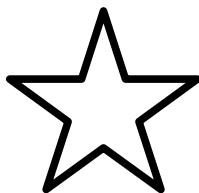
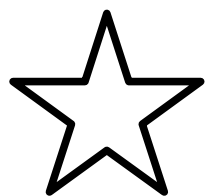


PLAN DE TRAVAIL



Le MONSTRE DES COULEURS

VA A L'ECOLE



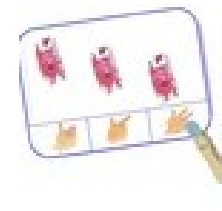
Moyenne section

Acquérir les premiers outils mathématiques.

Compétence : Dénombrer ≤ 3 .



Boîte à compter.



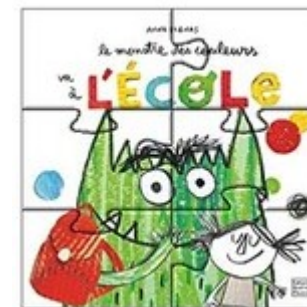
Cartes à pince.

Acquérir les premiers outils mathématiques.

Compétence : Reproduire à partir d'un modèle.



Construire un monstre avec les cubes.



Puzzles niveau 2.

Acquérir les premiers outils mathématiques.

Compétence : Reproduire une suite logique.



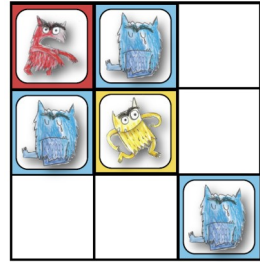
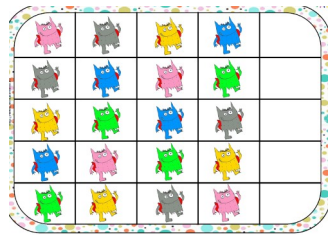
Algorithme 1 - 1.



Ordonner du plus petit au plus grand.

Acquérir les premiers outils mathématiques.

Compétence : Trouver l'élément manquant.

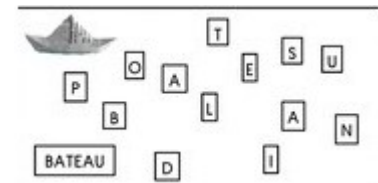


Ajouter le monstre manquant.

Initiation au sudoku.

Mobiliser le langage - écrit.

Compétence : Associer des lettres identiques.



Colorier les lettres qui constituent le mot.

Acquérir les premiers outils mathématiques.

Compétence : Réciter la comptine numérique ≤ 5 .



Trier les cartes du UNO de 1 à 4

Placer les nombres manquants.

Mobiliser le langage - écrit.

Compétence : Développer les gestes de la motricité fine.



Colorier.

Faire des boules de pâte à modeler.

Mobiliser le langage - écrit.

Compétences : Associer des lettres identiques.



Recopier avec des lettres mobiles.

Assembler les images aux mots.

Mobiliser le langage - écrit.

Compétence : Associer deux images identiques.



Loto.

Memory.

Explorer le monde.

Compétence : Situer un objet dans l'espace.



Placer les vignettes dans le quadrillage.



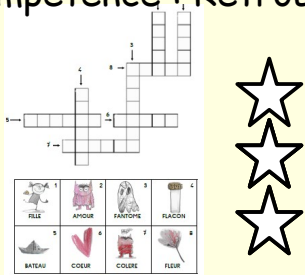
SUR

Placer la mascotte comme sur le modèle.

Mobiliser le langage - écrit.

Compétence : Retrouver des mots.

CHAMPION



Initiation aux mots croisés.



Mots mêlés.