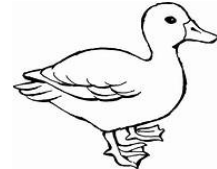
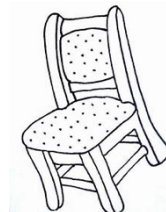
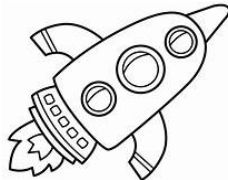
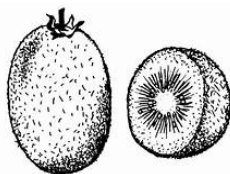
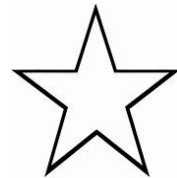
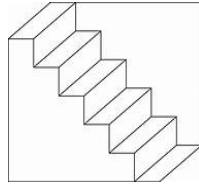
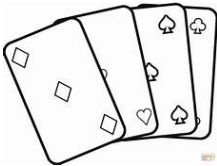
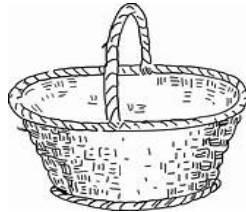
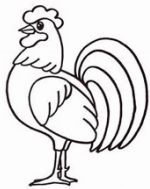
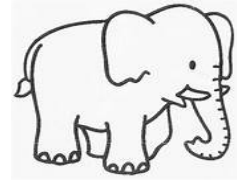
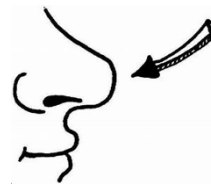
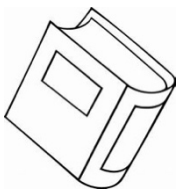
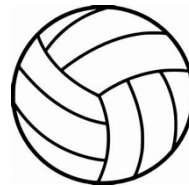
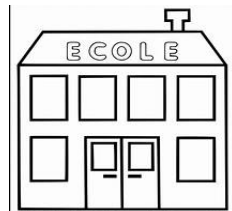
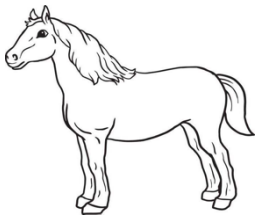
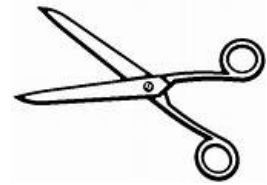
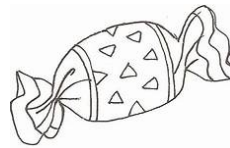
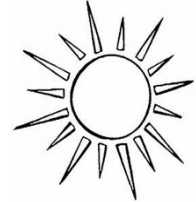
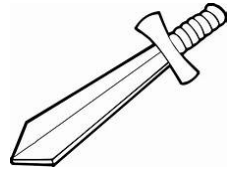
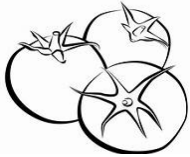
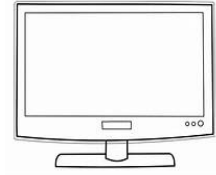


Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Conscience phonologique


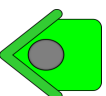
Compétence	Discriminer des sons.
Objectif	Identifier le son /é/ dans les mots.
Déroulement	<p>1. Demander à l'enfant de nommer chaque image en articulant (s'il ne connaît pas l'image, l'adulte peut lui dire).</p> <p>2. Demander à l'enfant d'entourer les images qui contiennent le son /é/.</p> <p>L'adulte peut renommer une image si l'enfant ne sait plus. Laisser l'enfant entourer même s'il fait une erreur.</p> <p>3. Corriger avec l'enfant quand l'exercice est terminé.</p>
Consigne à l'enfant	Entoure l'image quand tu entends le son /é/.

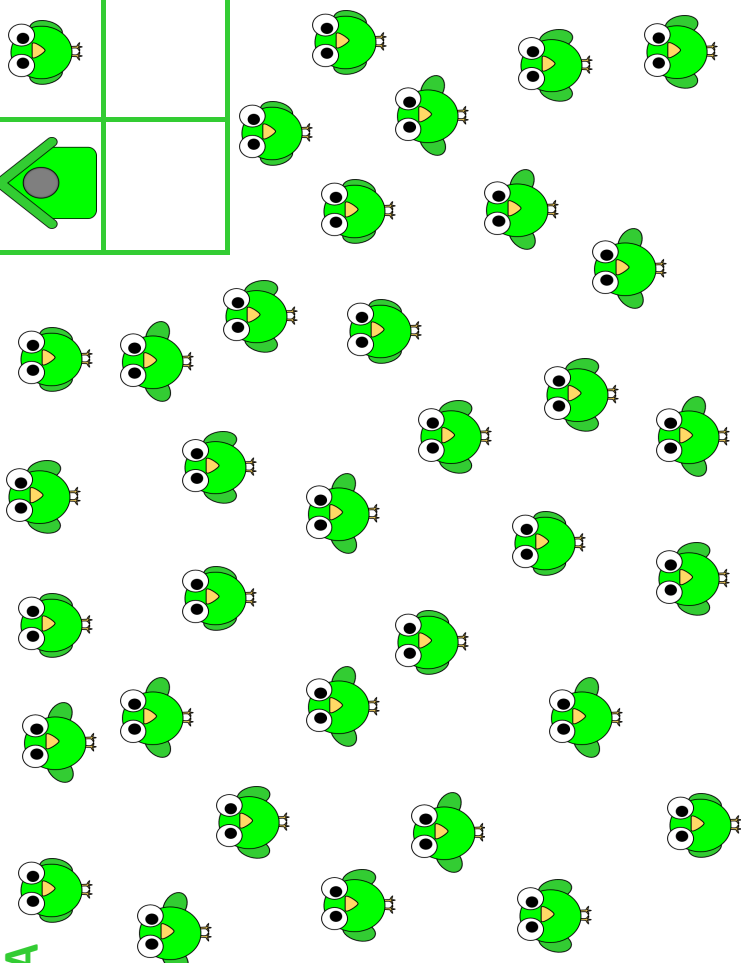





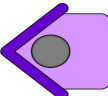
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Stabiliser la connaissance des petits nombres.

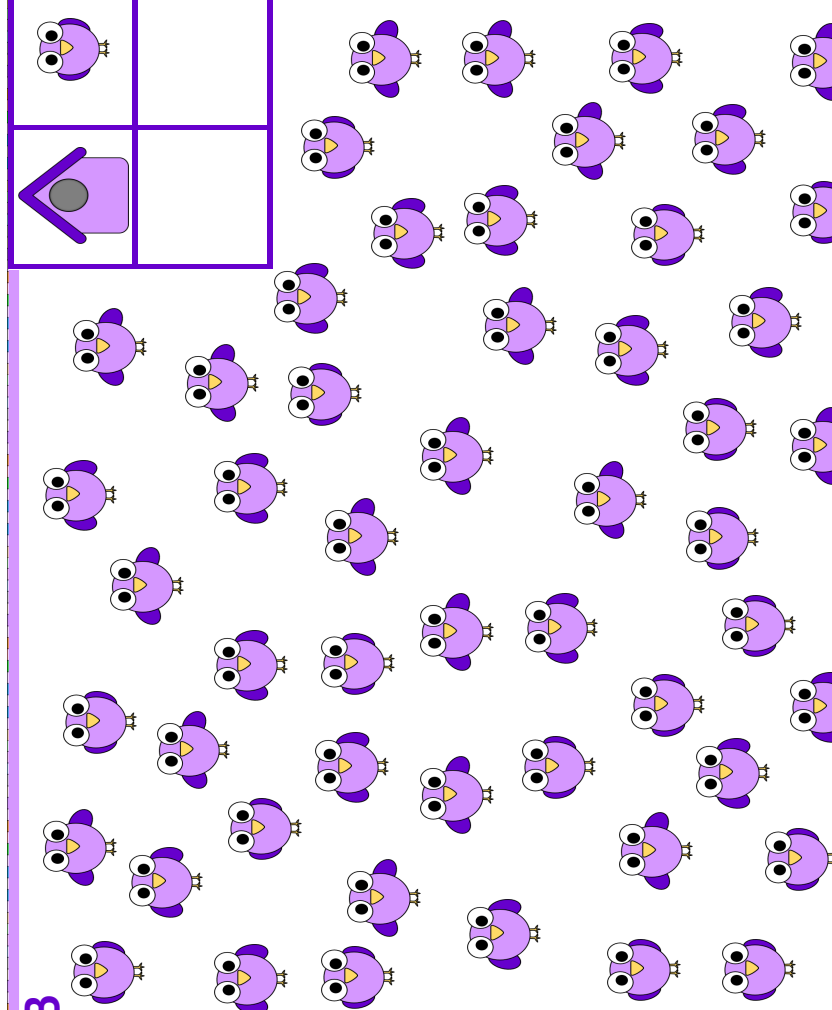
Compétence	Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
Objectif	Constituer des groupements afin de réaliser des collections en réponse à une demande.
Consignes à l'enfant	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fais des paquets de quatre hiboux. 2. Dis combien de paquets tu as faits. 3. Ecris dans la case « maison » le nombre de paquets que tu as faits. 4. Ecris dans la case « hibou » le nombre de hibou qu'ils reste.



A



B

Jeu du Memory

<i>Compétence</i>	<i>Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</i>
<i>Objectifs</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître, acquérir et utiliser le nom des métiers et le nom des accessoires. - Utiliser correctement les déterminants un/une ou le/la.

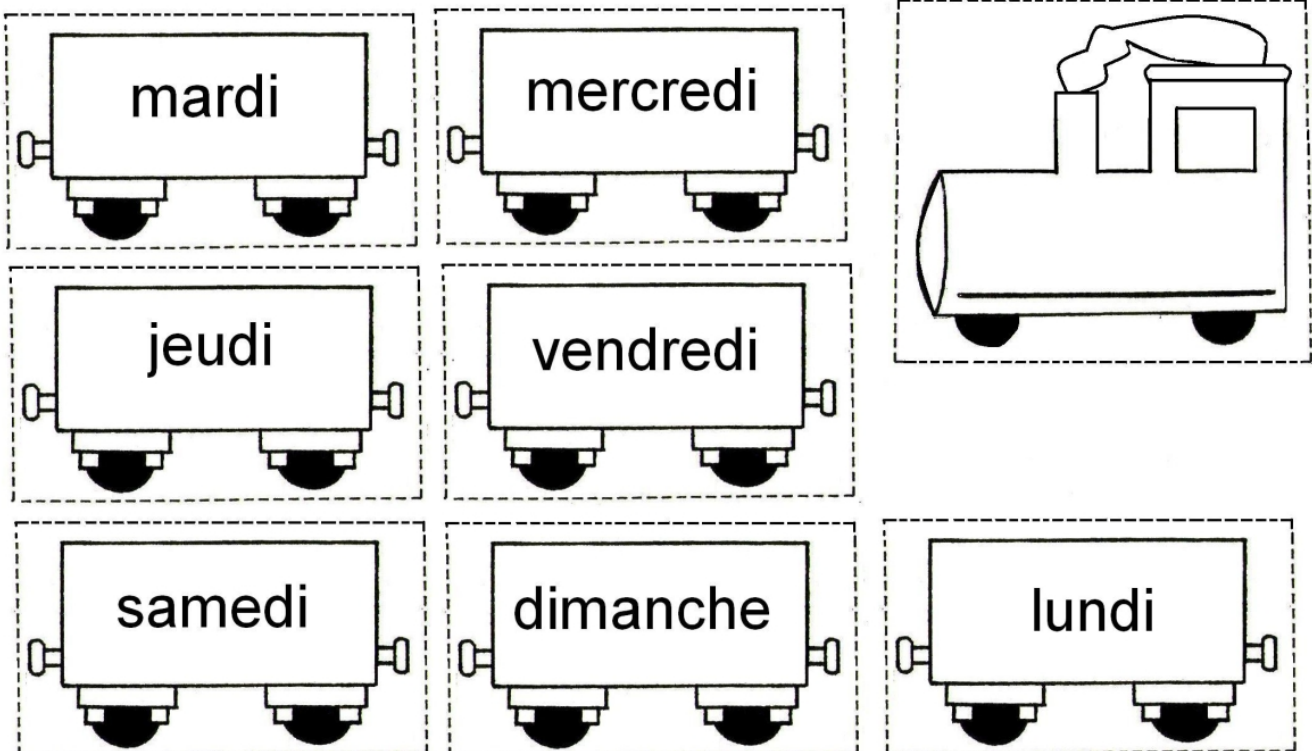
Dispositif : 2 joueurs minimum.

Matériel : Cartes des métiers (hommes et femmes) de la fiche 16.

But : Reconstituer un maximum de paires (principe du jeu de mariage).

Règles : Toutes les cartes sont étalées face cachée sur la table. A tour de rôle, retourner deux cartes. Si les deux cartes représentent le même métier (ex. : un policier/ une policière), le joueur ramasse les cartes et rejoue. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, il les replace face cachée à l'endroit où elles étaient.

Train à découper pour la fiche 29.



Explorer le monde : Se repérer dans le temps.

<i>Compétence</i>	<i>Situer des évènements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.</i>
<i>Objectif</i>	<i>Connaître la suite des noms des jours, de la semaine et savoir dire « celui qui précède » et « celui qui suit » un jour donné.</i>
<i>Consignes à l'enfant</i>	<i>1. Découpe les wagons qui sont à la page précédente. 2. Reconstitue le train de la semaine. 3. Colorie le train de la semaine.</i>