l'entonnoir</p>
 <p>Verse d'un pichet à l'autre</p>	 <p>Verser dans les tasses</p>	 <p>Verse jusqu'à la limite donnée</p>

# MOTRICITE FINE

Compétences: Développer sa coordination, travailler la motricité fine, travailler la pince oculomotrice. Découvrir des objets usuels et leur fonction. Découvrir la propriété de certains objets.

  Visse les bouteilles	  Visse les boulons plastiques	  Visse pour accrocher les planches	  Visse les vrais boulons.
  Déplace à l'aide de la pince	  Déplace à l'aide de la pince	  Déplace à l'aide de la cuillère	  Tamise pour récupérer les graines

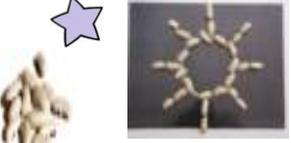
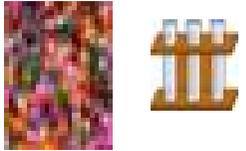
# MOTRICITE FINE

Compétences: Développer sa coordination, travailler la motricité fine, travailler la pince oculomotrice. Découvrir des objets usuels et leur fonction. Découvrir la propriété de certains objets.

  Place les élastiques autour du tube	  Place les élastiques entre les 2 lignes	  Place les élastiques sur le tube selon la couleur
  Place les pinces à linge autour du bol	  Accroche les pinces au bol selon la couleur	  Accroche les chaussettes par paire avec la pince
  Déplace les marrons à l'aide de la pince spaghetti	  Déplace les escargots grâce à la pince	  Tri les graines à l'aide de la pince à épiler.

# MOTRICITE FINE

Compétences: Développer sa coordination, travailler la motricité fine, travailler la pince oculomotrice. Découvrir des objets usuels et leur fonction. Découvrir la propriété de certains objets.

<p>★</p>  <p>Pique les allumettes dans la PAM pour faire un hérisson</p>	<p>★ ★</p>  <p>Coupe les colombins de PAM au couteau</p>	<p>★ ★ ★</p>  <p>Coupe les colombins de PAM aux ciseaux</p>
<p>★</p>  <p>Place les graines sur la ligne</p>	<p>★ ★</p>  <p>Tri les graines dans les boîtes « tirelire »</p>	<p>★ ★ ★</p>  <p>Tri les perles à HAMA dans les éprouvettes selon la couleur</p>
<p>★</p>  <p>Place les perles HAMA sur les pics selon la couleur</p>	<p>★ ★</p>  <p>Enfile les pâtes pur faire un collier</p>	<p>★ ★ ★</p>  <p>Place les perles HAMA grand format pour reproduire le modèle</p>