

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.

<p>★</p> <p>Trier selon si l'objet est attiré ou non par l'aimant</p>	<p>★ ★</p> <p>Réussir à sortir une pièce d'un objet à l'aide de l'aimant</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Réaliser une construction</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Reproduire le modèle</p>
<p>★</p> <p>Utiliser la loupe pour associer les images identiques</p>	<p>★ ★</p> <p>Utiliser la loupe pour retrouver le mot identique</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Utiliser la loupe pour associer les images identiques</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Utiliser la loupe pour retrouver les lettres dans les diverses écritures</p>
<p>★</p> <p>Associer le ballon tactile à la carte contenu</p>	<p>★ ★</p> <p>Associer les tablettes rugueuses et les textiles identiques</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Retrouver le contenu de chaque œuf sonore</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Associer les pots de même senteur</p>

EXPLORER LE MONDE



Compétences: se repérer dans l'espace, situer des objets les uns par rapports aux autres, se repérer dans un quadrillage. Reproduire un assemblage.

<p>★</p> <p>Reproduis le modèle</p>	<p>★ ★</p> <p>Reproduis le modèle</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Reproduis le modèle</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Reproduis le modèle</p>
<p>★</p> <p>Place les élastiques comme sur le modèle</p>	<p>★ ★</p> <p>Modèle :</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>Reproduis le modèle</p>		
<p>★</p> <p>Place les formes selon le codage</p>	<p>★ ★</p> <p>Modèle :</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>Place les formes selon le codage</p>		

EXPLORER LE MONDE








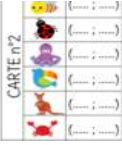

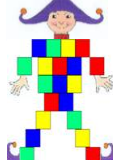











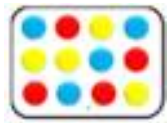


Compétences: explorer le monde des objets des êtres vivants et de la matière. Découvrir ses sens et leur utilité. Découvrir des objets, leurs propriétés et leur fonction.

  Reforme les familles	  Trouve l'animal mystère	  Associe l'animal à son empreinte	  Retrouve le milieu de vie de chaque animal
  Reforme le puzzle à étages	  Découvre le stéthoscope	  Reforme le puzzle du corps	  Entraîne toi à te brosser les dents
  Observe le cycle de vie d'une plante	  Tri les aliments par famille	  Remets dans l'ordre les images	  Tri les aliments

EXPLORER LE MONDE

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










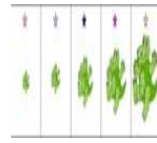



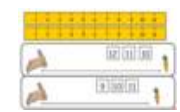



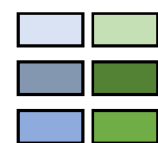






Consigne: reproduis le modèle ou suit la consigne donnée

  Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	  Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4
  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5	  Remplace les images sur le modèle	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5
  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5	  Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4	  Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....



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 cartes lourd/léger	  Place un jeton sur l'objet le plus lourd	  Compare et ordonne les animaux de tri selon leur poids	  Pèse à l'aide des poids les divers obets
  Ordonne les images du plus petit au plus grand	  Ordonne les pailles par taille	  Mesure la distance entre le lapin et la carotte	  Mesure chaque image
  Tri les nuances de couleur	  Retrouve les nuances identiques	  Range du plus foncé au plus clair	  Reforme le soleil chromatique

EXPLORER LE MONDE






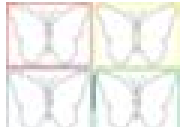




Compétences: : se repérer dans le temps, ordonner chronologiquement des images. Connaître les jours de la semaine et leur ordre.

  Ordonne les jours en majuscules	  Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 Remets dans l'ordre	  Mets les jours (3écritures) dans l'ordre	  Replace les images dans l'ordre
--	---	--	--



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

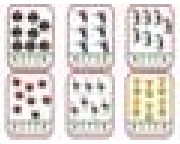
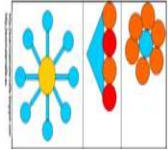





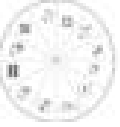


Compétences: Décomposer, composer des collections jusqu'à 10 éléments. Comprendre le système décimal.

  Place des jetons de 2 couleurs pour trouver tous les bonhommes portant 10 boutons	  Associe les ailes pour avoir le nombre de point demandé	  Trouve combien de chien sont restés à la niche	  Complète pour qu'il y ait le bon nombre de cheveux
---	---	--	--



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE



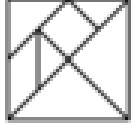



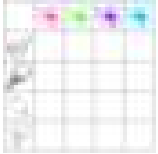
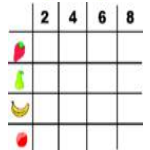
Compétences: Stabiliser la connaissance des petits nombres., quantifier des collections jusqu'à 10 au moins. Lire les nombres écrits jusqu'à 10. Comparer des collections.

 Place une pince pour indiquer la quantité	 Trouve le nombre de gommettes de chaque sorte	 Trouve le chiffre manquant	 Trouve la quantité non représentée
 Place le bon nombre de jetons	 Assemble les batonnets pour obtenir la bonne quantité	 Place le bon nombre de trombone	 Fais des chaines de la quantité demandée
 Place la pince chiffre sur la bonne quantité	 Reforme la bande numérique jusqu'à 10	 Associe la quantité à l'écriture chiffrée	 Place le nombre de pinces demandé



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 Connaître les formes géométriques. Poursuivre une suite logique

 Reproduis les modèles du melo melo	 Reproduis les modèles de mosaïques	 Reproduis les modèles de tangramm	 Reproduis les modèles en ayant que la silhouette
 Poursuis la suite logique	 Poursuis la suite logique	 Complète en respectant les divers critères	 Complète en respectant les divers critères



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>★</p> <p>Place les collections correspondantes</p>	<p>★ ★</p> <p>Place selon si il y en a plus ou moins</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Place l'image pour indiquer où il y en a le plus</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Joue à la bataille</p>
<p>★</p> <p>Reforme les puzzles</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les bandes pour faire les chiffres</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Reforme la chenille jusqu'à 30</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Reforme la chenille jusqu'à 99</p>
<p>★</p> <p>Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5</p> <p>Reforme les puzzles numériques de 1 à 10</p>		<p>★ ★</p> <p>Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5</p> <p>Reforme les puzzles numériques au-delà de 10</p>	



LANGAGE ORAL

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

<p>★</p> <p>Place les cartes selon le nombre de syllabes</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les dominos grâce aux syllabes finales</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Trouve l'intrus (phonème initial ou final)</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Trouve l'intrus (phonème dans le mot)</p>
<p>★</p> <p>Place les lettres pour indiquer l'initiale</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les cartes selon la syllabe d'attaque</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Associe les cartes selon la syllabe finale</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Trouve le mot formé par la combinaison des autres</p>
<p>★</p> <p>Compte le nombre de syllabes</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les mots qui riment pour former l'oeuf</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Associe les mots qui riment</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Associe le mot à l'image</p>

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>★</p> <p>Retrouve l'image identique</p>	<p>★ ★</p> <p>Retrouve le détail de l'image</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Retrouve l'image manquante</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Retrouve l'image manquante</p>
<p>★</p> <p>Retrouve l'image identique</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les bonnets identiques</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Retrouve les images identiques</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Retrouve les détails du poster</p>
<p>★</p> <p>Retrouve la lettre en script</p>	<p>★ ★</p> <p>Repose la lettre script sur le modèle</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Associe la lettre majuscule à celle en cursive</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Associe les 3 écritures pour reformer l'oeuf</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>★</p> <p>Reforme les prénoms en script avec les lettres majuscules</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les prénoms en script à ceux en majuscules</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Retrouve les prénoms écrits en cursives</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Retrouve pour chacun son prénom dans les 3 écritures</p>
<p>★</p> <p>Repose l bouchon sur le modèle (maj/maj)</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les lettres magnétiques (maj/script)</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Reforme les papillons des lettres</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Associe les lettres (script/cursives)</p>
<p>★</p> <p>Reforme les puzzles des mots</p>	<p>★ ★</p> <p>Tri selon le genre des mots</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Modèle :</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>Replace les lettres dans l'ordre pour écrire le 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>★</p>  <p>Visse de vrais boulons</p>	<p>★ ★</p>  <p>Créer des objets en vissant des éléments</p>	<p>★ ★ ★</p>  <p>Visse des écrous de taille variée</p>	<p>★ ★ ★ ★</p>  <p>Réalise la construction demandée</p>
<p>★</p>  <p>Tamise le sable pour récupérer les graines</p>	<p>★ ★</p>  <p>Déplace les perles à l'aide de la spatule</p>	<p>★ ★ ★</p>  <p>Déplace les perles à l'aide de la paille</p>	<p>★ ★ ★ ★</p>  <p>Déplace les graines avec l'outil le plus adapté</p>

LANGAGE ORAL

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



<p>★</p>  <p>Place autant de jetons que de syllabes</p>	<p>★ ★</p>  <p>Pince pour indiquer l'image ayant cette initiale</p>	<p>★ ★ ★</p>  <p>Tri selon si tu entends le phonème ou non</p>	<p>★ ★ ★ ★</p>  <p>l correspondant à l'image</p>
<p>★</p>  <p>Tri dans les valises selon la syllabe d'attaque</p>	<p>★ ★</p>  <p>Associe les images qui riment</p>	<p>★ ★ ★</p>  <p>Trouve les images qui riment</p>	<p>★ ★ ★ ★</p>  <p>Place les images selon le phonème entendu</p>
<p>★</p>  <p>Pince l'image ayant la même syllabe d'attaque</p>	<p>★ ★</p>  <p>Trouve l'initiale de chaque mot</p>	<p>★ ★ ★</p>  <p>Place dans chaque animal les mots qui riment</p>	<p>★ ★ ★ ★</p>  <p>Essaie d'écrire les mots avec les lettres mobiles</p>

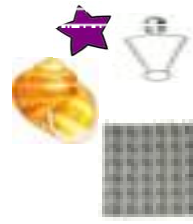
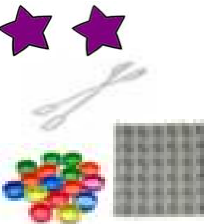








MOTRICITE FINE

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>Place les élastiques selon la couleur</p>	 <p>Accroche ensemble les crayons de même couleur</p>	 <p>Accroche ensemble les chaussettes identiques</p>	 <p>Etends le linge</p>
 <p>Tri à l'aide de la pince à épiler les graines</p>	 <p>Deplace avec les baguettes les cotillons</p>	 <p>Coupe aux ciseaux les colombins de PAM</p>	 <p>Coupe avec les couverts les colombins de PAM</p>
 <p>Tri les perles dans les éprouvettes selon la couleur</p>	 <p>Poinçonne pour séparer l'image</p>	 <p>Fais les lacets</p>	 <p>Tisse</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>Place un escargot dans chaque alvéole</p>	 <p>Place un bouchon dans chaque alvéole</p>	 <p>Transvase l'eau à l'aide de la seringue</p>	 <p>Rempile les éprouvettes à l'aide de la pipette</p>
 <p>Verse jusqu'à la limite</p>	 <p>Place une goutte dans chaque alvéole</p>	 <p>Transvase avec l'entonnoir des bouteilles aux verres</p>	 <p>Verse avec le pichet et l'entonnoir jusqu'à la limite sur la bouteille</p>
 <p>Verse le sable jusqu'à la limite</p>	 <p>Répartis de manière équitable le sable</p>		