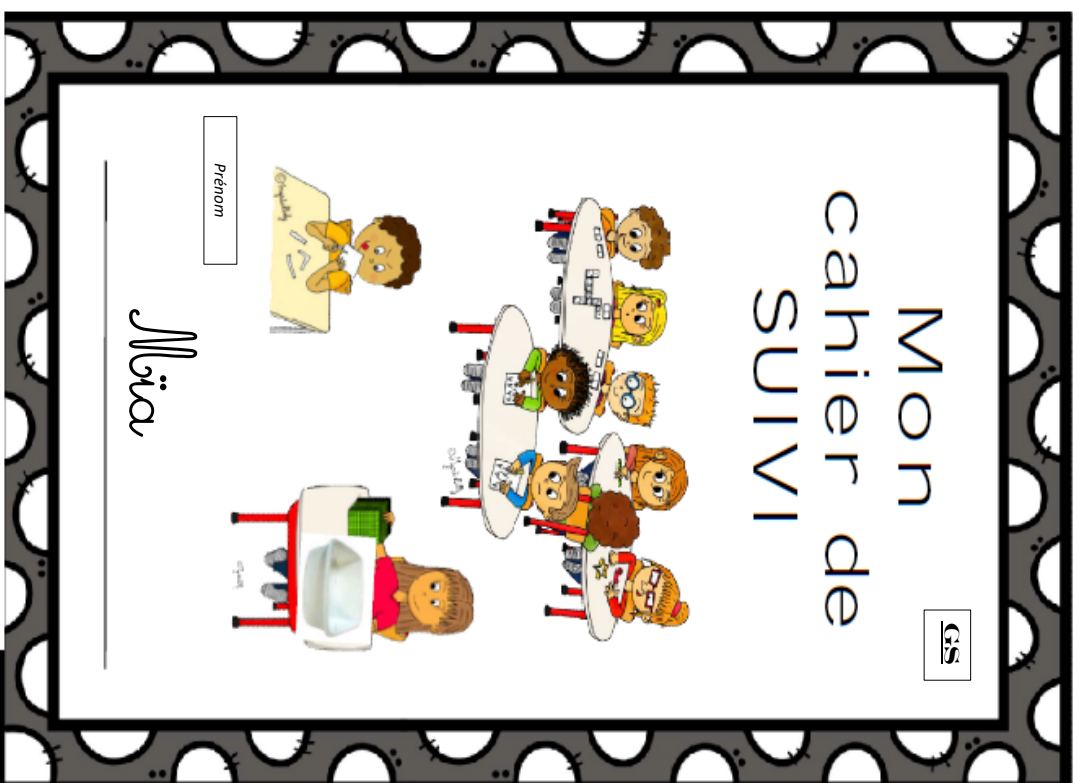




Le cahier de réussite

A quoi sert ce cahier ?

Ce cahier a pour but de rendre compte des apprentissages faits en classe. Ce document illustré est un outil pour votre enfant, il lui permet de prendre conscience de ce qu'il apprend, de ses progrès et de ce qu'on attend de lui. Par son biais, Il devient pleinement acteur de ses apprentissages en s'appropriant les critères de réussite et en s'impliquant dans leur évaluation. Il a pour but de permettre à l'enfant de prendre confiance en lui, de lui donner le goût de l'effort, de la persévérance et la joie de réussir.

Chaque enfant évolue à son rythme, ce cahier a pour but de respecter cette évolution et est conçu pour laisser le temps à chacun d'acquérir les compétences requises pour l'école élémentaire.

Son utilisation.

L'élève a accès à son cahier quotidiennement lorsqu'il a validé une compétence qu'il aura travaillé soit lors d'activités dirigées par l'enseignant soit lors des moments d'ateliers individuels de manipulation.

L'élève a également accès à ce cahier dans le cadre d'activité permettant le réinvestissement de plusieurs compétences et donnant lieu à la reproduction de modèle (perles, jeu de construction...).

- *Lorsqu'une activité est datée, cela correspond au jour où votre enfant a réussi seul l'activité.*

- *Si les personnages @ sont coloriés, votre enfant a réussi une étape de l'activité.*

- *Les activités de ce cahier sont variées et couvrent tous les domaines de l'école maternelle.*

Chaque enfant étant unique, ses réussites le seront également. Tandis qu'un enfant pourra cumuler des réussites dans un domaine, un autre réussira un peu dans tous les domaines. Toutes les cases ne seront donc pas remplies.

Lorsque vous entrez en possession de ce cahier, merci d'en prendre de plus grand soin, de prendre le temps de le découvrir avec votre enfant et de le ramener le prochain jour de classe, car il est un outil de suivi au quotidien.

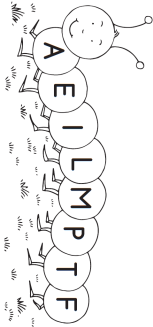
La maîtresse

Suivi GS : Je sais nommer les lettres de l'alphabet.

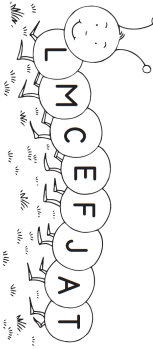
A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v
w	x	y	z			c	d
e	f	g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r	s	t
u	v	w	x	y	z		

Le jeu de la chenille GS

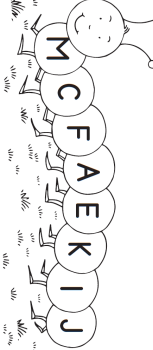
Objectif : connaître les correspondances alphabétiques entre les lettres en capitales d'imprimerie et en script.



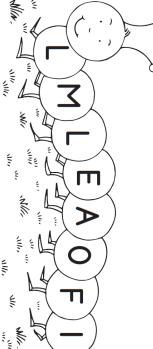
Date: _____



Date: _____



Date: _____



Date: _____

Je sais réclier ma compline numérique :									
☆		☆☆ ☆		☆☆ ☆ ☆		☆☆ ☆ bonus			
au moins jusqu' 10		au moins jusqu' 20		au moins jusqu' 30		jusqu' 100			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE :

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Topologie : pyramide

n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
n°9	n°10	n°11	n°12	n°13	n°14	n°15	n°16
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊

Jeu des carottes alphabétiques GS

Correspondance Majuscule d'imprimerie / minuscules scriptes

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z



Chasse pastilles

débutant

amateur

expert

Quitter

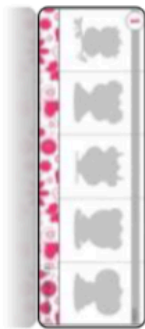
Niveau débutant :
Niveau amateur :
Niveau expert :

informatique : "Chasse pastilles"

Je sais cliquer dans un temps imparti.

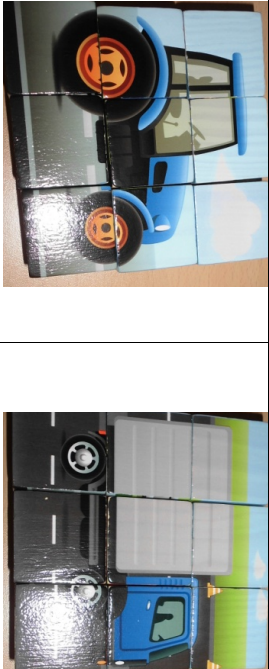
Discrimination visuelle : "Les silhouettes"

Objectif: placer correctement les cartes animaux selon l'ombre donnée par la planche modèle, en repérant des caractéristiques particulières.



1	2	3	4	5	6	7
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
8	9	10	11			
😊	😊	😊	😊			

Puzzles-cubes véhicules
 Objectif : Reproduire un assemblage de formes en volume.



Le tracteur

Le camion



Le bus

La voiture rouge

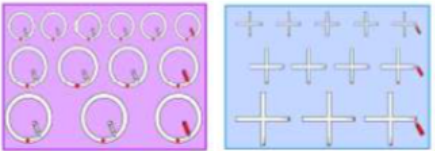


Le tramway

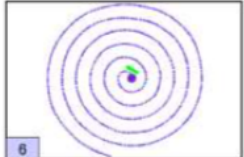
La voiture verte

1	1*	2	2*	3	3*	4	4*
5	5*	6	6*	7	7*	8	8*
9	9*	10	10*				
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22		
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22		

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22		
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22		
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22		



Niveau 1 : "Grands graphismes"



"Graphismes en pointillés"

Révisions Graphisme GS

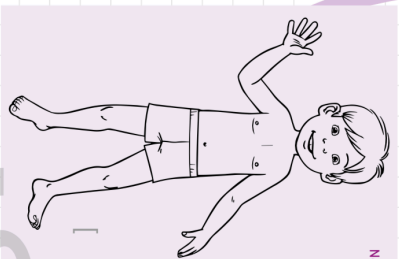
Puzzles-cubes animaux de la ferme
Objectif: Reproduire un assemblage de formes en volume.

La vache Date:		Le cheval Date:	
La chèvre Date:		Le chien Date:	
Le cochon Date:		L'âne Date:	

les cubes couleurs (niveau 1)

N°1 DATE :	N°2 DATE :	N°3 DATE :
N°4 DATE :	N°5 DATE :	N°6 DATE :
N°7 DATE :	N°8 DATE :	N°9 DATE :

Je situe et je nomme les parties et articulations du corps.

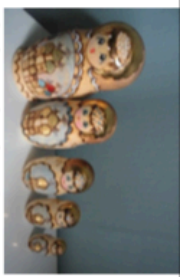


Nomme les parties du corps que tu connais.

TÊTE	☐	CHEVEUX	☐	NUQUE	☐	LÈVRES	☐
BRAS	☐	YEUX	☐	POIGNET	☐	NARINE	☐
MAIN	☐	NEZ	☐	COUDE	☐	PAUPIÈRE	☐
DOIGT	☐	BOUCHE	☐	ÉPAULE	☐	CILS	☐
VENTRE	☐	OREILLE	☐	HANCHE	☐	POTRINE	☐
NOMBIL	☐	JOUE	☐	GENOU	☐	TRONC	☐
DOS	☐	DENT	☐	CHEVILLE	☐	BUSTE	☐
FESSES	☐	FRONT	☐			AVANT-BRAS	☐
JAMBE	☐	MENTON	☐			CUISSE	☐
PIED	☐	SOURCIL	☐			MOLLET	☐
						ORTEIL	☐
						ONGLE	☐

GS : "Les poupées russes"

Objectif : ranger des objets selon la taille.

	
Je range du plus petit au plus grand.	Je range du plus petit au plus grand.
Date :	Date :
	
Je range du plus grand au plus petit.	Je range du plus grand au plus petit.
Date :	Date :

"Les bons amis"

Objectif : Se repérer dans l'espace.

 1 ROSE	 2 ROSE
Date :	Date :
 3 ROSE	 1 BLEU
Date :	Date :
 2 BLEU	 3 BLEU
Date :	Date :

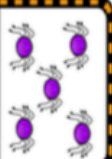
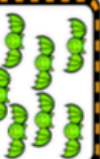
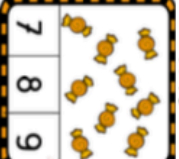
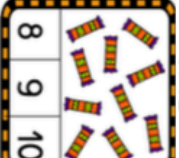
Date :  1 ORANGE	Date :  1 VIOLET
Date :  2 ORANGE	Date :  2 VIOLET
Date :  3 ORANGE	Date :  3 VIOLET

Jeux numériques : Associer une collection à l'écriture chiffrée d'un nombre.

Les chats numériques 5  6 					Le poisson numérique 				
1	2	3	4	5	DATE :				
6	7	8	9	10					
DATE :									

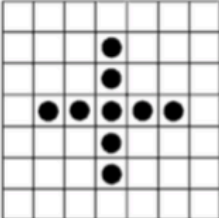
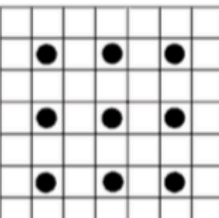
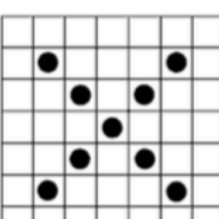
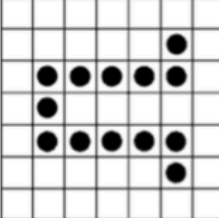
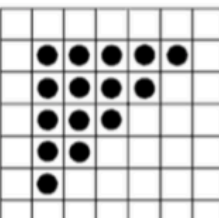
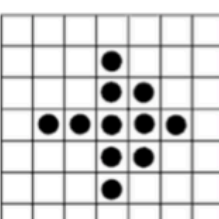
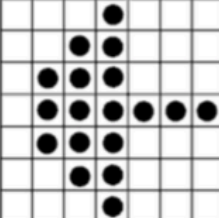
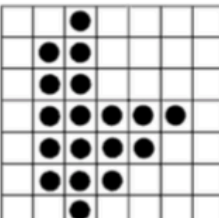
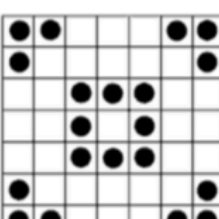
Les cartes à compter Halloween.

Objectif : dénombrer une collection jusque 10.

N°1  567 DATE :	N°2  345 DATE :	N°3  123 DATE :
N°4  234 DATE :	N°5  456 DATE :	N°6  264 DATE :
N°7  678 DATE :	N°8  012 DATE :	N°9  8910 DATE :
N°10  789 DATE :	N°11  678 DATE :	N°12  8910 DATE :

Quadrillage GS - "Placer les jetons" ★

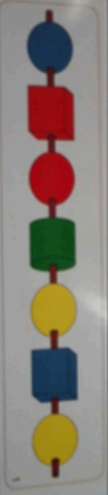
Placer les jetons sur le quadrillage au bon endroit

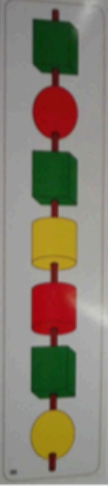
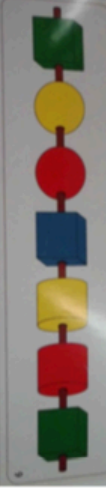
1  DATE:	2  DATE:	3  DATE:
4  DATE:	5  DATE:	6  DATE:
7  DATE:	8  DATE:	9  DATE:

PERLES (GS)

Compétences: Structurer sa pensée : Développer sa motricité fine, Discriminer des formes et des couleurs
Comprendre, reproduire et créer une suite logique.

Reproduire un assemblage de perles en suivant un modèle

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		