



Trier et reconnaître des formes ou des couleurs



Trier et reconnaître des formes ou des couleurs



Utiliser des formes ou des couleurs pour construire, assembler, ...



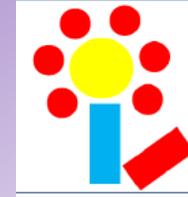
Agir sur les matières, les matériaux naturels ou fabriqués par l'homme : modeler, découper



Trier selon la forme ou la couleur



Trier des boules selon leur couleur à l'aide d'une pince



Utiliser les blocs logiques pour reproduire des assemblages



Réaliser des colombins en pâte à modeler



Trier sur les abaqués selon la forme ou la couleur



Trier des boules en changeant de couleur à chaque ligne à l'aide d'une pince



Réaliser un algorithme avec les perles en bois avec 2 formes ou couleurs



Réalise des petites boules en pâte à modler



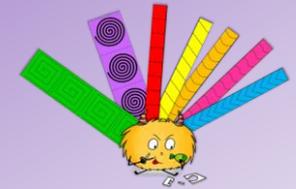
Trier selon la forme et la couleur



Visser pour associer ensemble les vis et boulons de même forme



Réaliser un algorithme avec les perles en bois avec au moins 3 formes ou couleurs



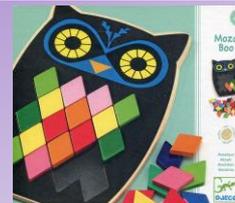
Réaliser des découpages en suivant une ligne



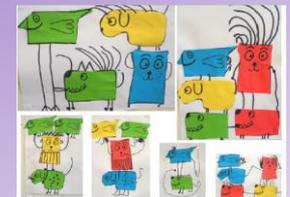
Trier sur les abaqués selon la forme et la couleur



Visser pour associer ensemble les vis et boulons de même forme ou même taille



Réaliser un assemblage à partir d'un modèle



Réalise des découpages de formes simples



Développer des gestes de plus en plus précis



Tracer, représenter des graphismes simples



Tamponner, coller, découper



Dessiner, colorier



Pêcher des animaux marins à l'aide de la canne aimantée



Représenter des traits verticaux, horizontaux ou un quadrillage à l'aide d'objets



Tamponner en respectant des contraintes (ligne, cadre ...)



Colorier des dessins simples sans dépasser



Utiliser des pinces de différentes tailles pour transvaser des objets de différentes tailles



Représenter un cercle, des rayons à l'aide d'objets



Décoller et coller des gommettes en respectant des contraintes (ligne, cadre ...)



Colorier en respectant un modèle simple



Enfiler des boutons sur un fil de pêche



Tracer des graphismes au doigt dans la farine, le sable



Coller pour remplir une surface



Dessiner à l'aide de pochoirs



Graver des graphismes dans de la pâte à modeler



Coller à un endroit précis



Dessiner à l'aide d'un modèle de dessin à étape simple



Évaluer une quantité , associer les différentes représentations du nombre de 0 à 3



Construire des collections avec les représentations du nombre de 0 à 3



Construire des collections ; Dénombrer des quantités de 0 à 3



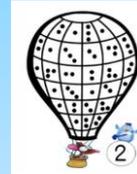
Connaitre l'écriture chiffrée de 0 à 3



Construire une collection équipotente avec les numicons



Construire la fleur des nombres



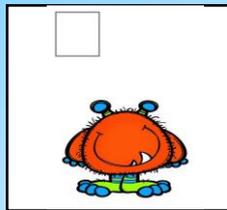
Subitizing : reconnaître globalement une quantité



Connaitre l'écriture chiffrée de 0 à 3 : les chiffres rugueux



Construire une collection équipotente avec les boites à compter



Construire des collections : les monstres



Construire une collection à partir d'un nombre de doigts



Construire une collection équipotente avec les boites à compter



Reconnaître globalement une quantité



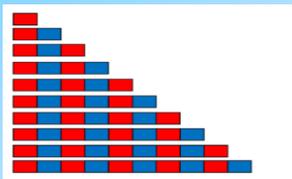
Construire des collections : les animaux



Construire une collection à partir d'une constellation



Construire une collection dont le cardinal est donné de 0 à 3



Ordonner les barres de 0 à 3



Construire une collection à partir d'une collection témoin



Dénombrer une collection dans une sous collection



Reconnaître les lettres de l'alphabet en capitales



Reconnaître son initiale, son prénom



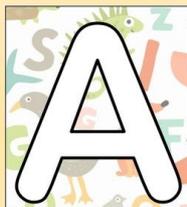
Recomposer son prénom



Tracer les lettres



Reconstituer le puzzle de l'alphabet



Initiales et pâte à modeler



Recomposer son prénom avec les lettres mobiles



Tracer librement des lettres dans le sable ou la farine



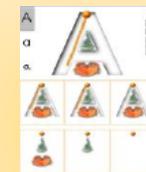
Apparier les lettres : chercher dans la bouteille et cocher sur la fiche



Chasse aux lettres : retrouver son initiale



Recomposer son prénom avec les lettres mobiles



Tracer des lettres de manière guidée



Bingo des lettres : Connaître le nom des lettres capitales



Labyrinthe des lettres capitales



Recomposer son prénom avec les tampons



Tracer des lettres de manière guidée



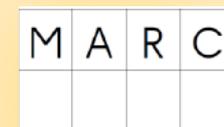
Reconstituer la chenille de l'alphabet



Reconnaître son prénom parmi plusieurs propositions



Recomposer son prénom avec les lettres mobiles



Copier son prénom avec modèle



Découvrir la fonction de l'écrit



Découvrir la fonction de l'écrit



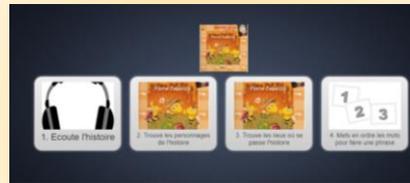
Écouter une histoire au coin écoute



Retrouver le personnage et le lieu d'une histoire simple



Observer et retrouver des éléments dans une image / un livre



Retrouver le personnage et le lieu d'une histoire simple



Associer 2 images identiques



Retrouver le personnage et le lieu d'une histoire simple



Associer 2 images identiques