



# GRANDE SECTION

# LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement

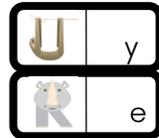
# GRANDE SECTION



Connaître les lettres de l'alphabet et leur son



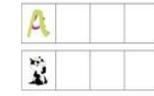
Associe les lettres au phonozoo



Reforme le chemin des lettres



Indique par une pince la lettre correspondant



Place les lettres correspondantes dans les 3 graphies



Retrouve le phonème initial



Tri les images selon le phonème initial



Place une pince sur les images contenant le phonème modèle



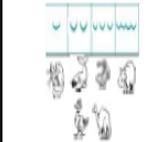
Tri les images selon le phonème entendu



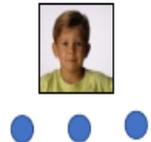
Trouve les cartes contenant le phonème



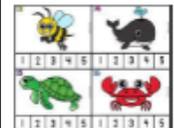
Travailler sur la notion de syllabes



Tri selon le nombre de syllabes



Indique le nombre de syllabes dans les prénoms



Indique le nombre de syllabes à l'aide d'une pince



Place autant de jetons qu'il y a de syllabes



Place autant de jetons qu'il y a de syllabes



Retrouve le mot créer par la fusion des autres



Trouve l'image qui ne commence pas par la même syllabe



Retrouve le mot qui se cache dans l'autre



Lis la syllabe et trouve le mot qui commence par elle



Repérer des similitudes entre des mots



Tri selon si le mot est long ou court



Indique le mot qui ne commence pas pareil



Tri selon la syllabe initiale



Tri selon la syllabe initiale



Associe les cartes qui riment



Trouve les cartes qui finissent de la même façon



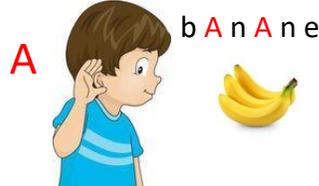
Place dans chaque animal des images qui riment



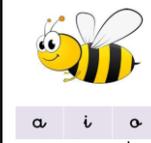
Trouve l'image qui a pour syllabe initiale celle finale du mot modèle



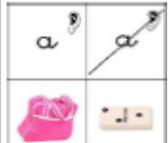
Trouve l'image contenant la syllabe demandé



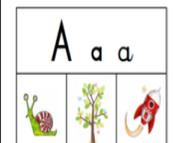
Discriminer un son dans un mot



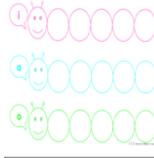
Indique la lettre permettant de faire le son initial



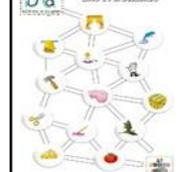
Tri selon si tu entends ou non le phonème



Indique le mot commençant par cette lettre



Tri selon le phonème entendu



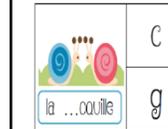
Suis le chemin du son



Trouve le nouveau mot formé si tu enlèves le dernier phonème



Tri selon la place du phonème dans le mot



Trouve la lettre manquante

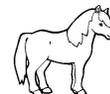


Associe le mot à l'image

# LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement

# GRANDE SECTION



Connaître les lettres de l'alphabet



Remplace les lettres dans leurs empreintes



Tri les étiquettes lettres/ non lettres



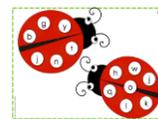
Reforme les lettres de l'alphabet avec les bandes



Accroche les pinces lettres sur leur modèle



Reforme l'alphabet avec les lettres magnétiques



Remplace les lettres scriptes sur le point correspondant



Remplace les lettres script dans l'ordre



Trouve la lettre manquante



Trouve la lettre manquante



Reconnaître les lettres dans diverses graphies



Tri les bouchons lettres majuscules/ script



Avec la pince indique la lettre correspondante en script



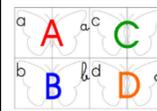
Place la pince lettre majuscule sur la lettre script correspondante



Reforme l'arc en ciel en associant majuscule et script



Place les lettres cursives sur les lettres majuscules



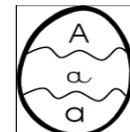
Reforme les papillons des lettres en 3 graphies



Remplace les lettres cursives sur le modèle en script



Reforme la suite des dominos en associant cursive/script



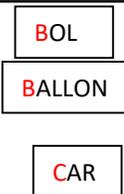
Reforme les œufs avec les 3 graphies



Discriminer les lettres d'un mot



Tri les étiquettes mots/ non mots



Tri les cartes mots selon l'initiale de chacun



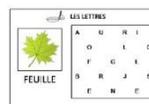
Reforme les mots avec les lettres mobiles



Reforme le puzzle des mots en script



Reforme les mots en script



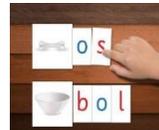
Retrouve les lettres pour former le mot dans une graphie différente (maj/script)



Remplace le mot que tu peux reformer avec les lettres proposées



Retrouve les lettres du mot (majuscule/cursive)

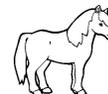


Remplace les lettres des mots dans l'ordre pour l'écrire

# GRANDE SECTION

## LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement



Commencer à écrire seul



Reforme les lettres capitales en perle HAMA



Recopie les lettres de l'alphabet en majuscules



Recopie les prénoms de la classe en majuscule



Trace les graphismes liés à l'écriture cursive sur l'ardoise



Essaie d'écrire la première lettre du mot



Essaie d'écrire les mots demandés



Replace les lettres dans l'ordre pour écrire le mot lié à l'image



Essaie les mots liés aux images



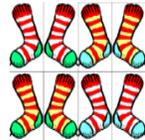
Ecris les mots demandés



Développer sa discrimination visuelle fine



Retrouve les images identiques



Associe les chaussettes et bonnets identiques



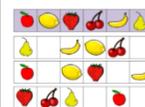
Associe les images au modèle



Associe le tableau à son détail



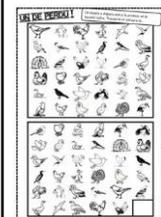
Retrouve les images identiques



Trouve ce qu'il manque



Retrouve les éléments dans l'image



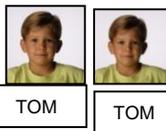
Trouve le dessin oublié



Trouve les différences entre les images



Discriminer des mots



Associe les photos et les prénoms



Tri les mots identiques dans des polices différentes



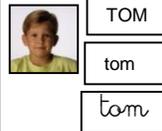
Place les pincettes mots identiques au modèle (majuscule)



Associe les cartes avec le même mot dans des graphies différentes



Retrouve le mot modèle dans une autre graphie



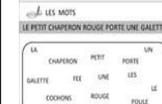
Associe la photo au prénom dans les 3 écritures



Associe avec une pince les mots identiques écrits dans les 3 graphies



Retrouve le mot modèle dans le texte

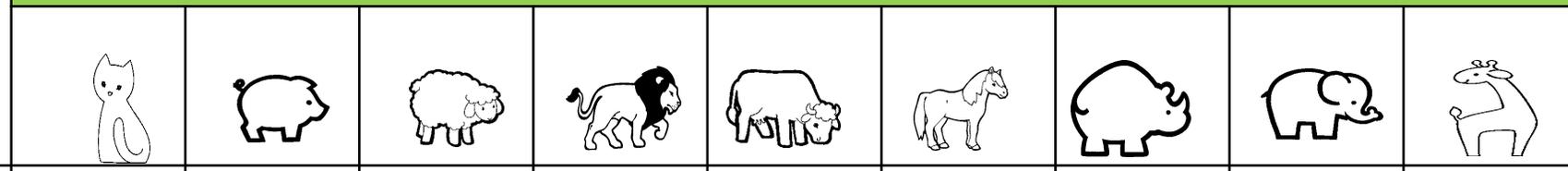


Retrouve les mots de la phrase

# EXPLORER LE MONDE

# GRANDE SECTION

\* se repérer dans l'espace, situer des objets les uns par rapports aux autres, se repérer dans un quadrillage.  
Reproduire un assemblage.  
\* se repérer dans le temps, ordonner chronologiquement des images.  
Connaître les jours de la semaine et leur ordre.



Se repérer dans un quadrillage

Remplace les boules de coton au bon endroit

Place les glaçons au bon endroit

Remplace les images au bon endroit

Remplace les formes dans la case grisée correspondante

Remplace les animaux selon le codage

Remplace les formes selon le codage

Colorie pour reproduire le modèle

Cache les trésors au bon endroit sur l'île

Colorie pour reproduire le modèle

Situer des éléments les uns par rapport aux autres

Remplace les animaux au bon endroit

Reproduis la pyramide des animaux en t'aidant du modèle ombré

Retrouve l'image identique

Place les animaux selon le codage

Place les élastiques au bon endroit

Remplace les cartes points sur le modèle

Orientes les cartes points pour reproduire le modèle

Place les carrés au bon endroit pour reproduire le modèle

Reproduis avec les allumettes le dessin

Tracer, suivre un parcours

Déplace toi dans le labyrinthe avec ton personnage aimé

Trace sur la planche le parcours du petit aventurier

Place les animaux dans l'ordre de visite du fermier

Trace le chemin indiqué par la flèche pour trouver le cadeau mystère

Suis le chemin des formes pour trouver l'animal mystère

Suis le chemin fléché pour retrouver l'animal mystère

Suis le chemin fléché pour retrouver l'animal mystère

Assemble les pièces pour faire un circuit fermé bleu

Suis le chemin pour placer les poissons à l'endroit demandé

Consolider la notion de chronologie

Reforme le petit train des jours

Place l'image qui arrive avant puis après

Trie les images selon la saison

LUNDI

ECOLE

Retrouve les étiquettes jours parmi les autres mots

Ordonne les images dans l'ordre (5)

LUNDI

MARDI

Assemble les étiquettes jours dans l'ordre (majuscule/script)

Remplace les images dans l'ordre (6)

Reforme la suite des jours dans les 3 écritures

Remplace les images dans l'ordre (9)

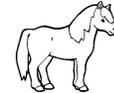
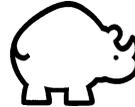
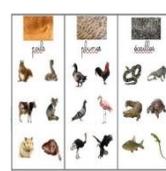
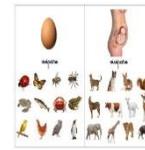
# EXPLORER LE MONDE

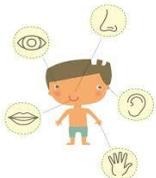
\* se repérer dans l'espace, situer des objets les uns par rapports aux autres, se repérer dans un quadrillage.  
Reproduire un assemblage.  
\* se repérer dans le temps, ordonner chronologiquement des images.  
Connaître les jours de la semaine et leur ordre.

# GRANDE SECTION

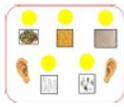


**Découvrir le monde du vivant**

								
								
Trie selon si les animaux ont des poils, plumes ou écailles	Reforme les puzzles des plantes et de leur cycle de vie ( arbre/fleur, plante)	Trie les cartes selon si les animaux sont herbivores ou carnivores	Trie les cartes selon le lieu de vie des animaux	Trie les étiquettes fruits ou légumes	Retrouve l'animal mystère	Réalise les puzzles pour en apprendre plus sur les animaux	Trie selon si les animaux sont ovipares ou non	Retrouve l'empreinte des animaux

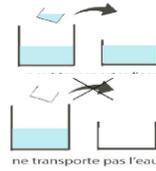
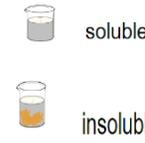


**Le corps humain et son environnement**

								
Associe les pots qui font le même son	Associe le sac tactile à l'image de l'objet qu'il contient	Associe l'œuf sonore à l'image de son contenu	Les yeux bandés associe les tissus identiques puis classe les bandes de la moins à la plus rugueuse	Reforme le puzzle du corps humain	Aide toi de la loupe pour associer les images identiques de taille différente	Trie les images selon si la situation est dangereuse ou non	Entoure les dangers présents dans la pièce	Associe les pots de même senteur



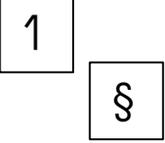
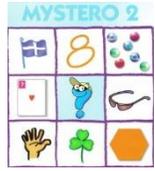
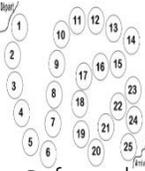
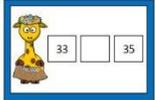
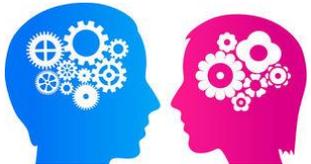
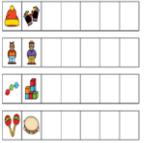
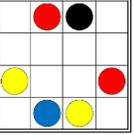
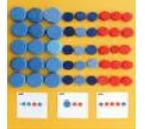
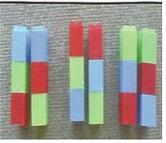
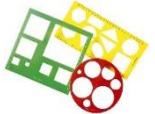
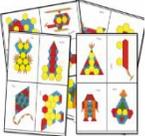
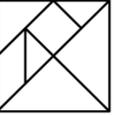
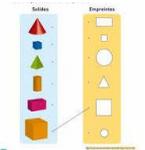
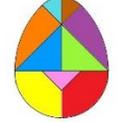
**Explorer la matière**

								
Trie les billes de couleurs en t'aidant de l'aimant	Trie les cartes selon si les objets sont attirés ou non par l'aimant	Reproduis le modèle	Trie les objets selon la matière dont ils sont faits	Souffle pour déplacer la bille dans le labyrinthe	Déplace avec la paille les petites formes en papier d'un bac à l'autre	Trie selon si les objets transportent l'eau ou non	Trie selon si les objets flottent ou coulent	Trie selon si les éléments se mélangent ou non à l'eau

# STRUCTURER SA PENSÉE

Explorer les formes. Stabiliser la connaissance des petits nombres

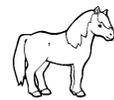
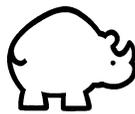
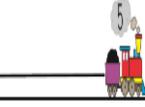
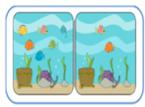
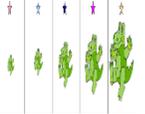
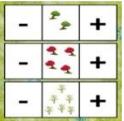
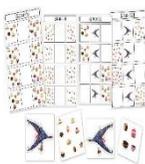
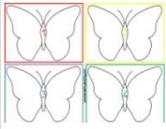
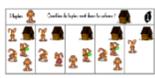
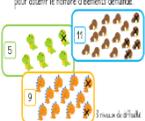
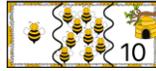
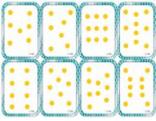
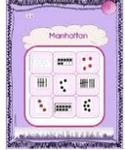
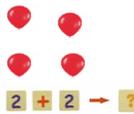
# GRANDE SECTION

																		
 <p>Connaître les écritures chiffrées des nombres</p>	<p>Tri les cartes nombres /signes</p>	<p>Retrouve les chiffres identiques</p>	<p>Reforme les chiffres avec les clics</p>	<p>Ordonne les cartes</p>	<p>Reforme le puzzle des chiffres</p>	<p>Reforme les chiffres de 6 à 9</p>	<p>Trouve le chiffre manquant</p>	<p>Trouve le chiffre non représenté</p>	<p>Reforme le tableau de 100</p>									
 <p>Connaitre la suite des nombres</p>	 <p>Reforme le puzzle pour refaire la suite des chiffres</p>	 <p>Reforme le puzzle pour refaire la suite des chiffres</p>	 <p>Reforme la suite des chiffres de 0 à 10</p>	<table border="1" data-bbox="963 578 1098 664"> <tr><td>1</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>6</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>8</td><td>10</td></tr> </table> <p>Trouve chiffre manquant</p>	1	3	4	4	6	8	5	8	10	 <p>Reforme le puzzle pour refaire la suite des chiffres</p>	 <p>Reforme la suite des chiffres de 0 à 30</p>	 <p>Reforme le puzzle pour refaire la suite des chiffres</p>	 <p>Trouve chiffre manquant</p>	 <p>Reforme la suite des chiffres de 0 à 100</p>
1	3	4																
4	6	8																
5	8	10																
 <p>Développer sa pensée logique ( tri, suite..)</p>	 <p>Retrouve les nuances de couleurs</p>	 <p>Reforme le soleil chromatique</p>	 <p>Poursuis la suite logique</p>	 <p>Trie dans le tableau double entrée</p>	 <p>Poursuis la suite logique dans le tableau</p>	 <p>Complete le sudoku des couleurs</p>	 <p>Poursuis la suite logique</p>	 <p>Tri les images dans le tableau double entrée</p>	 <p>Trouve toutes les tours de 3 légos possibles</p>									
 <p>Reconnaître les formes, reproduire un assemblage de formes</p>	 <p>Dessine les formes géométriques</p>	 <p>Reproduis l'assemblage de formes</p>	 <p>Place les formes pour reformer la mosaïque</p>	 <p>Tri les cartes selon le solide associé</p>	 <p>Reforme un hexagone à l'aide des diverses formes</p>	 <p>Reproduis les modèles de tangram</p>	 <p>Associe les solides avec les cartes empreintes de ses faces</p>	 <p>Créer de nouvelles formes en associant les divers triangles</p>	 <p>Reproduis les modèles de tangram</p>									

# STRUCTURER SA PENSÉE

Explorer les grandeurs. Stabiliser la connaissance des petits nombres.

# GRANDE SECTION

									
 <p>Créer une quantité dont le cardinal est donné</p>	 <p>Retrouve les cartes quantités correspondantes</p>	 <p>Ordonne les chiffres en associant le bon nombre de jetons</p>	 <p>Ordonne les diverses représentations des chiffres</p>	 <p>Accroche les bâtonnets pour former la bonne quantité</p>	 <p>Accroche le bon nombre de trombones</p>	 <p>Créer les quantités de chaînons demandées</p>	 <p>Place le nombre de pinces demandé</p>	 <p>Réalise la table de seguin 1</p>	 <p>Réalise de la table de seguin 2</p>
 <p>Comparer des collections selon un critère donné</p>	 <p>Indique le pot ayant le moins de biscuits</p>	 <p>Indique l'aquarium ayant le plus de poissons</p>	 <p>Ordonne du plus petit au plus grand</p>	 <p>Place les cartes selon la consigne</p>	 <p>Ordonne les pailles par taille</p>	 <p>Ordonne du plus léger au plus lourd</p>	 <p>Compare les collections</p>	 <p>Tri les éléments lourd/léger</p>	 <p>Indique si il y en a plus, moins ou autant</p>
 <p>Quantifier des collections: les composer les décomposer</p>	 <p>Complète pour avoir le bon nombre de pommes</p>	 <p>Complète pour qu'il y ait la quantité demandée</p>	 <p>Trouve toutes les façons de faire une fleur de 5 pétales avec 2 couleurs</p>	 <p>Trouve l'aile manquante pour former le papillon demandé</p>	 <p>Complète pour avoir le bon nombre de cheveux</p>	 <p>Complète pour faire le nombre demandé</p>	 <p>Barre les éléments pour obtenir la bonne quantité</p>	 <p>Modifie la collection pour faire 10</p>	 <p>Associe les éléments pour faire 10</p>
 <p>Dénombrer, reconnaître une quantité sous diverses formes</p>	 <p>Reforme la bande numérique</p>	 <p>Indique avec la pince la quantité représentée</p>	 <p>Indique avec la pince la quantité représentée</p>	 <p>Tri les dominos dans les bonnes maisons</p>	 <p>Tri les cartes selon la quantité</p>	 <p>Place les tours de la bonne quantité</p>	 <p>Trouve la quantité de ballons représentés</p>	 <p>Indique avec la pince la quantité de cubes représentés</p>	 <p>Indique la quantité d'objets représentée</p>