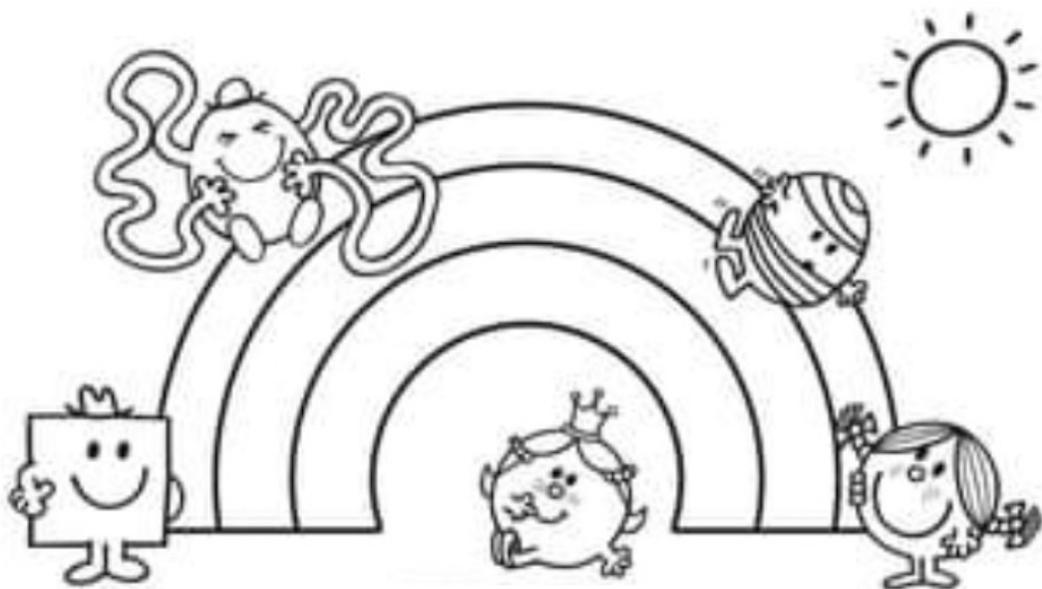


Prénom : _____

BREVETS



PETITE SECTION

2022 - 2023

Chers parents,

Voici le cahier personnalisé regroupant les brevets de votre enfant. Celui-ci se découpe en période et en domaine d'apprentissage.

Les activités proposées sont personnalisées, elles regroupent les thèmes vus en classe et suivent le rythme de votre enfant. Ainsi, une activité de la période 1 peut être validée plus tard.

L'enfant valide lui-même son travail, en accord avec l'adulte, ainsi il contrôle ses acquis et devient plus autonome dans ses apprentissages.

Une activité peut être réalisée plusieurs fois, elle n'est validée que lorsqu'elle est réussie. Ainsi, vous ne verrez uniquement du vert (activité réussie) ou du jaune (activité réalisée et réussie 3 fois).

Ce cahier vous sera donné chaque semestre, en même temps que les livrets scolaires.

Signature :

Camille Le Gallo

Janvier

Juin

LES ATTENDUS DE FIN PETITE SECTION

Acquérir les premiers outils mathématiques.

- Réaliser une collection de 1, 2 ou 3 objets.
- Lire les nombres en chiffres jusqu'à 3.
- Classer les objets en fonction de leur couleur, leur forme et leur taille.
- Savoir nommer quelques formes planes : rond, carré, triangle.
- Ordonner des objets selon un critère de longueur.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage).
- Construire un algorithme binaire.
- Construire la suite numérique jusqu'à 5.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

- Communiquer par le langage en se faisant comprendre.
- Dire de mémoire une comptine ou une poésie.
- Reconnaître son prénom.
- Ecrire l'initiale de son prénom.

Explorer le monde.

- Ordonner une suite de trois images séquentielles.
- Se situer par rapport à d'autres ou par rapport à des objets repères.
- Situer et nommer les différentes parties de son corps (tête, bras, jambes, pieds, mains, ventre, doigts, yeux, cheveux, nez, bouche, oreilles).

Période 1

Écrit :

- ☆ Faire un gribouillis.
- ☆ Associer un mot dit à une image.
- ☆ Bien tenir un crayon.
- ☆ Découvrir la pâte à modeler

Explorer le monde :

- ☆ Faire une construction.
- ☆ Le toucher.
- ☆ Transvaser la semoule.
- ☆ Faire des emboîtements.

Mathématiques :

- ☆ Maison du 1.
- ☆ Distribuer 1.
- ☆ Dénombrer 1.
- ☆ Trier : forme et couleurs.
- ☆ Reconnaître le rond
- ☆ Puzzles 4 pièces avec Modèle.



Activité non terminée.



Activité réussie.



Activité réalisée et terminée 3 fois.

MOTRICITE FINE

Objectif : Dénouer le geste graphique au niveau des doigts.

Pinces à linge autour du carton.



Utiliser une grande pince pour transvaser.



Enfiler des grosses perles.



Décoller des gommettes.



Objectif : Dénouer le geste graphique au niveau du poignet.
Découvrir le matériel préparatoire à l'écriture.

Découvrir la pâte à modeler.



Bien tenir les crayons et les reboucher correctement.



Visser et dévisser.



Dessiner un gribouillis.



Langage

Objectifs : Ecouter de la musique, les autres.
Oser entrer en communication avec autrui.

Ecouter une musique ou une histoire jusqu'à la fin.



Jouer à j'ai qui a ? avec un camarade.



Décrire une image.



Reconnaître un bruit et une musique.



Les couleurs

Objectif : Trier suivant une couleur.

Mettre un carré de couleur dans le bon bol.



Trier les perles suivant leur couleur.



Abaque de couleur.



Donner l'altère de couleur à son personnage.



Logique

Objectifs : Associer 2 images suivant un critère donné.
Réaliser 3 puzzles du niveau 1 : 4 pièces.

Associer les paires de chaussettes.



Associer un fruit ou un légume à son image.



Puzzles niveau 1 : 4 pièces.



Associer une forme à son objet.



Les encastrements

Objectif : Réaliser des encastrements suivant un critère donné :
taille - forme.

Puzzle taille - couleur et forme.



Encastrer les gobelets suivant leur taille.



Reproduire l'arc en ciel en ordonnant la taille des arcs.



Encastrement suivant la forme.



LES CONSTRUCTIONS

Objectif : Réaliser des constructions libres et ranger correctement le matériel.

Découvrir les Bloko.



Découvrir les petits Légo.



Découvrir les grands Légo.



Découvrir les Kapla.



Le TOUCHER

Objectifs : Transvaser - faire bouger la matière.
Associer 2 sensations tactiles identiques.

Associer 2 plaques rugueuses tactiles.



Transvaser la semoule.



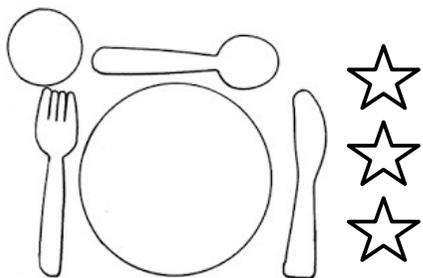
Faire bouger les étoiles.



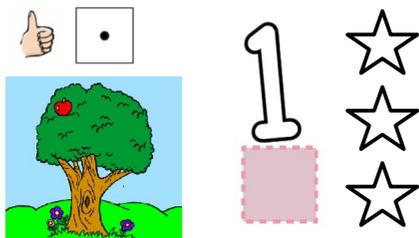
Le nombre 1

Objectifs : Dénumérer - se représenter - reconnaître le nombre 1.

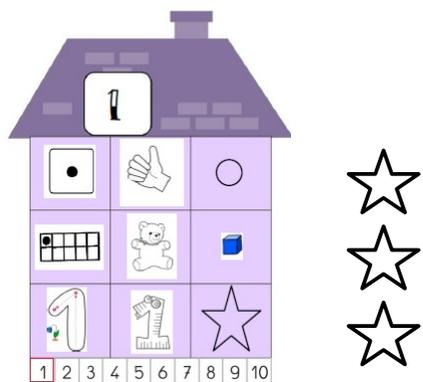
Mettre la table pour 1 personne.



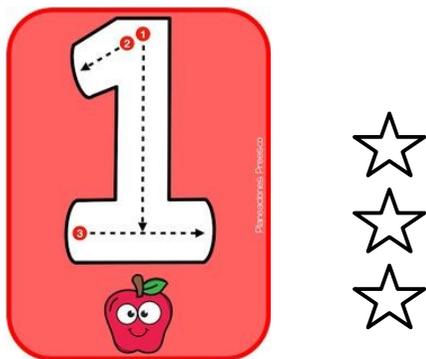
Fiche pâte à modeler du 1.



La maison du 1.



Suivre le tracé avec une petite voiture.



Période 2

Écrit:

- ☆ Associer des images identiques.
- ☆ Colorier.
- ☆ Boudin en pâte à modeler.
- ☆ Réaliser des collages.

Mathématiques:

- ☆ Maison du 1 et 2.
- ☆ Distribuer 2.
- ☆ Représenter 1 et 2.
- ☆ Classifier: forme et couleurs.
- ☆ Reconnaître le rond
- ☆ Puzzles 4 pièces sans modèle.

Explorer le monde:

- ☆ Aligner des objets.
- ☆ Le corps humain.



MOTRICITÉ FINE

Objectifs : Développer les gestes de l'écriture au départ des doigts, du poignet ou du coude.

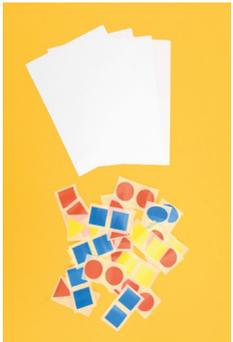
Utiliser la pince pour mettre les confettis dans le gobelet.



Réaliser un boudin en pâte à modeler.



Coller et décoller des gommettes.



Transvaser de la semoule avec une cuillère.



Objectifs : Développer les gestes de l'écriture au départ des doigts, du poignet ou du coude.

Tenir et utiliser le matériel.

Enfiler le fil dans la fraise.



Habiller une poupée.



Coller des feuilles d'automne.



Colorier.



Langage

Objectifs : Manipuler un livre et en prendre soin.
Reconnaître une image et la nommer.

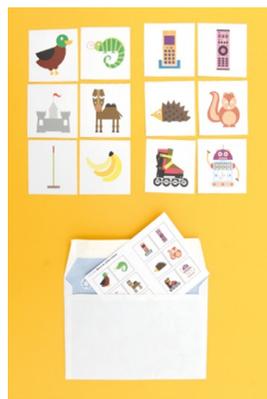
Utiliser l'espace
bibliothèque en prenant soin
des livres.



Ecouter un livre audio
jusqu'à la fin.



Loto des images.



7 familles des objets de la
vie quotidienne.



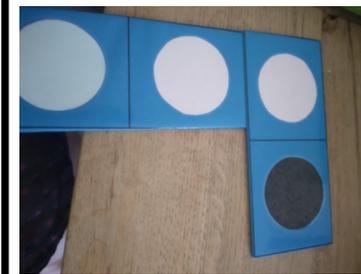
Logique

Objectifs : Associer 2 images identiques.
Assembler en fonction de la forme, la taille, la couleur.

Dominos des animaux.



Dominos des couleurs.



Discrimination visuelle de
l'automne.



Construire la tour
Montessori.



Le nombre 2

Objectifs : Associer 2 images identiques.

Trier en fonction de la forme, la taille, la couleur.

Réaliser 3 puzzles du niveau 1 sans modèle.

Puzzle 4 à 6 pièces sans modèle. (niveau 1).



Déterminer un critère de tri.



Trier suivant la forme, la taille ou la couleur.

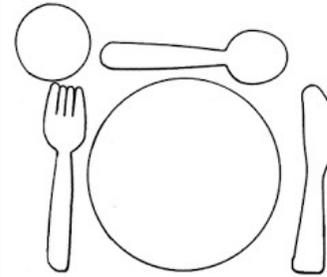


Associer un objet à son ombre.

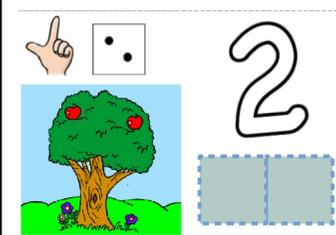


Objectifs : Dénombrer - se représenter - reconnaître le nombre 2.

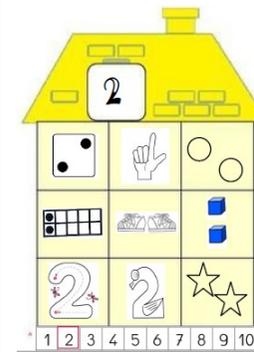
Mettre la table pour 2.



Fiche pâte à modeler 2. «



La maison du 2.



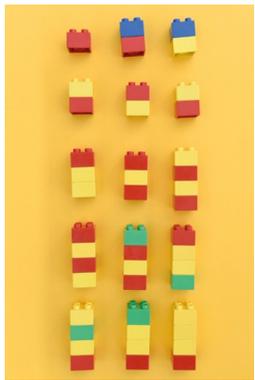
Suivre le tracé du 2 avec une petite voiture.



CONSTRUCTION

Objectifs : Réaliser une fiche de construction simple.

Empiler des Légo.



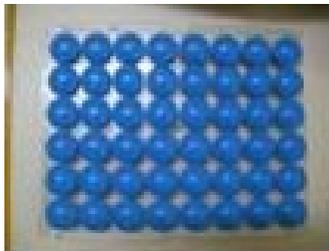
Construire un petit objet.



Organiser des Kapla.



Remplir une plaque de Maxicolore.



EXPLORER LE MONDE

Objectifs : Positionner des parties du corps - des événements - des objets.

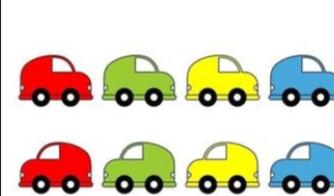
Manipuler un pantin de bois.



Ordonner au moins 2 images séquentielles.



Aligner des objets ?



Cherche et trouve.



Période 3

Écrit:

- ☆ Les lignes verticales.
- ☆ Lignes horizontales.
- ☆ Étaler la pâte à modeler.
- ☆ Reconnaître son prénom.
- ☆ Reconnaître son initiale.

Mathématiques:

- ☆ Maison du 1, 2 et 3.
- ☆ Reconnaître 1, 2 et 3.
- ☆ Représenter 1 et 2.
- ☆ Coloriage magique
- ☆ Loto - paires - mémoire.
- ☆ Ordonner par ordre croissant (longueurs).
- ☆ Puzzles 6 à 8 pièces avec modèle.

Explorer le monde:

- ☆ Doux - dur
- ☆ L'eau
- ☆ Comparer des sensations.



Activité non terminée.



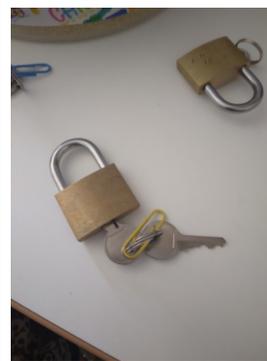
Activité réussie.



Motricité fine

Objectifs : Développer les gestes de l'écriture au départ des doigts..

Ouvrir et fermer un cadenas à clé.



Ouvrir et fermer diverses serrures.



Enfiler des perles de taille moyenne.



Enfiler un fil dans un trou moyen.



MOTRICITE fine

Objectifs : Développer les gestes de l'écriture au départ des doigts, du poignet ou du coude.

Tenir correctement un crayon et l'utiliser.

Etaler la pâte à modeler.



Réaliser un pavage en utilisant la pince à billes.



Utiliser un pochoir.



Réaliser un coloriage.



Le Prénom - GRAPHISME

Objectifs : Reconnaître son initiale - son prénom sans photo.

Tracer des lignes verticales et horizontales dans la semoule

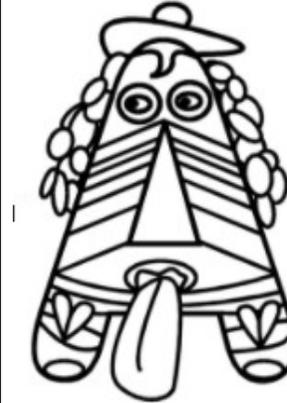
Retrouver son prénom.



Retrouver son initiale.



Décorer son initiale.



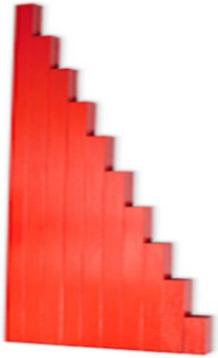
Tracer des lignes verticales et horizontales dans la semoule.



Longueurs

Objectif : Ordonner suivant la taille.

Ordonner les barre
Montessori.



Ordonner l'escalier
Montessori.



Construire la tour
Montessori.



Jouer à la bataille des
longueurs.



Logique

Objectif : Jouer aux jeux de reconnaissance visuelle.

Dominos des animaux.



Loto des animaux.



Mémo des animaux.



3 Puzzles niveau 2 : 6 à 10
pièces avec modèle.



CONSTRUCTIONS

Objectif : Utiliser une fiche technique.

Aligner les maxicoloredo par couleur.



Utiliser un modèle au maxicoloredo.



Construire avec les Kapla : sans modèle.



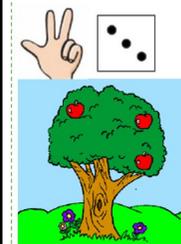
Utiliser un modèle de construction.



Le nombre 3

Objectif : Jouer aux jeux de reconnaissance visuelle.

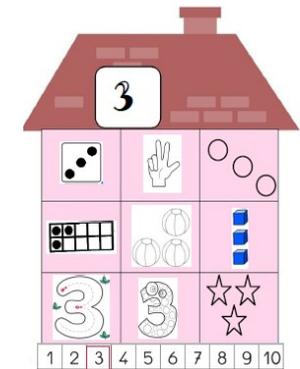
Fiche pâte à modeler 3.



3



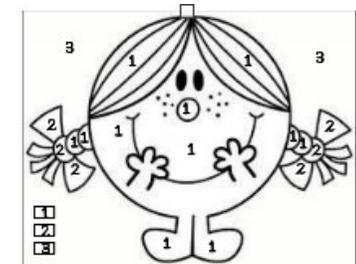
La maison du 3.



Suivre le tracé avec une petit voiture.



Coloriage magique 1 à 3.



EXPLORER LE MONDE

Objectifs : Comparer des sensations liées aux 5 sens.
Agir sur la matière : les propriétés de l'eau.

Trier ce qui est doux - dur.



Boîte mystère : retrouver ce qui est dans la boîte.



Flotte ou coule.



Transvaser de l'eau.



Période 4

Écrit:

- ★ Les lignes verticales.
- ★ Lignes horizontales.
- ★ Tracer des ronds
- ★ Reconnaître son prénom.
- ★ Tracer son initiale.
- ★ Reconstituer une 1e de couverture.

Mathématiques:

- ★ Dénombrer ≤ 3 .
- ★ Distribuer ≤ 3 .
- ★ Comptine numérique $\rightarrow 5$
- ★ Carré et triangle.
- ★ Parcours codé.
- ★ Algorithme 1 - 1
- ★ Puzzles 10 pièces sans modèle.
- ★ Tangram

Explorer le monde:

- ★ Images séquentielles de la journée.
- ★ Suivre un itinéraire.
- ★ Découvrir les ciseaux
- ★ Les végétaux.



Activité non terminée.



Activité réussie.



MOTRICITÉ FINE

Objectifs : Développer les gestes de l'écriture au départ des doigts, du poignet ou du coude.

Déchirer du papier.



Faire des boules en pâte à modeler.



Coller des petits morceaux de papier.



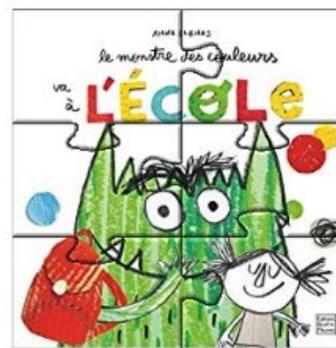
Attraper des poissons.



ÉCRITS

Objectifs : Reconnaître un ouvrage connu.
Reconnaître et tracer son initiale.
Reconstituer son prénom en lettres mobiles capitales.

Puzzle d'un livre connu.



Pochoir de son initiale.



Tracer son initiale dans la semoule.



Reconstituer son prénom en lettres mobiles capitales et avec modèle.



Graphisme - Écriture

Objectifs : Tracer des lignes verticales et horizontales.
Tracer des ronds dans la semoule.

Suivre un tracé.



Tracer des graphismes dans la semoule.



Ajouter les pics en pâte à modeler.



Tracer la pluie.



Denombrement

Objectifs : Représenter une quantité 1, 2 et 3.
Suite numérique jusqu'à 5.

Le carré du 1 - 2 et 3



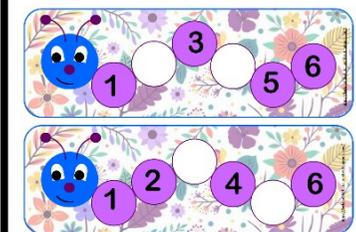
Suite numérique mains.



Mini boîte à compter.



Placer les chiffres manquants.



EXPLORER LE MONDE

Objectifs : Découvrir les ciseaux.

Se repérer dans le temps de la journée et l'espace.

Couper dans des bandes de papier.



Placer les bouchons sur la feuille pour tracer un chemin.



Se repérer sur un chemin.



Placer 4 images séquentielles de la journée.



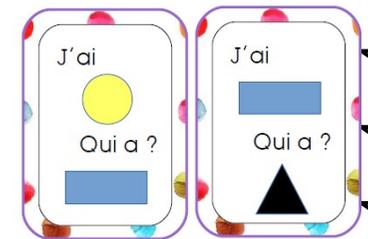
Formes

Objectifs : Reconnaître et nommer les formes carré - triangle - rond et rectangle.

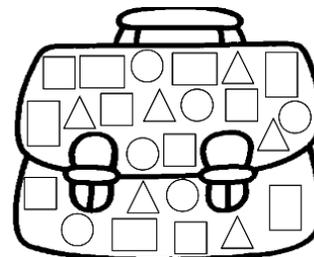
Trier les formes.



J'ai qui a ? des formes.



Coller les gommettes en fonction de la forme.



Tracer le contour des formes.



LES VÉGÉTAUX

Objectifs : Prendre soin d'un végétal.
Observer les végétaux.

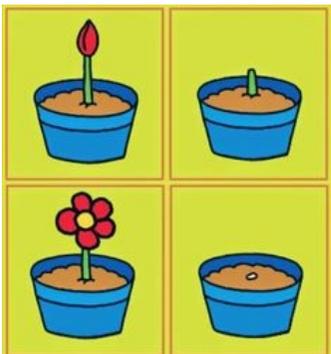
Trier graine ou pas graine.



Prendre soin de sa plantation.



Ordonner les images séquentielles.



Observer sa plantation.



Période 5

Écrit:

- ☆ S'entraîner au graphisme des lignes - | et ronds.
- ☆ Écrire des mots en lettres mobiles.
- ☆ S'entraîner à écrire son prénom en capitales.

Mathématiques:

- ☆ Reproduire une collection.
- ☆ Dénombrer ≤ 3 .
- ☆ Comptine numérique $\rightarrow 10$.
- ☆ Jeux de société.
- ☆ Coder Beebot.
- ☆ Algorithme 2 - 2.
- ☆ Puzzles 20 pièces avec modèle.
- ☆ Tableau à double entrée.

Explorer le monde:

- ☆ Ordonner 4 images séquentielles.
- ☆ Suivre un itinéraire.
- ☆ La croissance des animaux.



Activité non terminée.



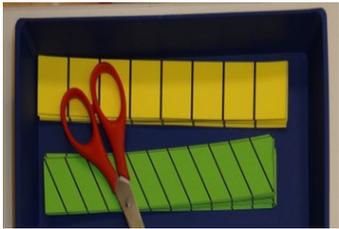
Activité réussie.



MOTRICITÉ FINE

Objectifs : Développer les gestes de l'écriture au départ des doigts, du poignet ou du coude.

Découper sur le trait.



Fiche technique de pâte à modeler.



Enfiler de toutes petites billes.



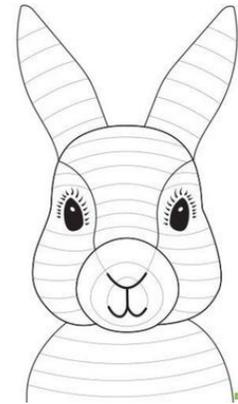
Tresser des bandes.



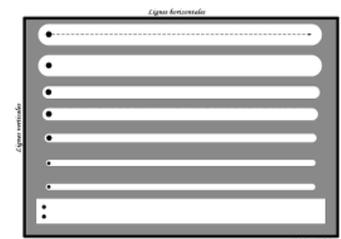
GRAPHISME

Objectifs : Tracer des lignes verticales, horizontales, des ronds.

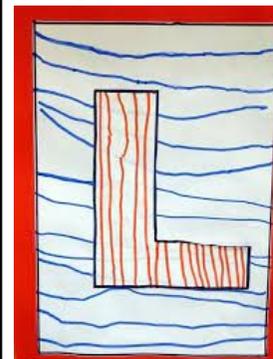
Trace le pelage du lapin.



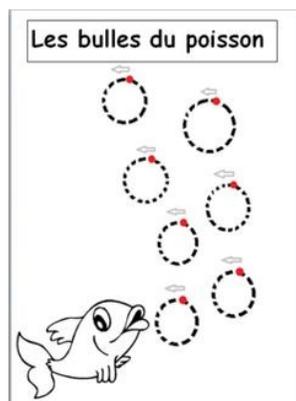
Fiches graphiques (avec crayon woody ou veleda).



Alternier lignes verticales et lignes horizontales.



Fiche graphique du rond.



Ecriture

Objectifs : Reconnaître les lettres.

Ecrire son prénom sans modèle.

Puzzle de l'alphabet.



Associer les lettres en capitales.



Ecrire son prénom en lettres mobiles capitales sans modèle.



Ecrire son prénom sur ardoise.



NUMERATION

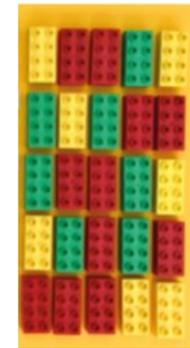
Objectifs : Représenter les nombres ≤ 3 .

Dénombrer ≤ 3 et collection ≤ 5 en utilisant la correspondance terme à terme.

Associer diverses représentations.



Créer une collection de 5 éléments.



Jouer à des jeux de société.



Boite à compter Montessori.



Logique

Objectifs : Réaliser un algorithme 2 - 2.

Associer forme et couleur pour réaliser un pavage.
Se repérer dans un tableau à double entrée.

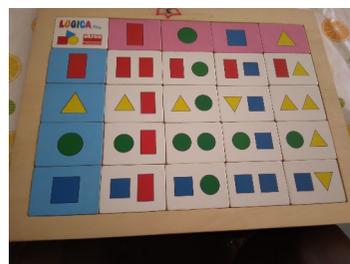
Algorithme 2-2.



Pavage complexe.



3 puzzles tableau à double entrée.



Placer les cartes de jeu dans le tableau à double entrée.

	1	2	3	4	5
♠					
♥					



CONSTRUCTIONS

Objectifs : Coder un chemin.

S'aider d'une fiche technique : modèle à reproduire.

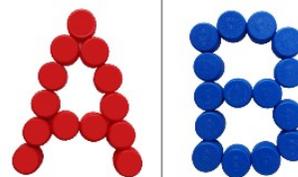
Faire avancer la souris.



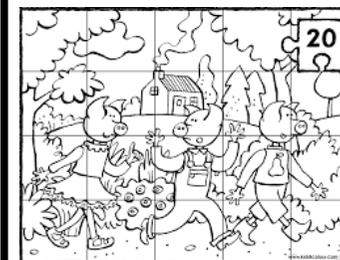
Construire un parcours pour la souris.



Reproduire les lettres.



3 puzzles niveau 3 : 20 pièce.



EXPLORER LE MONDE

Objectifs : Se repérer dans le temps et l'espace.

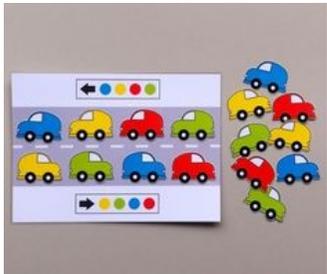
Classer diverses images séquentielles.



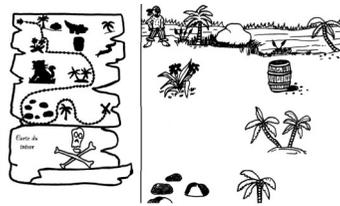
Ordonner 4 images séquentielles.



Reproduire un placement.



Se repérer sur une feuille.



LES ANIMAUX

Objectifs : Prendre soin d'un animal.
Observer les animaux.

Prendre soin de l'élevage.



Ordonner la croissance de certains insectes.



Loto des insectes.



Observer les animaux.

