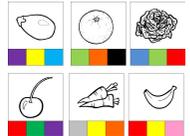


EXPLORER LE MONDE



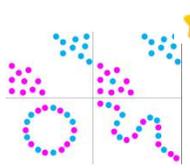
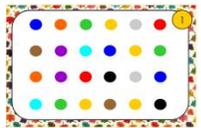
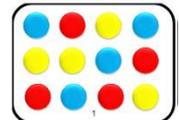
Compétences: explorer le monde des objets des êtres vivants et de la matière. Découvrir ses sens et leur utilité. Découvrir des objets, leurs propriétés et leur fonction.

 <p>Associe les pots de même odeur</p>	 <p>Associe les pots produisant le même son</p>	 <p>Associe l'œuf sonore à l'image de son contenu</p>
 <p>Associe les sacs tactiles ayant le même contenu</p>	 <p>Associe le sac à l'image de son contenant</p>	 <p>Associe les yeux bandés les cartes rugueuses identiques</p>
 <p>Découvre la balance de Roberval</p>	 <p>Découvre les propriétés de l'aimant</p>	 <p>Trouve la couleur du fruit</p>
 <p>Compare le poids des objets</p>	 <p>Tri selon si l'objet est attiré ou non par l'aimant</p>	 <p>Découvre les caractéristiques des animaux</p>

EXPLORER LE MONDE



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

 <p>Place les animaux comme sur le modèle</p>	 <p>Repose l'image sur le modèle</p>	 <p>Repose l'image sur le modèle</p>
 <p>Place les élastiques correctement</p>	<p>Modèle :</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p>	 <p>Place les bouchons comme sur la carte</p> <p>Je sais faire le modèle:</p> <p>1 2</p> <p>3 4</p>
 <p>Place les cartes pour reproduire le modèle</p>	<p>Je sais faire le modèle:</p> <p>1 2 3</p> <p>4 5</p>	 <p>Place les cartes pour reformer le modèle</p> <p>Je sais faire le modèle:</p> <p>1 2</p> <p>3 4</p>
 <p>Tourne les diverses pièces pour ne laisser apparaître que les animaux demandés</p>	<p>Modèle :</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p>	 <p>Place les pièces correctement pour ne voir que les animaux demandés</p> <p>Modèle :</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p> <p>N°..... N°..... N°.....</p>

EXPLORER LE MONDE



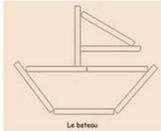
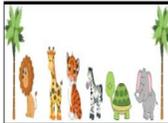
Compétences: Se repérer dans le temps, consolider la notion de chronologie

★ LUNDI	★★★ LUNDI MARDI	★★★ Jeudi Vendredi LUNDI SAMEDI MERCREDI
★ ECOLE Retrouve les étiquettes des jours parmi les autres	★★★ Replace les étiquettes jours dans l'ordre de la semaine	★★★ Rerorme la suite des jours dans les 3 écritures
★ 	Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	
Replace les 3 images du puzzle dans l'ordre chronologique		
★★ 	Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	
Replace les 5 images du puzzle dans l'ordre chronologique		
★★★ 	Modèle : 4 6 + de 6 N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	
Replace les images dans l'ordre chronologique		

EXPLORER LE MONDE



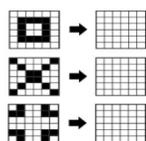
Compétences: se repérer dans l'espace, situer des objets les uns par rapports aux autres, reproduire un assemblage de forme.

★  Le bateau	★★ Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	★★ Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....
Reforme le modèle avec les bâtonnets de glace		Reforme le modèle avec les allumettes
★★ 	★★ Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	★★ Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....
Reforme le modèle		Assemble les pièces pour créer les divers châteaux
★★ 	★★ Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	★★ Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....
Place les diverses pièces comme sur le modèle		Reforme les maisons
★ 	★ Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....	★★ Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....
Reforme la farandole de la jungle		Reforme la suite des animaux.

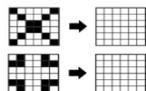


EXPLORER LE MONDE

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



Modèle :

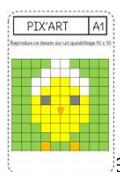


N°..... N°..... N°.....



N°..... N°..... N°.....

Colorie les cases pour reproduire le modèle



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Colorie les cases pour reformer le modèle



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Colorie les cases pour reformer le modèle



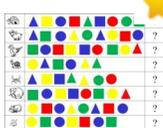
Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Trace le chemin demandé pour retrouvé l'objet mystère



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Suis le chemin pour trouver l'animal mystère



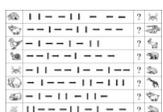
Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Retrace le chemin du pirate



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Suis le chemin pour trouver l'animal



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Suis le chemin pour trouver l'animal



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Replace les trésors au bon endroit sur l'île



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Trouve le bon chemin pour la voiture.



EXPLORER LE MONDE

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



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°.....

Déplace les voitures pour faire sortir le camion de glace



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Place les pièces afin de placer les ours sur la glace et les poissons dans l'eau



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Créer le chemin permettant de relier els deux personnages



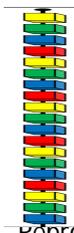
Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Reconnecte les avions avec les pièces demandées



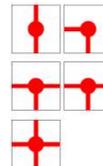
Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Reproduis le collier de perles



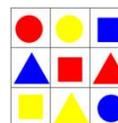
Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Reproduis l'assemblage



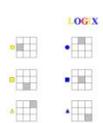
Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

Place les formes sur le quadrillage selon le code



Modèle :

N°..... N°..... N°.....

N°..... N°..... N°.....

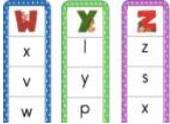
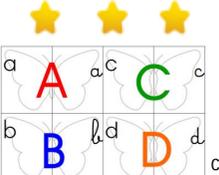
N°..... N°..... N°.....

Place les formes sur le quadrillage selon le code.

LANGAGE ECRIT



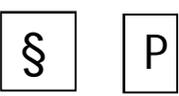
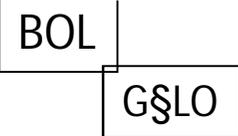
Compétences: Connaître les lettres de l'alphabet dans le 3 manières de les écrire, Découvrir le principe du fonctionnement de l'écrit.

 <p>Pose les lettres sur leur silhouette</p>	 <p>Pose les lettres bouchons sur le modèle</p>	 <p>Accroche la pince lettre sur son modèle</p>
 <p>Accroche la pince sur la lettre script correspondante</p>	 <p>Pose les lettres bouchons script sur le modèle</p>	 <p>Accroche la pince lettre script sur son modèle majuscule</p>
 <p>Reforme l'alphabet en script et en majuscule</p>	 <p>Associe la lettre majuscule à celle en cursive</p>	 <p>Reproduce les lettres en script pour voir apparaître celle en majuscule</p>
 <p>Associe les 3 écritures pour reformer l'oeuf</p>		

LANGAGE ECRIT



Compétences: Découvrir le principe du fonctionnement de l'écrit. Commencer à écrire tout seul,

 <p>Tri les étiquettes lettres/non lettres</p>	 <p>Tri les étiquettes lettres/ mots</p>	 <p>Tri les étiquettes mots/non mots</p>
 <p>Ecris les couleurs sous les prénoms à l'aide des tampons</p>	 <p>Reforme le puzzle des mots en script</p>	 <p>Trouve les lettres manquantes</p>
 <p>Reproduis les gestes graphiques sur l'ardoise</p>	 <p>Ecris les mots en majuscules</p>	 <p>Ecris les mots en utilisant le modèle en script</p>
 <p>Entraîne toi à écrire les lettres en cursives</p>	 <p>Entraîne toi à écrire les prénoms en attaché</p>	 <p>Reforme les mots croisés</p>

LANGAGE ECRIT



Compétences: Discriminer des images proches, développer sa discrimination visuelle fine et son sens de l'observation.

<p>★</p> <p>Retrouve le détail associé à chaque image</p>	<p>★</p> <p>Pose la carte détail sur l'image</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe le détail de la peinture à l'oeuvre</p>
<p>★</p> <p>Retrouve les images identiques</p>	<p>★ ★</p> <p>Retrouve les images identiques</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Retrouve les images identiques</p>
<p>★</p> <p>Associe les cartes identiques</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les cartes identiques</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les cartes identiques</p>
<p>★ ★</p> <p>Retrouve les images manquantes</p>		

LANGAGE ORAL



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

<p>★</p> <p>Tri les cartes selon si c'est un mot long ou court</p>	<p>★</p> <p>Indique le nombre de syllabe</p>	<p>★ ★</p> <p>Tri les mots selon leur syllabe d'attaque</p>
<p>★ ★ ★</p> <p>Trouve l'image selon son phonème d'attaque</p>	<p>★ ★</p> <p>Associe les images ayant la même syllabe finale</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Trouve les images qui riment</p>
<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Trouve le phonème d'attaque</p>	<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Place dans la chenille les images contenant le phonème</p>	<p>★ ★ ★</p> <p>Associe l'animal du phonozoo à la lettre correspondante</p>
<p>★ ★ ★ ★</p> <p>Essaie d'écrire de petits mots seul.</p>		

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE



Compétences: Stabiliser la connaissance des petits nombres, quantifier des collections jusqu'à 10 au moins, les composer et les décomposer, Savoir combien il faut enlever ou ajouter pour obtenir des quantités ne dépassant 10. Lire les nombres écrits jusqu'à 10. Reproduire un assemblage de formes

<p>Complète pour qu'il y ait le nombre de pommes demandées</p>	<p>Associe les ailes du papillon selon le nombre de points</p>	<p>Complète pour avoir le bon nombre de cheveux</p>
<p>Place autant de pions que de lapins restés cachés dans la niche</p>	<p>Complète pour avoir le bon nombre de cheveux</p>	<p>Place les boutons du bonhomme de neige.</p>

<p>Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Reproduis le modèle</p>	<p>Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Reproduis le modèle</p>
<p>Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Reproduis le modèle</p>	<p>Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Reproduis l'assemblage de formes</p>
<p>Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Créer les modèles de tangram</p>	<p>Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Reproduis le modèle N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°.....</p>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE



Compétences: Développer les premiers outils pour structurer sa pensée: acquérir la suite orale des nombres jusqu'à 30, connaître l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 10

<p>Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 Reforme les puzzles numériques</p>	<p>Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 Reforme les puzzles numériques</p>
<p>Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 Reforme les puzzles numériques</p>	<p>Je sais faire le modèle: 1 2 3 4 5 Reforme les puzzles numériques</p>
<p>Reforme la bande numérique jusqu'à 5</p>	<p>Créer la chenille des nombres jusqu'à 10</p>
<p>Créer la chenille des nombres jusqu'à 30</p>	<p>Créer la chenille des nombres jusqu'à 100</p>
<p>Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Trouve le chiffre manquant jusqu'à 10</p>	<p>Modèle : N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... N°..... Trouve les chiffres manquant jusqu'à 20</p>



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>Indique avec la pince le nombre d'objets</p>	<p>Indique avec la pince le nombre d'objets</p>	<p>Place les cartes correspondantes</p>
<p>Accroche une pince là où il y a le moins d'objets</p>	<p>Accroche une pince là où il y a le plus d'objets</p>	<p>Place les cartes selon la collection référence.</p>
<p>Indique avec la pince le nombre d'objets</p>	<p>Indique avec la pince le nombre d'objets</p>	<p>Reforme les puzzles en associant les quantités au chiffre correspondant</p>
<p>Indique avec la pince le nombre d'objets</p>	<p>Trouve le chiffre mystère</p>	<p>Trouve le chiffre mystère</p>



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

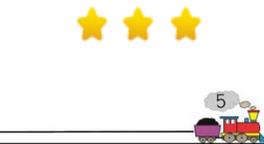
Compétences: Développer les premiers outils pour structurer sa pensée: explorer les formes et les grandeurs, Classifier des objets en fonction d'un critère de longueur.

<p>Réalise et range la tour gigogne</p>	<p>Associe les hommes à leur silhouette</p>
<p>Ordonne les images selon leur taille</p>	<p>Ordonne les pièces selon leur taille</p>
<p>Ordonne les pailles selon leur taille</p>	<p>Mesure la distance entre le lapin et la carotte</p>
<p>Mesure les images</p>	



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

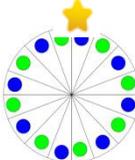
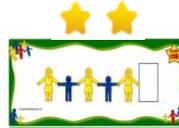
Compétences: Stabiliser la connaissance des petits nombres., quantifier des collections jusqu'à 10 au moins. Lire les nombres écrits jusqu'à 10. Réaliser une collection dont le cardinal est donné.

 <p>Place le bon nombre de jetons sous chaque chiffre jusqu'à 5</p>	 <p>Accroche le bon nombre de trombone jusqu'à 5</p>	 <p>Accroche les bâtonnets ensemble et place les dans la bonne case jusqu'à 5</p>
 <p>Reforme le puzzle des chiffres jusqu'à 5</p>	 <p>Complète les fiches jusqu'à 5</p>	 <p>Reforme les chiffres en plaçant les jetons</p>
 <p>Complète les fiches jusqu'à 9</p>	 <p>Reforme le puzzle des chiffres jusqu'à 9</p>	 <p>Accroche les bâtonnets ensemble et place les dans la bonne case jusqu'à 9</p>
 <p>Créer les chaînes demandées</p>	 <p>Place le bon nombre de jetons sous chaque chiffre jusqu'à 9</p>	 <p>Accroche le bon nombre de trombone jusqu'à 10</p>



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Compétences: Développer les premiers outils pour structurer sa pensée: Classifier des objets en fonction de leur caractéristiques. Identifier le principe de composition d'un algorithme et le poursuivre

 <p>Reforme l'algorithme</p>	 <p>Poursuis l'algorithme</p>
 <p>Poursuis l'algorithme</p>	 <p>Place les voitures dans le bon garage</p>
 <p>Place les cartes selon les critères demandés</p>	 <p>Complète le tableau double entrée</p>
 <p>Tri les cartes nuances par couleur</p>	 <p>Retrouve les nuances demandées</p>