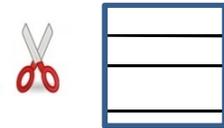
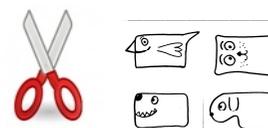
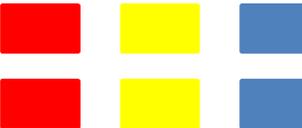
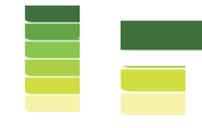
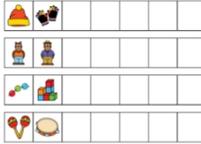
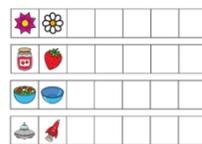
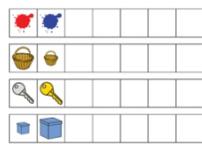
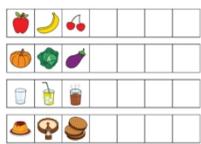
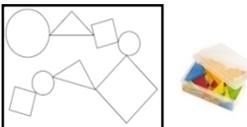
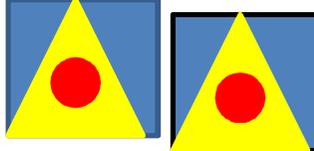
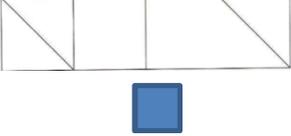
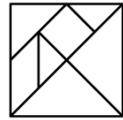
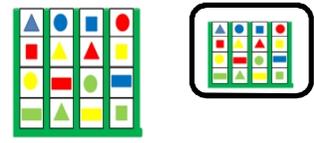
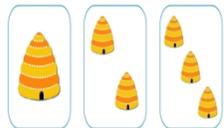
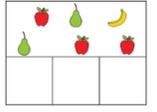
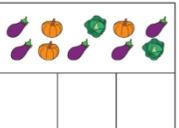
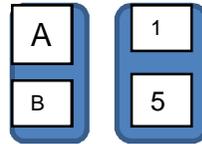
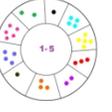
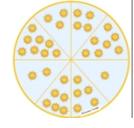
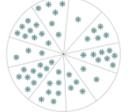


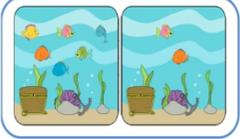
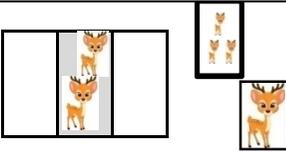
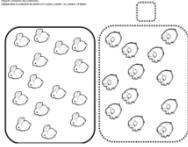
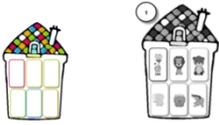
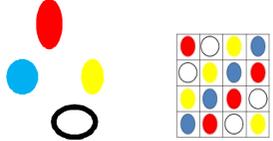
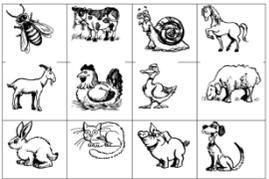
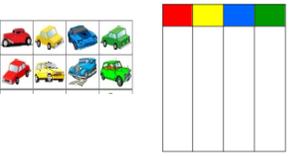
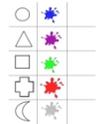
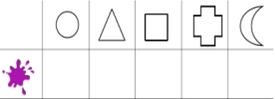
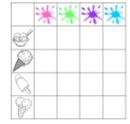
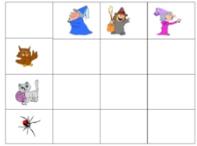
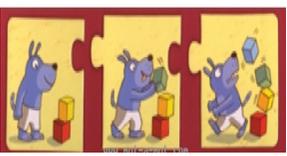
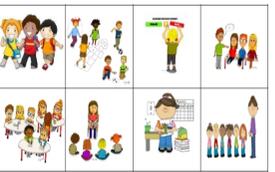
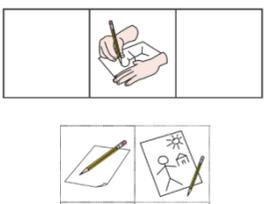
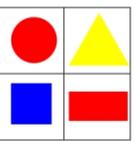
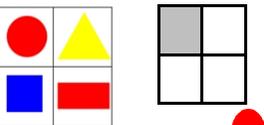
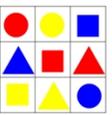
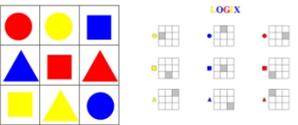
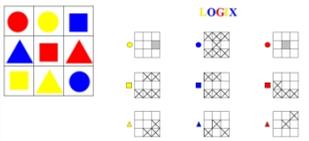
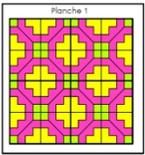
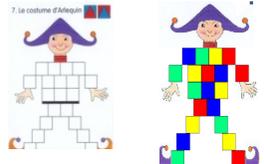
ATELIERS VIE PRATIQUE :

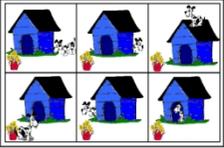
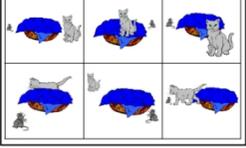
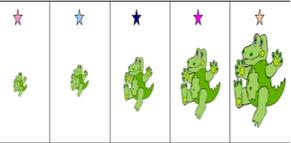
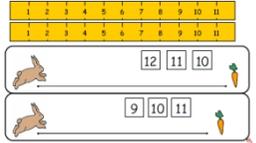
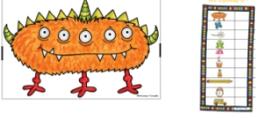
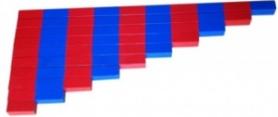
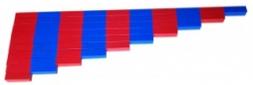
<p>1. savoir utiliser les ciseaux</p>	 <p>Découper de la PAM aux ciseaux</p>	 <p>Découper lignes aux ciseaux</p>	 <p>Découper des courbes aux ciseaux</p>	 <p>Découper des spirales</p>	 <p>Découper des personnages</p>
---------------------------------------	---	---	---	--	---

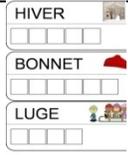
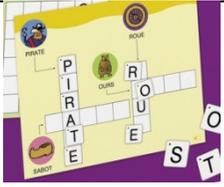
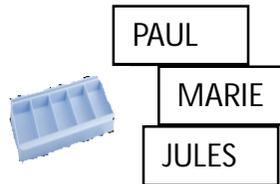
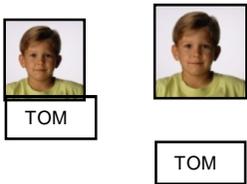
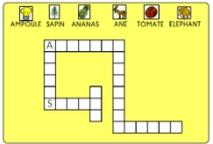
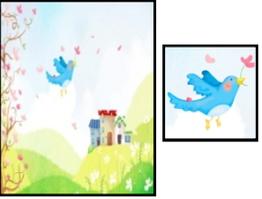
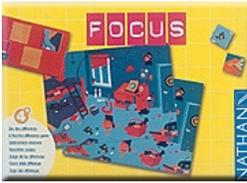
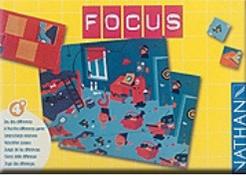
ATELIER DECOUVERTE DU MONDE

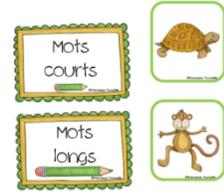
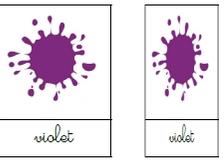
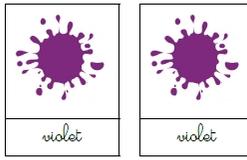
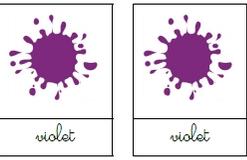
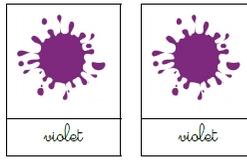
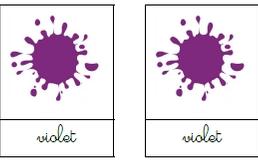
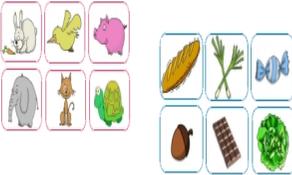
<p>2. Discriminer les couleurs</p>	 <p>Associe les cartes couleurs identiques</p>	 <p>Trier les cartes nuances par couleur</p>	 <p>Retrouve la même nuance de couleur (4)</p>	 <p>Retrouve la même nuance de couleur (8)</p>	 <p>Reforme le soleil chromatique</p>
<p>3. Développer sa pensée logique</p>	 <p>Tri cartes objets école / maison</p>	 <p>Pose les cartes selon la consigne logique donnée</p>	 <p>Associe les cartes qui vont ensemble</p>	 <p>Associe les cartes contraires</p>	 <p>Associe les cartes cru/cuit</p>
<p>4. Poursuivre une suite logique</p>	 <p>Algorithme cartes</p>	 <p>Algorithme cartes</p>	 <p>Algorithme cartes</p>	 <p>Algorithme cartes</p>	 <p>Algorithme cartes</p>
<p>5. discriminer les formes et leur position entre elles</p>	 <p>Formes sur silhouette avec scratch</p>	 <p>Tracer la silhouette des formes</p>	 <p>Loto des empilements</p>	 <p>Jeu empilements</p>	 <p>Jeu du marteau avec modèle</p>
<p>5b. discriminer les formes et leur position entre elles</p>	 <p>Trier les formes géométriques</p>	 <p>Retrouve les formes cachées dans les dessins</p>	 <p>Meli melo</p>	 <p>Jeux du marteau libre</p>	 <p>Tanagramm</p>

6. reconnaître les chiffres	 Chiffres rugueux	 Chiffres rugueux	 Chiffres rugueux	 Chiffres rugueux	 Chiffres rugueux
7. discriminer des éléments et savoir les positionner les uns par rapport aux autres	 Vis boulons de même forme	 Vis selon le modèle	 Jeu formes vert avec modèle	 Camelot junior libre	 Camelot junior avec modèle
8. développer sa pensée logique		logico	logico	logico	logico
9. dénombrer une collection	 Carte à compter 1 à 3	 Place le nombre de fruit correspondant	 Cartes à compter 1 à 5	 Cartes nombre de fruits correspondants	 Carte à compter <10
10. Discriminer les chiffres	 Tri les chiffres en bois 1 à 3	 1 à 5	 Tri cartes chiffres/lettres	 1 à 9	 1 à 9 et associe les allumettes
11. Connaître la suite des chiffres	 Puzzles numériques 1 à 5	 1 à 5	 1 à 7	 1 à 7	 1 à 10
12. Associer une même quantité à ses diverses représentations	 Roue des chiffres de 1 à 5 associer constellation et doigt	 Roue des chiffres de 1 à 6 associer le chiffre à la constellation ou aux doigts	 Roue des chiffres de 1 à 6 dénombrer et associer le chiffre	 Roue des chiffres de 1 à 8 dénombrer et associer le chiffre	 Roue des chiffres de 1 à 10 dénombrer et associer le chiffre

<p>13. Comparer des collections</p>		 <p>Ateliers comparaison de collections quantité le plus</p>	 <p>Ateliers comparaison de collection le moins</p>	 <p>Placer les cartes selon si il y en a moins ou plus que la collection référente</p>	 <p>Associe les collections comptant autant d'objets</p>
<p>14. Se repérer dans un quadrillage</p>	 <p>Maison des animaux de la savane</p>	 <p>Cotillon dans quadrillage avec modèle</p>	 <p>Maison de la forêt</p>	 <p>Jeu de la ferme</p>	 <p>Bataille navale :Place les bateaux sur le quadrillage.</p>
<p>15. Utiliser les tableaux pour trier</p>	 <p>tri les voitures par couleur dans le tableau simple entrée</p>	 <p>Place l'image correspondante aux 2 critères dans la bonne ligne</p>	 <p>Tableau double entrée 1 ligne</p>	 <p>Tableau double entrée couleur et forme</p>	 <p>Tableau double entrée</p>
<p>16. Se repérer dans le temps</p>	 <p>Puzzle de suites temporelles</p>	 <p>Cartes temps ecole/maison</p>	 <p>Ordonne moment ecole</p>	 <p>Image avant/après</p>	 <p>Images sequentielles</p>
<p>17. se repérer dans un quadrillage</p>	 <p>Logix 4 cases avec modèle</p>	 <p>Logix 4 cases classique</p>	 <p>Logix 9 cases avec modèle</p>	 <p>Logix 9 cases classique</p>	 <p>Logix 9 cases niv 2</p>
<p>18. se repérer dans l'espace</p>	 <p>mosaicolor</p>	 <p>Costume arlequin couleur</p>	 <p>Costume d'arlequin bicolore</p>	 <p>Reforme l'oiseau selon modèle</p>	 <p>Place les points de la coccinelle</p>

19. se repérer dans l'espace	 <p>Loto position chien</p>	 <p>Loto position chat</p>	 <p>Chambre de léa niv1</p>	 <p>Chambre de léa niv 2</p>	 <p>camouflage</p>
20. Connaître les formes et leurs caractéristiques	 <p>Triangle constructeur</p>	 <p>Triangle constructeur</p>	 <p>Triangle constructeur</p>	 <p>Triangle constructeur</p>	 <p>Triangle constructeur</p>
21. mesure	 <p>Tour gigogne</p>	 <p>Les barres rouges</p>	 <p>Ordonne selon la taille</p>	 <p>Jeu lapin carotte</p>	 <p>Mesure avec des pions la longueur de l'image</p>
22. Comprendre et connaître la numération jusqu'à 10	 <p>Les barres rouges et bleues</p>	 <p>Les barres rouges et bleues</p>	 <p>Les barres rouges et bleues</p>	 <p>Les barres rouges et bleues</p>	 <p>Les barres rouges et bleues</p>
23. Construire ou reconnaître une même quantité	 <p>Chemin des nombres de 1 à 3</p>	 <p>Cartes chiffres et pions jusqu'à 5</p>	 <p>Bande numérique jusqu'à 5</p>	 <p>Les fuseaux 1 à 10</p>	 <p>Chiffre et pion 1 à 9</p>
ATELIER DE LANGAGE					
21. Discriminer les lettres et leur son	 <p>Prénoms en perles lettres</p>	 <p>Couleur en perles lettres</p>	 <p>Lettres rugueuses consonnes</p>	 <p>Lettres rugueuses</p>	 <p>Lettres rugueuses</p>

22. Discriminer les lettres d'un mot	 Tampon lettre pour prénom	BOL  Pose lettre sur modèle en mousse	HIVER BONNET LUGE  Ecris les mots avec les lettres magnétiques	 Mots croisés niveau 1	 Mots croisés niveau 2
23 : Discriminer les lettres d'un mot	 Puzzles mots majuscules 4 mots	 Puzzles mots majuscules 6 mots	 Puzzles mots majuscules boîte entière	 Puzzles mots minuscules 4 mots	 Puzzles mots script 6 mots
24. Reconnaître les lettres de l'alphabet	 Puzzle encastrement alphabet	  Pose carte alphabet sur modèle	 Remettre alphabet magnétique dans ordre avec bande individuelle	  Associer majuscule et script	  Associer script et majuscule non ordonné
25. Discriminer des mots	 Trouve ton étiquette prénom	 Tri les prénoms dans BaC	 Nomenclature prénom	 Loto prénom script	 Loto prénom 2 écritures
26. Ecrire des mots connus	 Ecriture velleda son prénom	 Ecriture velleda prénom classe	 Lettres rugueuses voyelles	 Ecriture velleda mot du référentiel	 Ecriture velleda dans mots croisés
27. Développer sa discrimination visuelle	 Jeu associe détail/image	 Jeu focus	 Jeu focus niv 2	 Jeu détail de peinture	 Jeu des différences

28. connaître le son des lettres	 Lettres rugueuses voyelles	 Lettres rugueuses voyelles	 Lettres rugueuses voyelles	 Mots longs mot courts	 Nombre de syllabes dans le mot												
29. discriminer des mots		<table border="1" data-bbox="795 327 1075 470"> <tr><td>CHAT</td><td>CAR</td></tr> <tr><td>CHAT</td><td>CAR</td></tr> </table> Tri les étiquettes mots	CHAT	CAR	CHAT	CAR	 Retrouve le même mot dans la même graphie	 Retrouve le même mot dans 2 graphies	 Retrouve l'initiale du mot en t'aidant des sons								
CHAT	CAR																
CHAT	CAR																
30. Discriminer des mots et des images	 Nomenclature	 nomenclature	 nomenclature	 nomenclature	 nomenclature												
31. Discriminer les lettres de l'alphabet dans diverses graphies			 Roue de l'alphabet majuscule	 Roue de l'alphabet majuscule/ script	 Œufs de l'alphabet												
32. Discriminer divers ensemble.	<table border="1" data-bbox="526 1117 739 1300"> <tr><td>§</td><td>M</td></tr> <tr><td>μ</td><td>P</td></tr> </table> Tri image/lettres	§	M	μ	P	<table border="1" data-bbox="795 1173 1064 1284"> <tr><td>BOL</td><td>A</td></tr> </table> Tri lettres/mots	BOL	A	<table border="1" data-bbox="1108 1125 1400 1300"> <tr><td>BOL</td></tr> <tr><td>G§LO</td></tr> </table> Tri mot/autres	BOL	G§LO	<table border="1" data-bbox="1433 1141 1736 1284"> <tr><td>BOL</td><td>CAR</td></tr> <tr><td>BALLON</td><td>CHAT</td></tr> </table> Tri mot selon initiale	BOL	CAR	BALLON	CHAT	 Associe les mots qui riment
§	M																
μ	P																
BOL	A																
BOL																	
G§LO																	
BOL	CAR																
BALLON	CHAT																