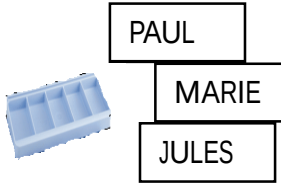
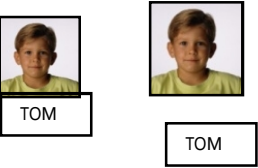
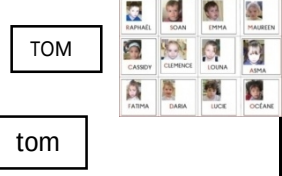
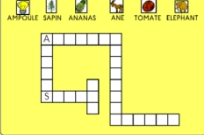
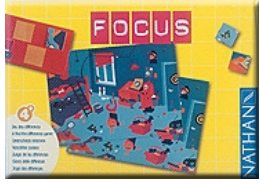
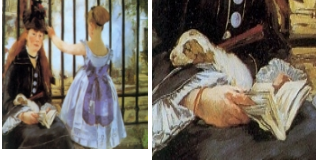
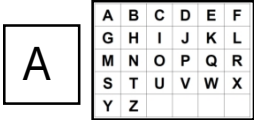
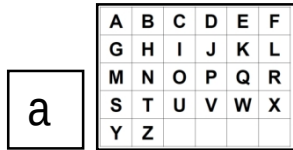
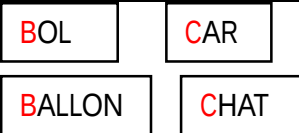
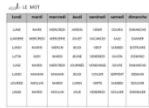
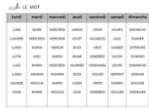
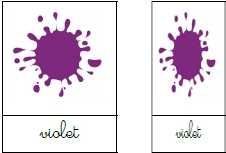
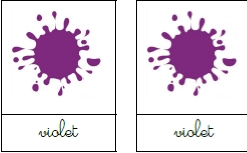
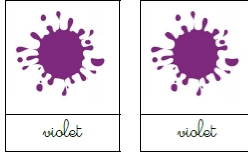
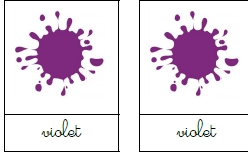
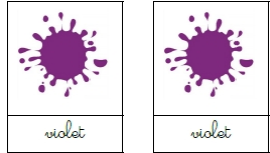
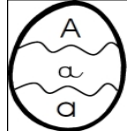
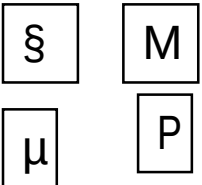
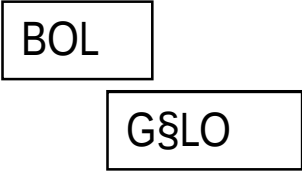
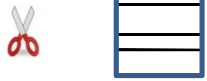


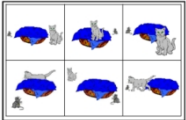
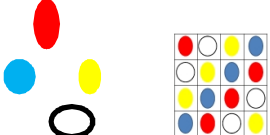
LANGAGE ECRIT					
1.. Discriminer les lettres d'un mot	 Tampon lettre pour prénom	 Pose lettre sur modèle en mousse	 Ecris les mots avec les lettres magnétiques	 Mots croisés niveau 1	 Mots croisés niveau 2
2. : Discriminer les lettres d'un mot	 Puzzles mots majuscules 4 mots	 Puzzles mots majuscules 6 mots	 Puzzles mots majuscules boîte entière	 Puzzles mots minuscules 4 mots	 Puzzles mots script 6 mots
3 Discriminer les lettres d'un mot	 Prénoms en perles lettres	 Couleur en perles lettres			
4. Discriminer des mots	 Trouve ton étiquette prénom	 Tri les prénoms dans BaC	 Nomenclature prénom	 Loto prénom script	 Loto prénom 2 écritures
5.. Ecrire des mots connus	 Ecriture velleda son prénom	 Ecriture velleda prénom classe	 Ecriture velleda mot du référentiel	 Ecrire un mot dans des cases en vu de jouer aux mots fléchés	 Ecriture velleda dans mots croisés
6.Développer sa discrimination visuelle	 Jeu associe détail/image	 Jeu focus	 Jeu focus niv 2	 Jeu détail de peinture	 Jeu des différences

LANGAGE ECRIT					
7. Reconnaître les lettres de l'alphabet		 Pose carte alphabet sur modèle	 Remettre alphabet magnétique dans ordre avec bande individuelle	 Associer majuscule et script	 Associer script et majuscule non ordonné
8.. Discriminer des mots		 Tri les étiquettes mots selon leur initiale	 Retrouve le même mot dans la même graphie (majuscule)	 Retrouve le même mot dans la même graphie (script)	 Retrouve le même mot dans 2 graphies
9.. Associer un mot à l'image correspondante	 Nomenclature	 nomenclature	 nomenclature	 nomenclature	 nomenclature
10..Discriminer les lettres de l'alphabet dans diverses graphies			 Roue de l'alphabet majuscule	 Roue de l'alphabet majuscule/ script	 Œufs de l'alphabet
11.Discriminer les composants de la langue écrite	 Repérer une zone de texte dans un livre	 Tri lettres/autres	 Tri lettres/ mots	 Tri mot /autres	 Tri mot phrase
12. Contrôler ses gestes, découper proprement.	 Découper la PAM aux ciseaux	 Découper sur des lignes droites	 Découper des lignes courbes	 Découper des spirales	 Découper autour des formes

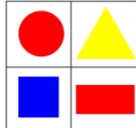
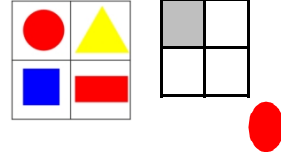
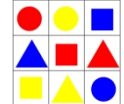
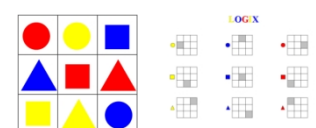
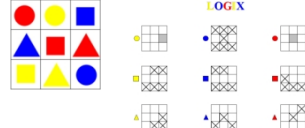
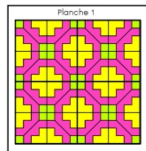
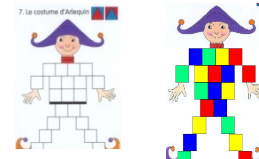
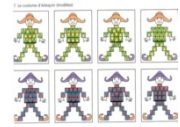
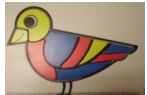
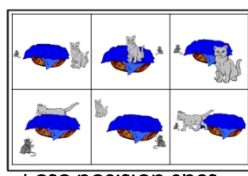
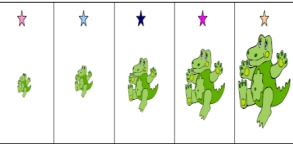
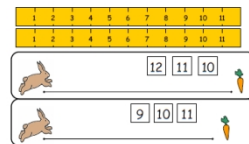
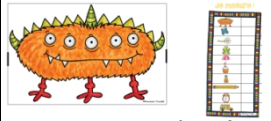
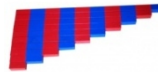
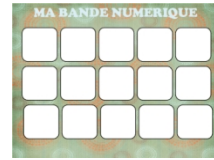
LANGAGE ORAL

1. Manipuler les syllabes, discriminer les sons	 Prononcer le nom des animaux en articulant	 Discriminer mot long/court	 Trouver le nombre de syllabes d'un mot	 Trouver l'attaque d'un mot	 Associer les images qui riment
2. Associer une lettre à son son	 Lettres rugueuses	 Lettres rugueuses	 Lettres rugueuses	 Lettres rugueuses	 Lettres rugueuses

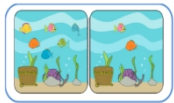
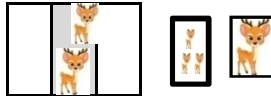
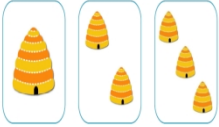
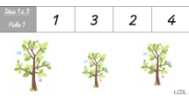
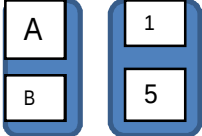
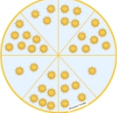
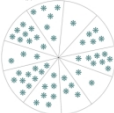
EXPLORER LE MONDE

1. Situer des objets les uns par rapports aux autres	 Loto position chien	 Loto position chat	 Chambre de Léa niv1	 Chambre de Léa niv 2	 camouflage
2. discriminer des éléments et savoir les positionner les uns par rapport aux autres	 Vis boulons de même forme	 Vis selon le modèle	 Jeu formes vert avec modèle	 Camelot junior libre	 Camelot junior avec modèle
3. Se repérer dans un quadrillage	 Maison des animaux de la savane	 Cotillon dans quadrillage avec modèle	 Maison de la forêt	 Jeu de la ferme	 Bataille navale :Place les bateaux sur le quadrillage.
4. Se repérer dans le temps	 Puzzle de suites temporelles	 Cartes temps ecole/maison	 Ordonne moment ecole	 Image avant/après	 Images sequentielles

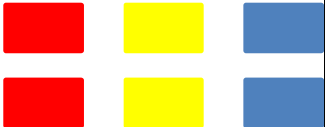
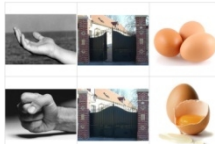
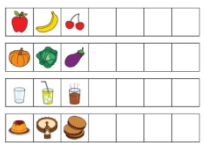
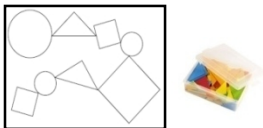
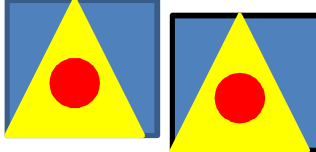
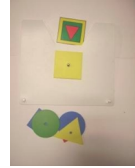
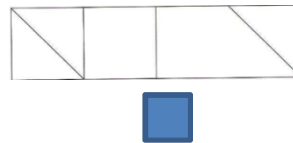
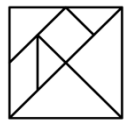
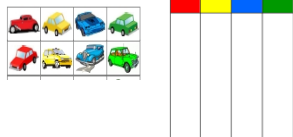
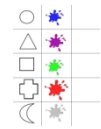
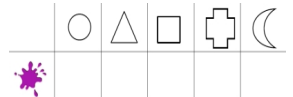
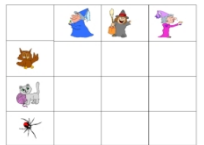
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

1. se repérer dans un quadrillage					
2. se repérer dans l'espace					
3. se repérer dans l'espace					
4. Connaître les formes et leurs caractéristiques					
5. mesure					
6. Comprendre et connaître la numération jusqu'à 10					
7. Construire ou reconnaître une même quantité					

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER LA PENSEE

8. reconnaître les chiffres	 Chiffres rugueux	 Chiffres rugueux	 Chiffres rugueux	 Chiffres rugueux	 Chiffres rugueux
9. Comparer des collections		 Ateliers comparaison de collections quantité le plus	 Ateliers comparaison de collection le moins	 Placer les cartes selon si il y en a moins ou plus que la collection référente	 Associe les collections comptant autant d'objets
10. développer sa pensée logique		logico	logico	logico	logico
11. dénombrer une collection	 Carte à compter 1 à 3	 Place le nombre de fruit correspondant	 Cartes à compter 1 à 5	 Cartes nombre de fruits correspondants	 Carte à compter <10
12. Discriminer les chiffres	 Tri les chiffres en bois 1 à 3	 1 à 5	 Tri cartes chiffres/lettres	 1 à 9	 1 à 9 et associe les allumettes
13. Connaître la suite des chiffres	 Puzzles numériques 1 à 5	 1 à 5	 1 à 7	 1 à 7	 1 à 10
14. Associer une même quantité à ses diverses représentations	 Roue des chiffres de 1 à 5 associer constellation et doigt	 Roue des chiffres de 1 à 6 associer le chiffre à la constellation ou aux doigts	 Roue des chiffres de 1 à 6 dénombrer et associer le chiffre	 Roue des chiffres de 1 à 8 dénombrer et associer le chiffre	 Roue des chiffres de 1 à 10 dénombrer et associer le chiffre

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

15.. Discriminer les couleurs	 Associe les cartes couleurs identiques	 Trier les cartes nuances par couleur	 Retrouve la même nuance de couleur (4)	 Retrouve la même nuance de couleur (8)	 Reforme le soleil chromatique
16. Développer sa pensée logique	 Tri cartes objets école / maison	 Pose les cartes selon la consigne logique donnée	 Associe les cartes qui vont ensemble	 Associe les cartes contraires	 Associe les cartes cru/cuit
17. Poursuivre une suite logique	 Algorithme cartes	 Algorithme cartes	 Algorithme cartes	 Algorithme cartes	 Algorithme cartes
18.. discriminer les formes et leur position entre elles	 Formes sur silhouette avec scratch	 Tracer la silhouette des formes	 Loto des empilements	 Jeu empilements	 Jeu du marteau avec modèle
19. discriminer les formes et leur position entre elles	 Trier les formes géométriques	 Retrouve les formes cachées dans les dessins	 Meli melo	 Jeu du marteau libre	 Tangramm
20. Utiliser les tableaux pour trier	 tri les voitures par couleur dans le tableau simple entrée	 Place l'image correspondante aux 2 critères dans la bonne ligne	 Tableau double entrée 1 ligne	 Tableau double entrée couleur et forme	 Tableau double entrée