

Nom et prénom de l'élève :

Date de passation :

Nom de l'enseignant :

EVALUATION DIAGNOSTIQUE CYCLE 1

Bilan de l'enseignant :

INTRODUCTION :

- L'élève utilise le langage
- L'élève verbalise sur l'évaluation oui non
- L'élève est
 - Droitier
 - Gaucher
 - Ambidextre
- L'élève
 - Porte des lunettes
 - A besoin de matériel particulier :
- L'élève peut se situer dans sa famille, sa fratrie
 - Oui non
- L'élève peut verbaliser son parcours scolaire
 - Oui non

1. Domaine : apprendre ensemble et vivre ensemble

Compétences	Observations
LE FONCTIONNEMENT	
Repérer les rôles des différents adultes : <ul style="list-style-type: none"> - Les éducateurs - L'enseignant - Les autres professionnels 	
Repérer la fonction des différents espaces dans la classe, dans le service dans l'établissement et les règles qui s'y attachent. <ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans les différents espaces - Prendre soin du matériel - Savoir se déplacer - Savoir aller aux WC - Se repérer dans l'établissement - Se déplacer dans l'établissement - Connaître le matériel 	
Prendre en compte les consignes collectives	
SE CONSTRUIRE COMME PERSONNE SINGULIERE AU SEIN D'UN GROUPE	
<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer, s'engager dans l'effort, persévérer - Prendre des initiatives et des responsabilités au sein d'un groupe - Echanger et confronter son point de vue avec les autres - Respecter les règles de la communication et de l'échange <p>Répondre à une question Répondre à une consigne unique Répondre à une consigne double Comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colorier - Découper - Coller 	

<ul style="list-style-type: none"> - Souligner - Entourer - Relier - Dessiner - Barrer - Tracer - Ecrire <p>Travailler en groupe Commenter un travail Prendre des initiatives</p>	
Développer l'estime de soi	
Identifier, exprimer ses émotions et ses sentiments	
S'entraider et partager avec les autres, respecter les règles collectives	

2. Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Compétences	Observations
<p>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sauter - Lancer et recevoir une balle - Se déplacer - Courir 	
<p>Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obéir à un signal - Participer à une ronde 	
<p>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire de la balançoire - Faire du toboggan - Ramper 	

<ul style="list-style-type: none"> - Grimper - S'appuyer sur les mains - Se suspendre - Glisser - Occuper un espace - Marcher sur une ligne - Marcher sur un banc - Se déplacer en trottinette - Se déplacer en tricycle 	
---	--

3. Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Compétences	Observations
A l'oral	
<p>Oser entrer en communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec les adultes et les pairs par le langage en se faisant comprendre - S'exprimer dans un langage correct et précis <p>Reformuler pour se faire mieux comprendre</p>	
<p>Echanger et réfléchir avec les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue 	
<p>Acquérir une conscience phonologique</p> <p>Repérer des régularités dans la langue à l'oral</p>	
A l'écrit	
<p>Ecouter de l'écrit et comprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu - Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit - Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte 	
<p>Commencer à écrire tout seul</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les lettres de l'alphabet - Connaître les correspondances entre les 3 écritures (cursive, script, capitales) - Copier à l'aide d'un clavier <p>Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots communs</p> <p>Ecrire son prénom</p>	

Maîtriser les gestes de l'écriture	
------------------------------------	--

4. Domaine : Les activités artistiques

Compétences	Observations
<p>Les productions plastiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir différents outils, supports en fonction d'une consigne ou d'un projet et les utiliser en adaptant son geste - Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant - Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes - Réaliser des motifs graphiques de plus en plus complexes - Créer des graphismes nouveaux - Connaître les couleurs 	
<p>L'univers sonore :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peut soutenir une écoute musicale - Mime une comptine : frappe, souffle, secoue... - Répète un rythme - Chante 	

Ne sont pas évalué ici le spectacle vivant

5. Domaine : Construire les premiers éléments pour structurer sa pensée

Compétences	Observations
<p>Découvrir les nombres et leurs utilisations</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluer, comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques - Réaliser une collection dont le cardinal est donné. - Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée 	

<ul style="list-style-type: none"> - Dire la suite des nombres jusqu'à trente - Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10 - Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité - Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition - Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité 	
<p>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classer les objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. - Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle) - Savoir nommer quelques solides (boule, pyramide, cube) - Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance - Reproduire, dessiner des formes planes 	
<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides) - Identifier le principe d'organisation d'un algorithme 	

6. Domaine : explorer le monde : se repérer dans le temps et dans l'espace, découvrir le vivant, les objets, la matière

Compétences	Observations
LE TEMPS	
<ul style="list-style-type: none"> - Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et les repérant dans la journée, la semaine, le mois, la saison - Ordonner une suite de photographies, d'images pour rendre compte d'une situation vécue, d'un récit fictif en marquant de manière exacte succession et simultanéité - Utiliser des marqueurs de temps (puis, pendant, 	

avant, après) dans les récits, descriptions, explications	
L'ESPACE	
<ul style="list-style-type: none"> - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères - Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Dans un environnement connu réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage) - Elaborer les premiers essais de représentations planes, communicables - Se repérer dans un tableau, dans un quadrillage 	
<ul style="list-style-type: none"> - Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit en fonction des consignes, d'un but, d'un projet 	
<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir différents milieux 	
LE VIVANT	
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène, corporelle et d'une vie saine 	
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les principales étapes du développement d'un animal u d'un végétal dans une situation d'observation - Connaître les besoins essentiels des animaux et végétaux - Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur soi, ou sur une représentation 	
UTILISER, MANIPULER, FABRIQUER DES OBJETS	
<ul style="list-style-type: none"> - Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions spécifiques (plier, copier, coller, assembler, actionner ...) - Réaliser des constructions : construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage - Prendre en compte les risques de l'environnement 	

familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).	
EXPLORER LA MATIERE	
<ul style="list-style-type: none"> - Choisir, utiliser et savoir désigner des matériaux, des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner) - Expérimenter 	

Notice d'utilisation :

Evaluation qui traite de toutes les compétences du cycle 1 (programme de 2015)

Cette évaluation a été réalisée et conçue pour être la plus complète possible afin de repérer les besoins éducatifs particuliers et pouvoir ainsi déceler des éléments de progression.

Il est conseillé de passer au plus 20 min sur des exercices de ce type (ainsi 10 à 15 séances seront prévues) En outre, des éléments d'observation dans la classe permettront aussi de la compléter.

1. Domaine : Apprendre ensemble et vivre ensemble

COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DE L'ÉCOLE

Compétence : Repérer les rôles des différents adultes

Je reconnais les éducateurs de mon groupe

Je m'adresse à mes éducateurs

Je nomme les éducateurs de mon groupe

Je les nomme par leur prénom

Je reconnais mon enseignant

Je m'adresse à lui

Je nomme mon enseignant

Je le nomme par son prénom ou sa fonction

Je reconnais d'autres adultes (éducateurs, paramédicaux, secrétaire, directeur, infirmière ...)

Je m'adresse à eux pour les bonnes raisons, je les nomme.

Compétence : Repérer la fonction des différents espaces dans la classe, le service, l'établissement et les règles qui s'y attachent.

Je me repère dans les différents espaces de la classe

- *Aller au coin regroupement*
- *Savoir où trouver le matériel*
- *Aller à sa place*
- *Circuler d'un espace à un autre à bon escient*

Je prends soin de la classe et du matériel

- *Mettre les papiers à la poubelle*
- *Ranger le matériel*

- *Prendre soin du matériel (ne pas mettre les stylos à la bouche, ne pas manger la colle ou la pâte à modeler, ne pas jeter les choses...)*
- *Reboucher les feutres*
- *Se laver les mains avant la classe ou suite à des activités*

Je sais me déplacer

- *Se déplacer en marchant*
- *Se déplacer en silence*
- *Se ranger devant la porte*
- *Se déplacer accompagné jusqu'à la classe*
- *Se déplacer seul jusqu'à la classe*

Je vais aux toilettes

- *Je vais aux WC sans aide*
- *Je vais aux WC avec aide*
- *Je peux m'essuyer sans aide*
- *Je sais tirer la chasse*
- *Je me lave les mains sans aide*
- *Je me lave les mains avec aide*

Je connais les différents lieux

- *Cantine*
- *Secrétariat*
- *Salle de sport*
- *Bâtiment des paramédicaux*
- *Infirmierie*
- *Internat*
- *Je peux circuler seul entre ces différents lieux*
- *Je circule avec aide dans l'établissement*

Je connais le matériel de la classe

- *Je reconnais le matériel*
- *Je nomme le matériel (cahier, jeux, puzzles, colle, feutres...)*
- *Je reconnais mes propres outils*

Compétence : Prendre en compte les consignes collectives.

Répondre à une question

Exemple : Quel est ton prénom ? Comment vas-tu ?

Répondre à une consigne unique

Exemple : Peux-tu aller chercher les feutres ?

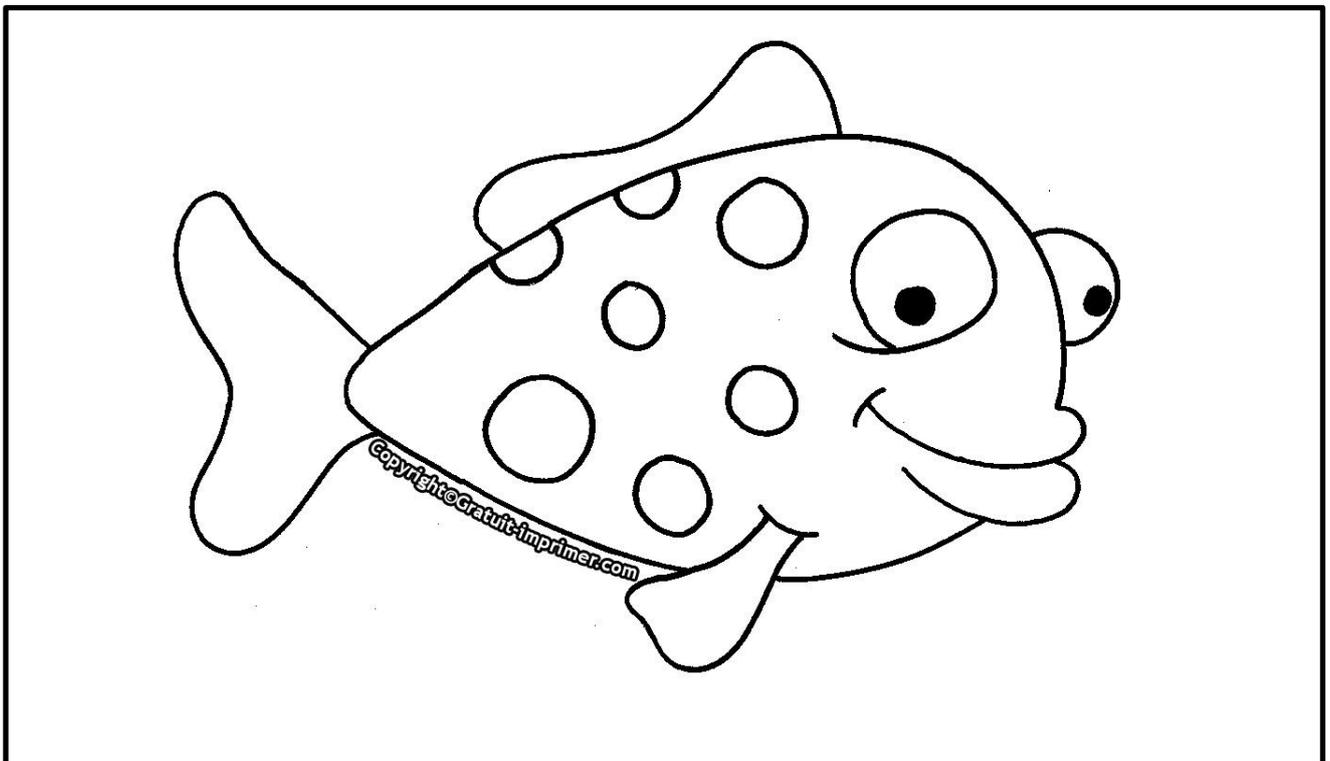
Répondre à plusieurs consignes en exécutant les tâches

Exemple : Mets tous les cubes jaunes dans la boîte et tous les cubes verts sur la table.

Comprendre les consignes et les appliquer

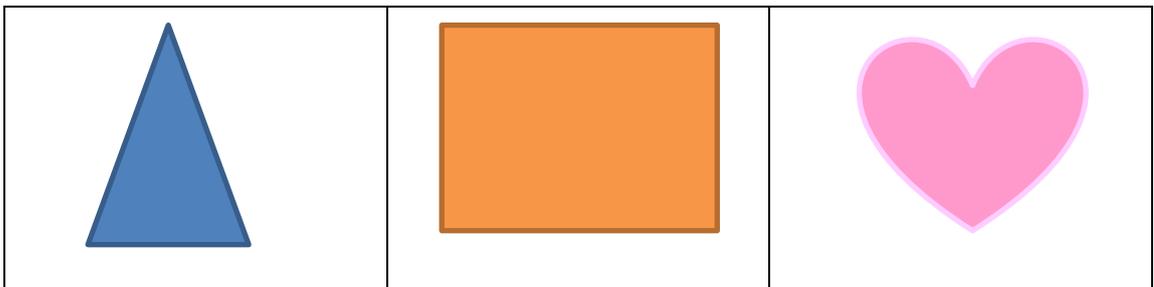
- *Colorie*

Consigne : colorie le poisson



- *Découpe et Colle*

Consigne : découpe et colle dans le cadre



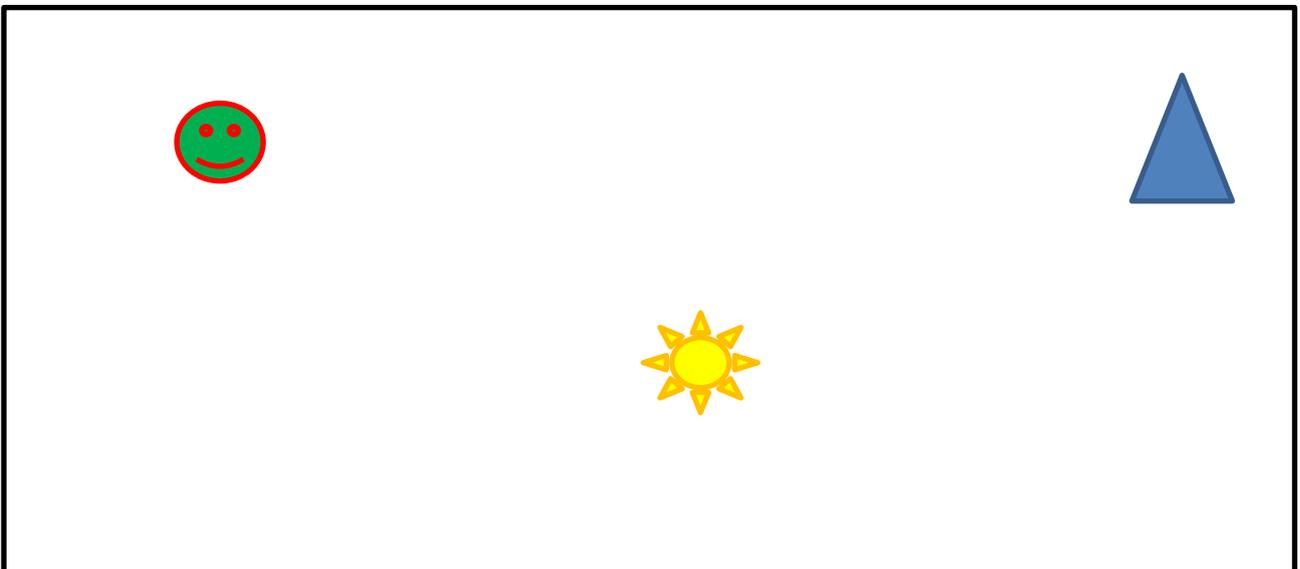
- *Dessine*

Consigne : dessine un bonhomme



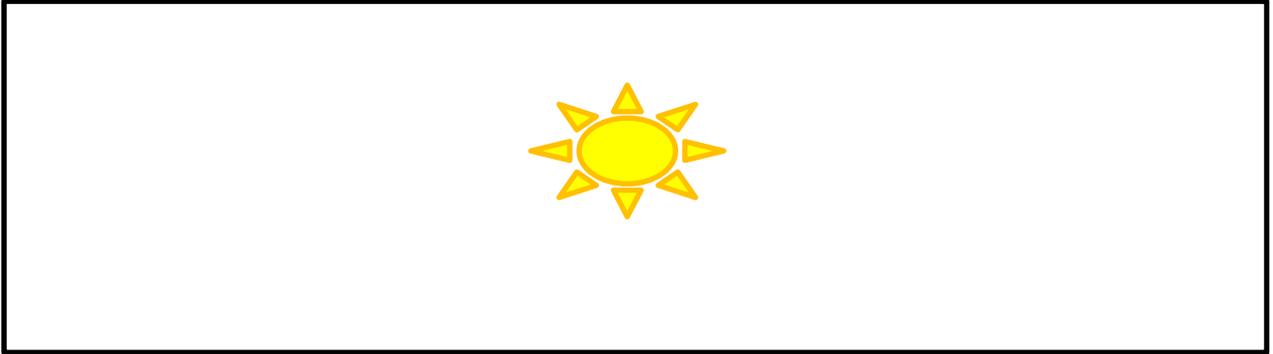
- *Barre*

Consigne : barre les formes



- *Souligne*

Consigne : souligne le soleil



- *Trace*

Consigne : trace un trait avec la règle entre les deux points



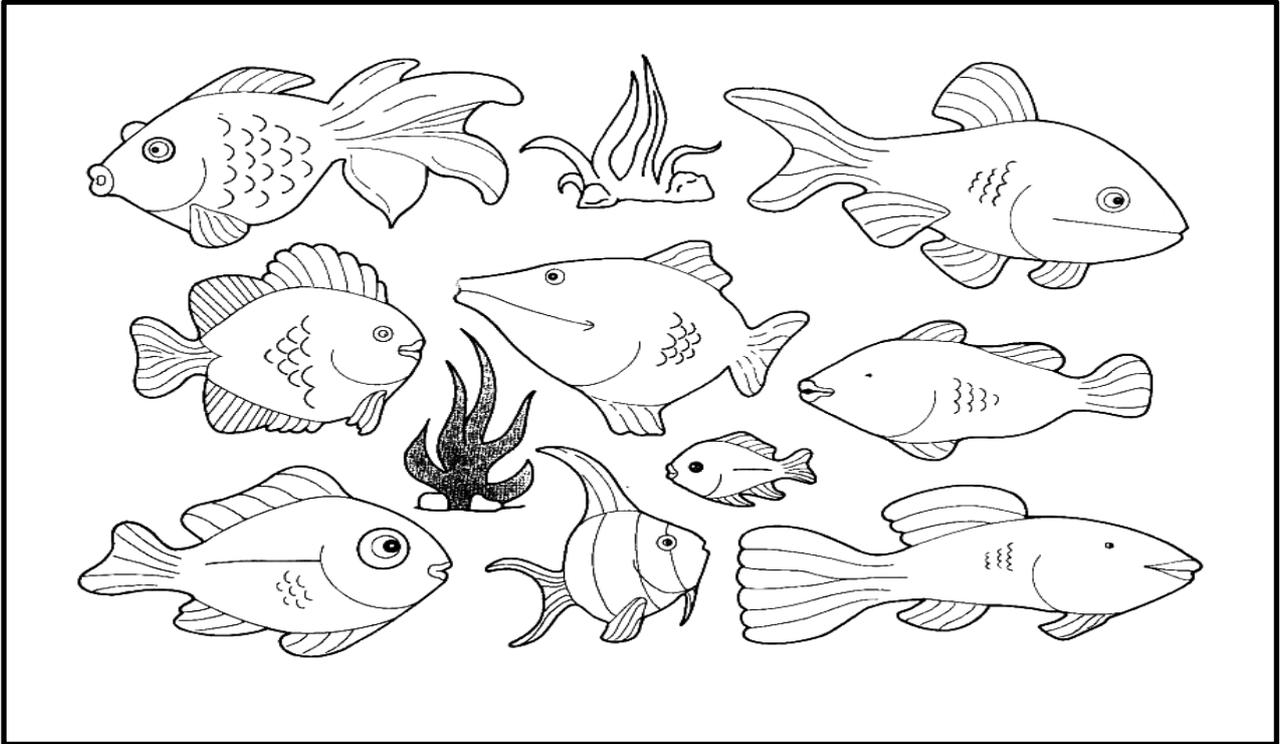
- *Ecris*

Consigne : écris ton prénom



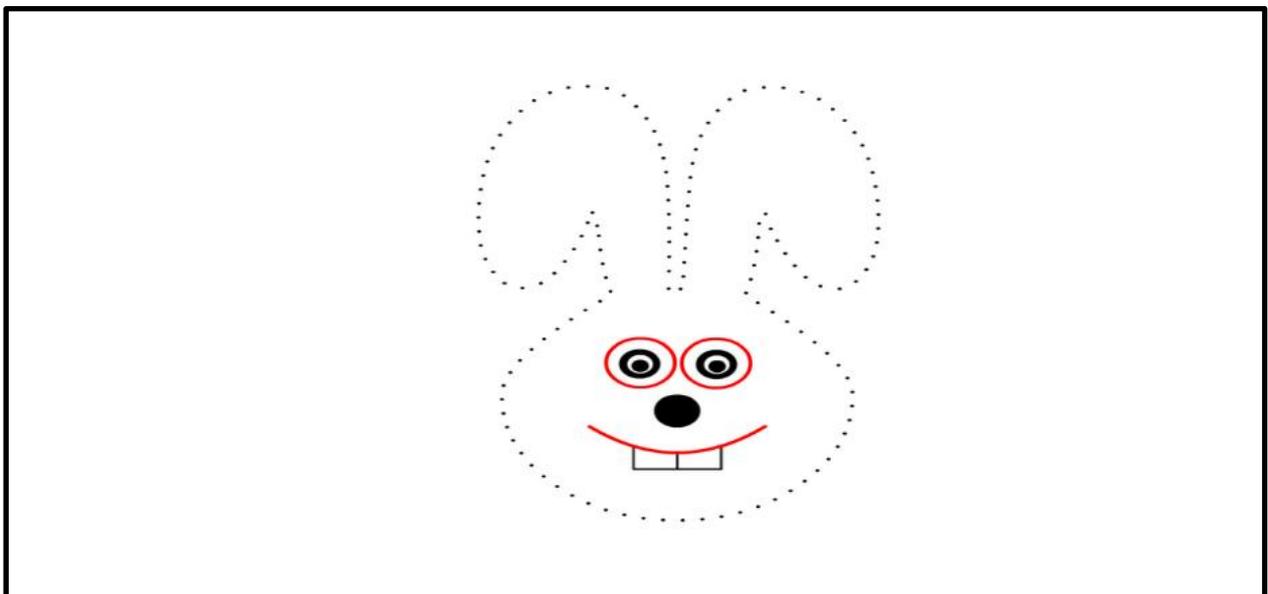
- o Entoure

Consigne : entoure les poissons



- o Relie

Consigne : relie les points



SE CONSTRUIRE COMME PERSONNES SINGULIERE AU SEIN D'UN GROUPE

Compétences :

- Coopérer, s'engager dans l'effort, persévérer
- Prendre des initiatives et des responsabilités au sein d'un groupe
- Echanger et confronter son point de vue avec les autres
- Respecter les règles de la communication et de l'échange

Lors d'un travail de groupe : tenir un rôle

Exemple : être chargé de ramasser tous les travaux

Prendre des initiatives

Exemple : prendre l'initiative de ranger sans qu'on l'ait demandé

Faire des propositions

Exemple : exposer des idées

Lors d'un échange s'intéresser à ce qui se dit

Exemples : par les regards, les mimiques, les questions posées ou observations

Attendre son tour de parole

Répondre en restant dans le propos

Rappeler ce que l'on sait

Exemple : se remémorer la séance précédente

Ecrire son prénom sur son travail

Coller son prénom sur son travail

- Mettre la date sur son travail avec le tampon
- Ecrire la date sur son travail
- Aller jusqu'au bout de la tâche
- Ranger son travail
- Savoir trouver de l'aide
- Savoir aider un copain

Compétence : Développer l'estime de soi

- Dire ce qu'on apprend
- Savoir qu'on est en train de progresser
- Commenter le travail, les productions
- Donner son avis sur le travail des autres
- Savoir pourquoi on a réussi un travail
- Savoir identifier les erreurs
- Savoir gérer l'erreur

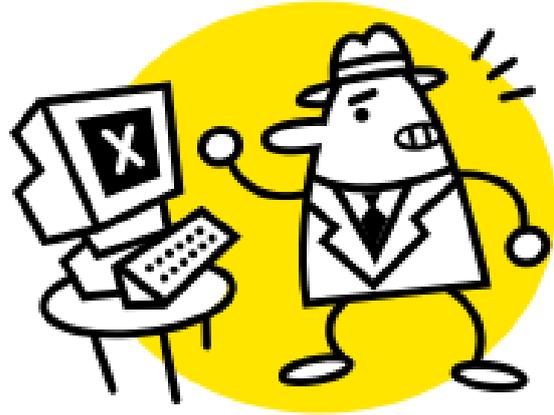
Compétence : Identifier, exprimer ses émotions et ses sentiments

□ Identifier les émotions

- Peur
- Tristesse
- Colère
- Joie
- Etonnement / surprise
- Inquiétude

Présenter les six scènes, les faire décrire en insistant sur ce que peut ressentir le personnage dans cette situation :

- ♣ *La petite fille qui écarte les bras (elle est étonnée/ surprise).*
- ♣ *Le monsieur qui lève le poing en regardant son ordinateur (il est en colère).*
- ♣ *La dame qui essuie ses yeux avec son mouchoir (elle est triste).*
- ♣ *Le grand garçon qui met ses mains sur ses joues (il a peur).*
- ♣ *La petite fille qui saute en l'air (elle est joyeuse).*
- ♣ *Le monsieur qui se tient le menton (il est inquiet).*



Observation des comportements

- Gérer ses émotions
- Je parle de ce que je ressens
- J'exprime mes besoins

Compétences : S'entraider et partager avec les autres, respecter les règles collectives

Etre poli

- *Dire « bonjour »*
- *Dire « s'il te plaît »*
- *Dire « merci »*
- *Dire « au-revoir »*

Prendre soin des autres

- *Dire « pardon » quand c'est nécessaire*
- *Faire attention aux autres enfants*
- *Aider les autres*
- *Parler gentiment*

Etre autonome

- *Repérer ses affaires au porte manteau*
- *Ranger ses affaires au porte manteau*
- *Mettre son manteau sur soi sans aide*
- *Mettre son manteau avec aide*
- *Mettre ses chaussures sans aide*
- *Mettre ses chaussures avec aide*
- *Faire ses lacets*
- *Dans la classe être autonome dans la gestion de son matériel*

- Participer aux rituels
- Participer aux moments de langage
- Respecter les règles établies
 - *Horaires*
 - *Silence*
 - *Temps de parole*
 - *Ecoute active*

2. Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Proposer un parcours et observer l'élève en récréation

Compétence : courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis

- Lancer oui non
- Sauter oui non
- Recevoir une balle oui non
- Se déplacer oui non
- Courir oui non

Compétence : coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors de rondes et jeux chantés.

- Obéir à un signal oui non
- Participer à une ronde oui non

Compétence : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

- Faire de la balançoire oui non
- Faire du toboggan oui non
- Ramper oui non
- Grimper oui non
- S'appuyer sur les mains oui non
- Se suspendre oui non
- Glisser oui non
- Occuper un espace oui non
- Marcher sur une ligne oui non
- Marcher sur un banc oui non
- Courir oui non

- Se déplacer en trottinette
- Se déplacer en tricycle

oui non
 oui non

3. Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

LE LANGAGE ORAL

Compétence : oser entrer en communication

- Communiquer avec les adultes et les pairs par le langage en se faisant comprendre
- S'exprimer dans un langage correct et précis
- Reformuler pour se faire mieux comprendre

A observer au coin regroupement ou lors d'un atelier

Je suis mutique

Je participe aux échanges :

Avec étayage de l'adulte

Dans le groupe

Quand je suis sollicité

Spontanément

De manière anarchique

A bon escient

Je me fais comprendre :

Avec des gestes

Avec des onomatopées

Avec des mots phrases

Je fais des phrases simples

Je fais des phrases complexes

J'articule

- Je parle suffisamment fort
- Je peux reformuler
- J'utilise le « je »

Compétence : échanger et réfléchir avec les autres

- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue

Raconte ce que tu as fait ce week-end.

Je peux raconter :

- Oui non
- En quelques mots
- En quelques phrases
- De manière chronologique
- En donnant mon avis

Lors d'un atelier

Je peux expliquer ce que je fais

- Oui non

Lire cette histoire :

Cette histoire va aussi servir un peu plus loin lors de notifier des compétences pour le langage écrit

Lulu va à l'école. Ce matin c'est la rentrée. Il a mis son pantalon noir et sa chemise blanche. Il a un peu peur de la nouvelle maîtresse. Heureusement maman est là. A la fin de la journée, Lulu est content. Il a joué avec Lili et la maîtresse est gentille.

Poser les questions :

Raconte l'histoire de Lulu :

- Le récit est cohérent
- Le récit est chronologique

Aide de l'adulte

- De qui parle cette histoire ?
- Il est habillé comment ?
- Comment s'est passé la journée ?
- Avec qui a-t-il joué ?

Compétence : acquérir une conscience phonologique

- Repérer les régularités dans la langue à l'oral

Ecouter une comptine, une poésie

- J'écoute
- Je répète
- Je mime

Loto sonore

- Je nomme ou identifie les bruits du quotidien

Comptine :

*Saute, saute petit chat
Regarde bien où tu vas
Par ici, ou par là
Mais ne te retourne pas
Par ici ou par là
Est-ce que tu reviendras ?*

- J'ai repéré la rime en « a »
- Je trouve d'autre mot en « a »

L'ECRIT

Compétences :

Ecouter de l'écrit et comprendre

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit
- Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte
- Compétences :

Commencer à produire des écrits : participer verbalement à la production d'un écrit

Lors d'une lecture offerte, lire cet exemple ou un album que vous aurez choisi

Lulu va à l'école. Ce matin c'est la rentrée. Il a mis son pantalon noir et sa chemise blanche. Il a un peu peur de la nouvelle maîtresse. Heureusement maman est là. A la fin de la journée, Lulu est content. Il a joué avec Lili et la maîtresse est gentille

Attitude de l'élève. Ecoute-t-il l'histoire ?

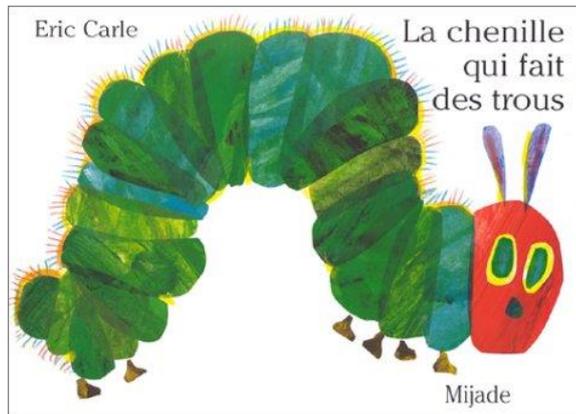
Peut-il dire de quoi elle parle (Qui, où et quand)

Peut-il identifier les personnages ?

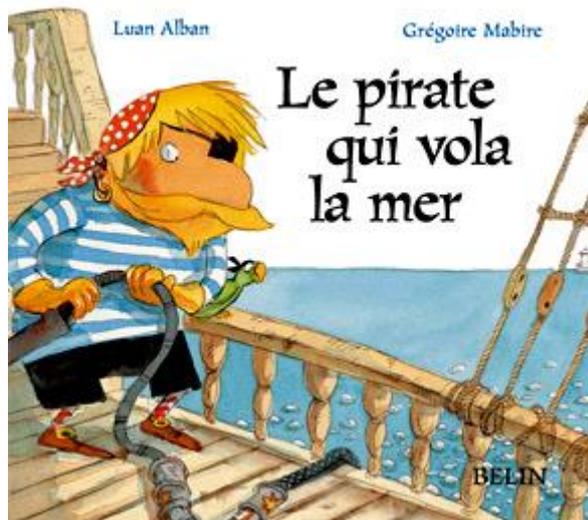
A-t-il besoin d'un support pour la raconter (illustrations par exemple) ?

Peut-il proposer une écriture en dictée à l'adulte (avec des adjectifs, des connecteurs...)

Consigne : Entoure la couverture



Consigne : Entoure le titre sur chaque couverture



Compétences :

Commencer à écrire tout seul

- Reconnaître les lettres de l'alphabet
- Connaître les correspondances entre les 3 écritures (cursive, script, capitales)
- Copier à l'aide d'un clavier

Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots communs

Ecrire son prénom

Maîtriser les gestes de l'écriture

Consigne : Ecris des lettres

A large empty rectangular box with a black border, intended for the student to write the letters as instructed in the sign above.

Consigne : Ecris ton prénom

Réalisé

- | | | |
|--------------------------------------|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Avec modèle | <input type="checkbox"/> en script | <input type="checkbox"/> en cursif |
| <input type="checkbox"/> Sans modèle | <input type="checkbox"/> que l'initiale | |
| <input type="checkbox"/> Avec aide | <input type="checkbox"/> avec étiquette | |

Consigne : Ecris ton prénom à l'ordinateur

On imprime et on colle dans l'encadré

Réalisé

- Avec modèle
- Sans modèle
- Avec aide

Consigne : nomme les lettres que tu connais

Colorier les cases justes

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

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

Consigne : découpe et colle les lettres dans le tableau sous les lettres identiques

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

Consigne : écris les mots avec des étiquettes

GATEAU



--	--	--	--	--	--

BONBON



--	--	--	--	--	--

GLACE



--	--	--	--	--	--

G	B	G	C	N	A
O	L	N	T	E	U
A	B	A	O	E	X

Consigne : colorie



- Sans dépasser
- Chaque zone est coloriée
- utilisation de différentes couleurs
- Colorier sans laisser de blanc
- Bien tenir l'outil
- me tenir correctement
- matériel adapté :

Consigne : Entoure ton prénom

Penser à insérer le prénom de l'élève

LEO

Léo

Lili

LUCAS

David

SAMIR

Lophie

Amaïs

NATACHA

LILI

OPHELIE

Lana

Antoine

Natacha

4. Domaine : agir, s'exprimer, comprendre : les activités plastiques

Compétences :

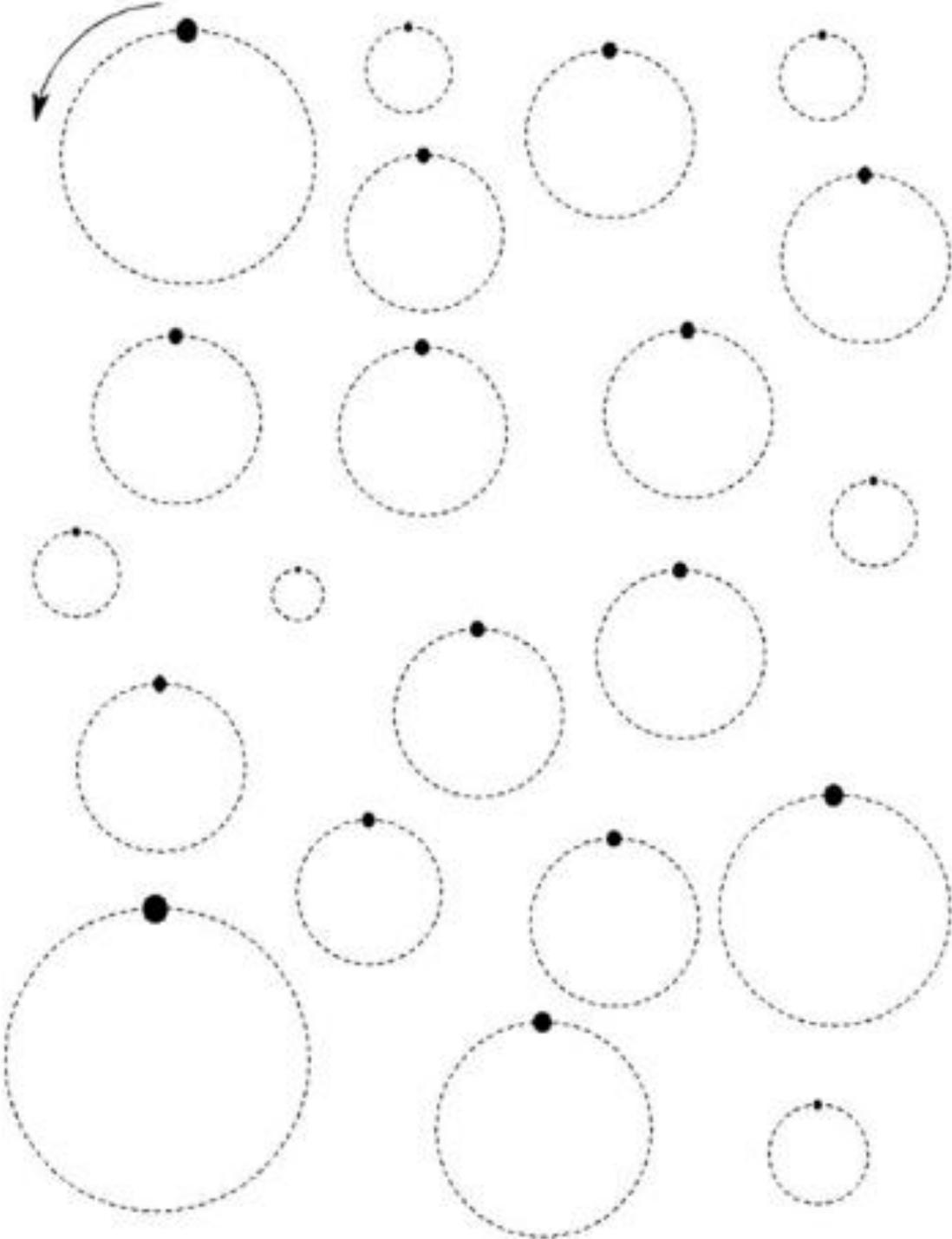
- Choisir différents outils, supports en fonction d'une consigne ou d'un projet et les utiliser en adaptant son geste
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes
- Réaliser des motifs graphiques de plus en plus complexes
- Créer des graphismes nouveaux
- Connaître les couleurs

Consigne : fais un dessin libre en utilisant tout l'espace de la page

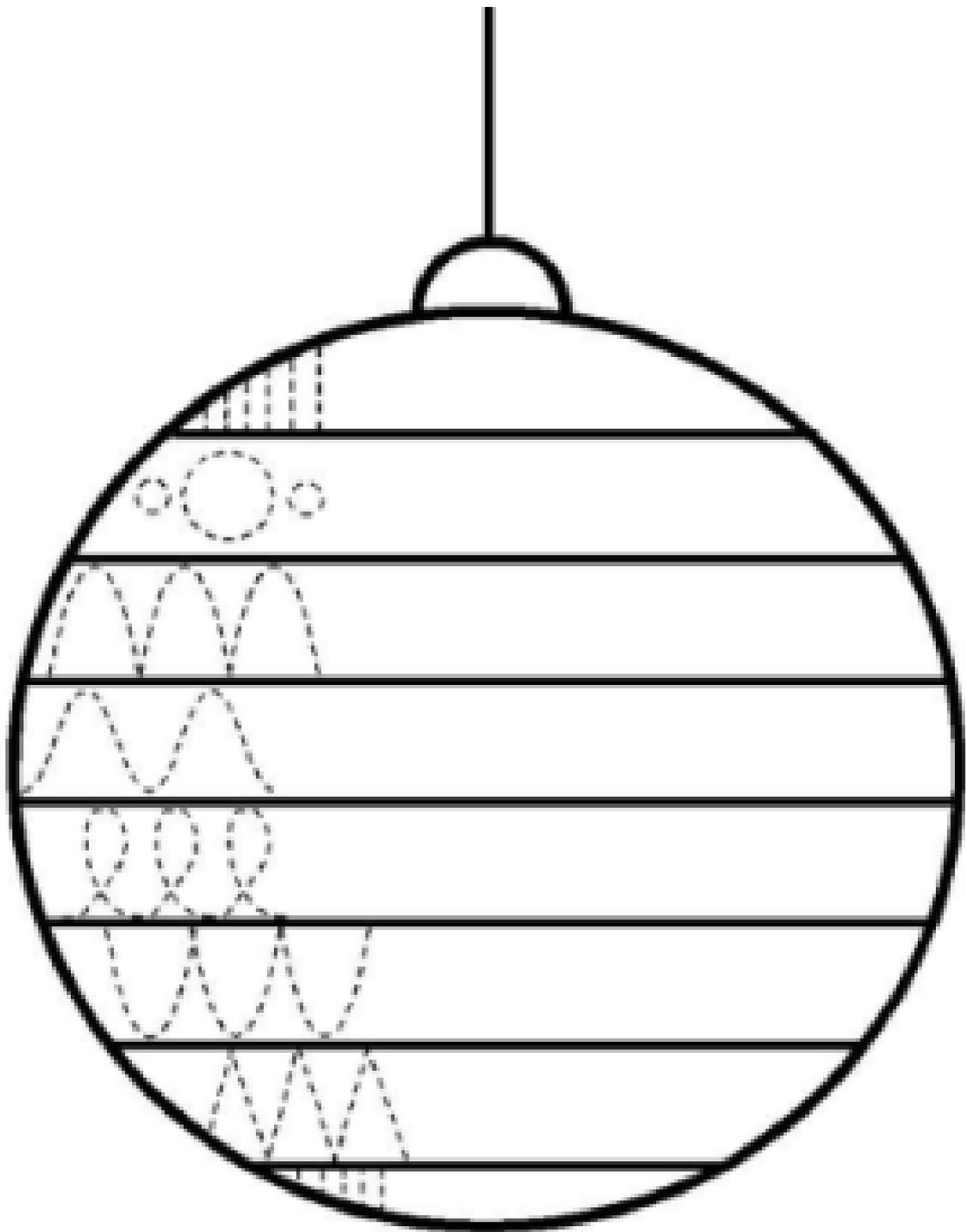
Observation du dessin :

- *Geste* :
- *Couleurs variées* :
- *Espace de la page* :
- *Laisse une trace* :
- *Dessine librement*
- *Explique son dessin* :

Consigne : Repasse les pointillés



Consigne : décore la boule en respectant le modèle

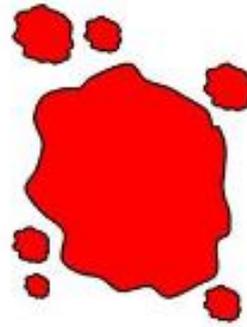
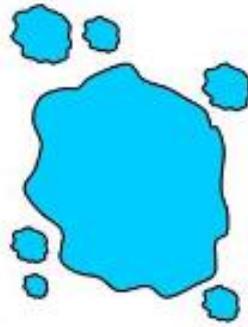
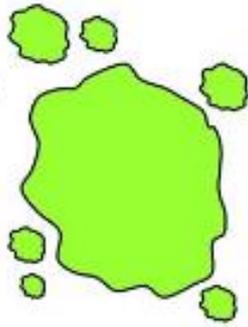
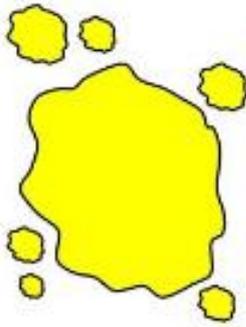


Consigne : relis les animaux à leur couleur

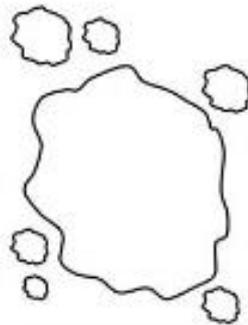
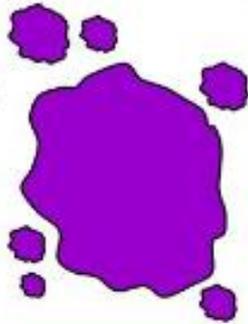
	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	

MONDE DES

Consigne : nommer oralement les couleurs



ORANGE



Compétences :

L'univers sonore :

- Peut soutenir une écoute musicale
- Mime une comptine : frappe, souffle, secoue...
- Répète un rythme
- Chante

Au coin regroupement ou lors d'une séance de musique on observera les comportements

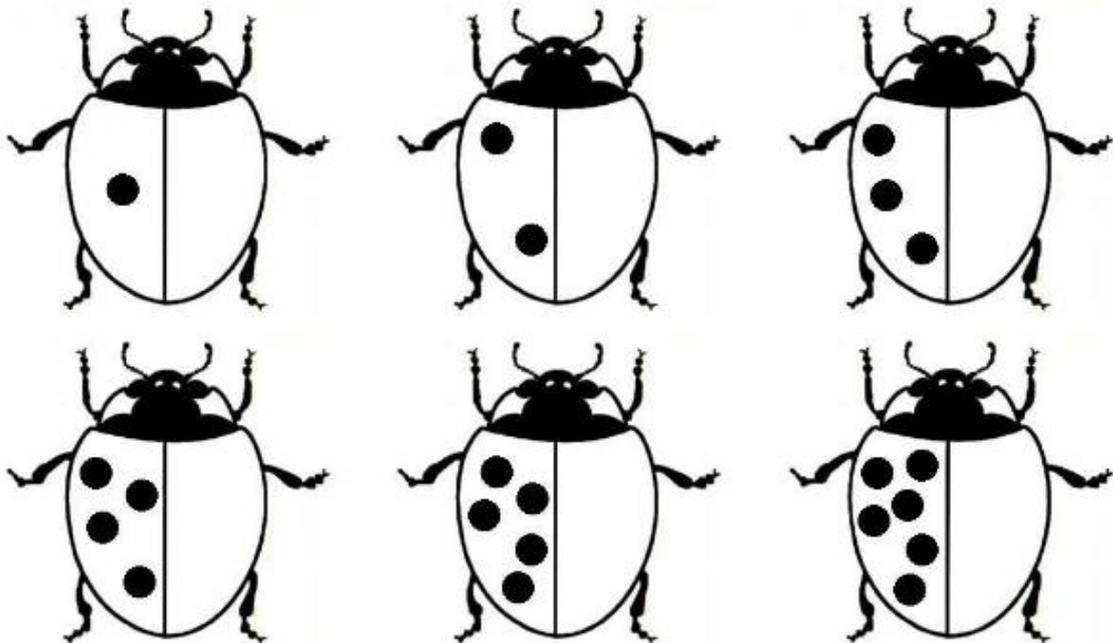
- J'écoute une comptine ou plusieurs
- Je mime
- Je répète un rythme donné par l'enseignant
- Je chante

5. Domaine : construire les premiers éléments pour structurer sa pensée

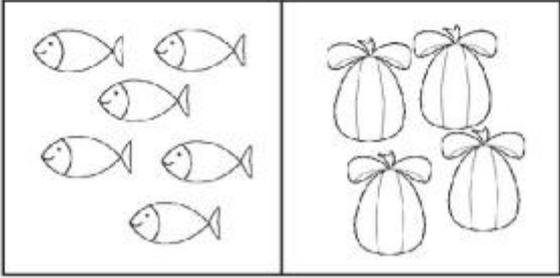
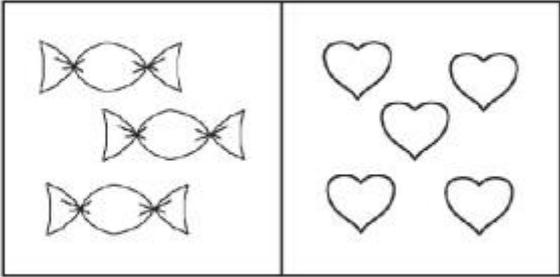
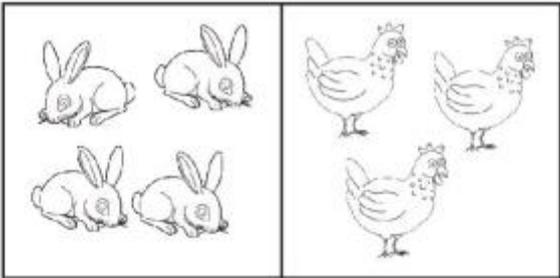
Compétences : Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Evaluer, comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée

Consigne : dessine autant de points d'un côté que de l'autre



Consigne : Entoure le côté où il y a le plus d'objets



Consigne : Donne 3 noisettes à l'écureuil



Consigne : Donne 7 noisettes à l'écureuil

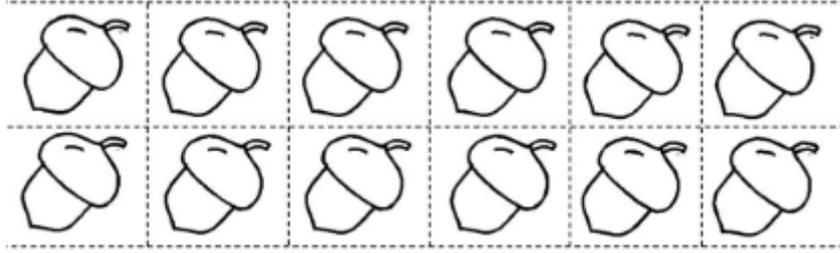
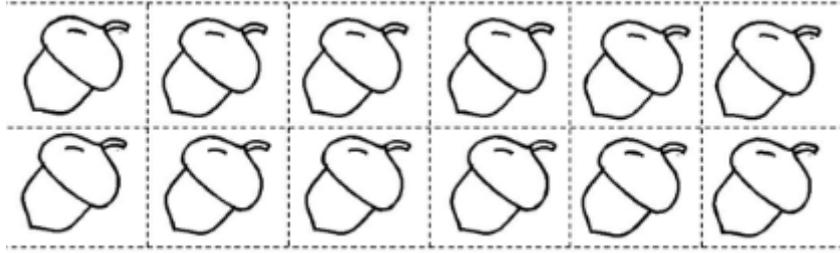
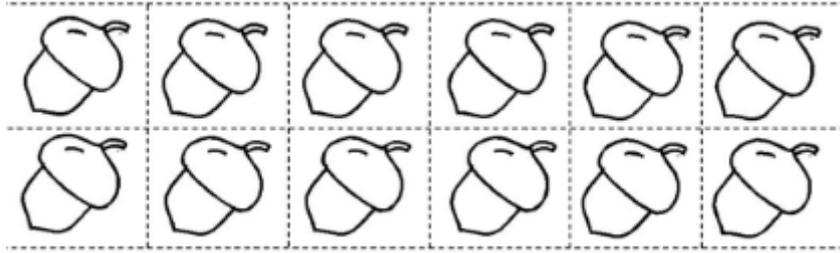
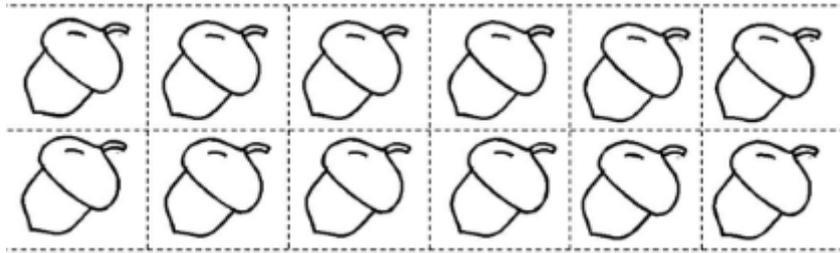
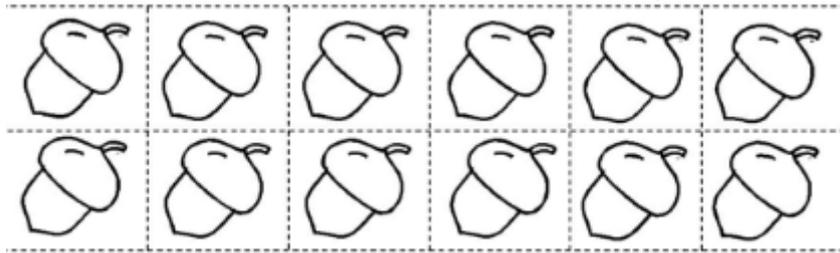
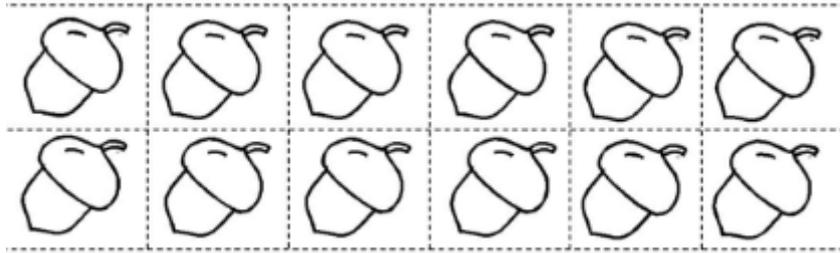


Consigne : Donne 10 noisettes à l'écureuil



Consigne : Donne 13 noisettes à l'écureuil





Compétences :

- Dire la suite des nombres jusqu'à trente
- Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité

Consigne : compte aussi loin que tu peux

Colorier là où l'élève s'arrête

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

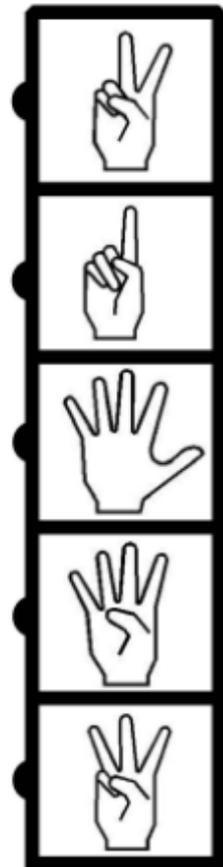
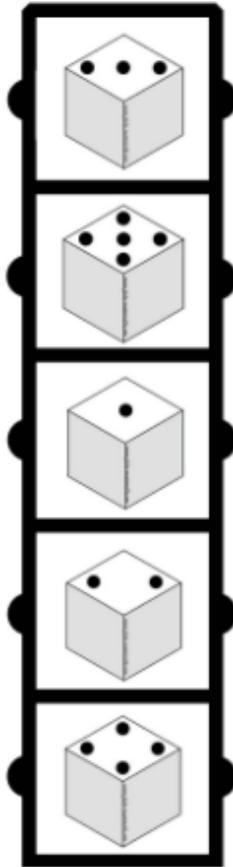
Consigne : montre les nombres que dit l'enseignant

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

Consigne : j'écris le nombre sous les constellations

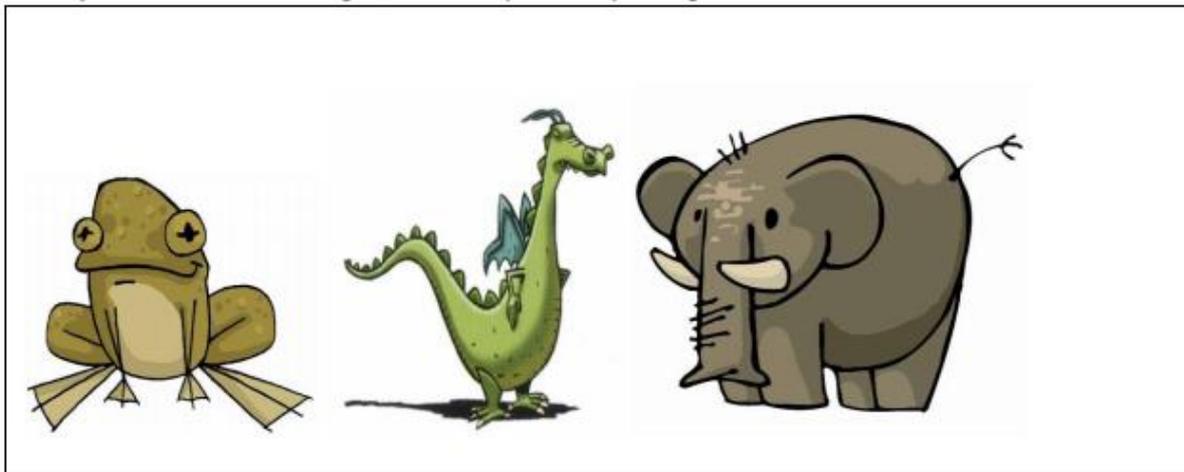
Consigne : je relie les différentes représentations du nombre



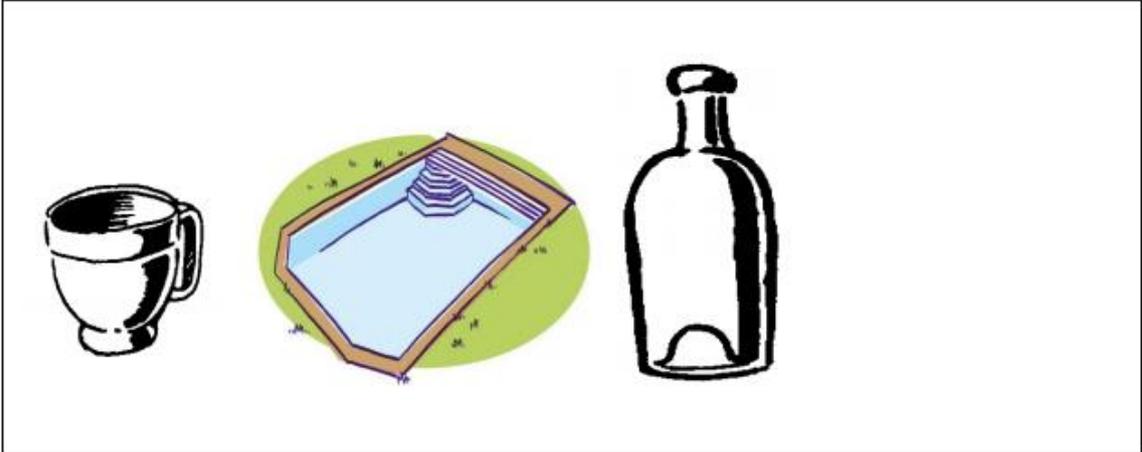
Compétences : Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- Classer les objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle)
- Savoir nommer quelques solides (boule, pyramide, cube)
- Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de contenance
- Reproduire, dessiner des formes planes

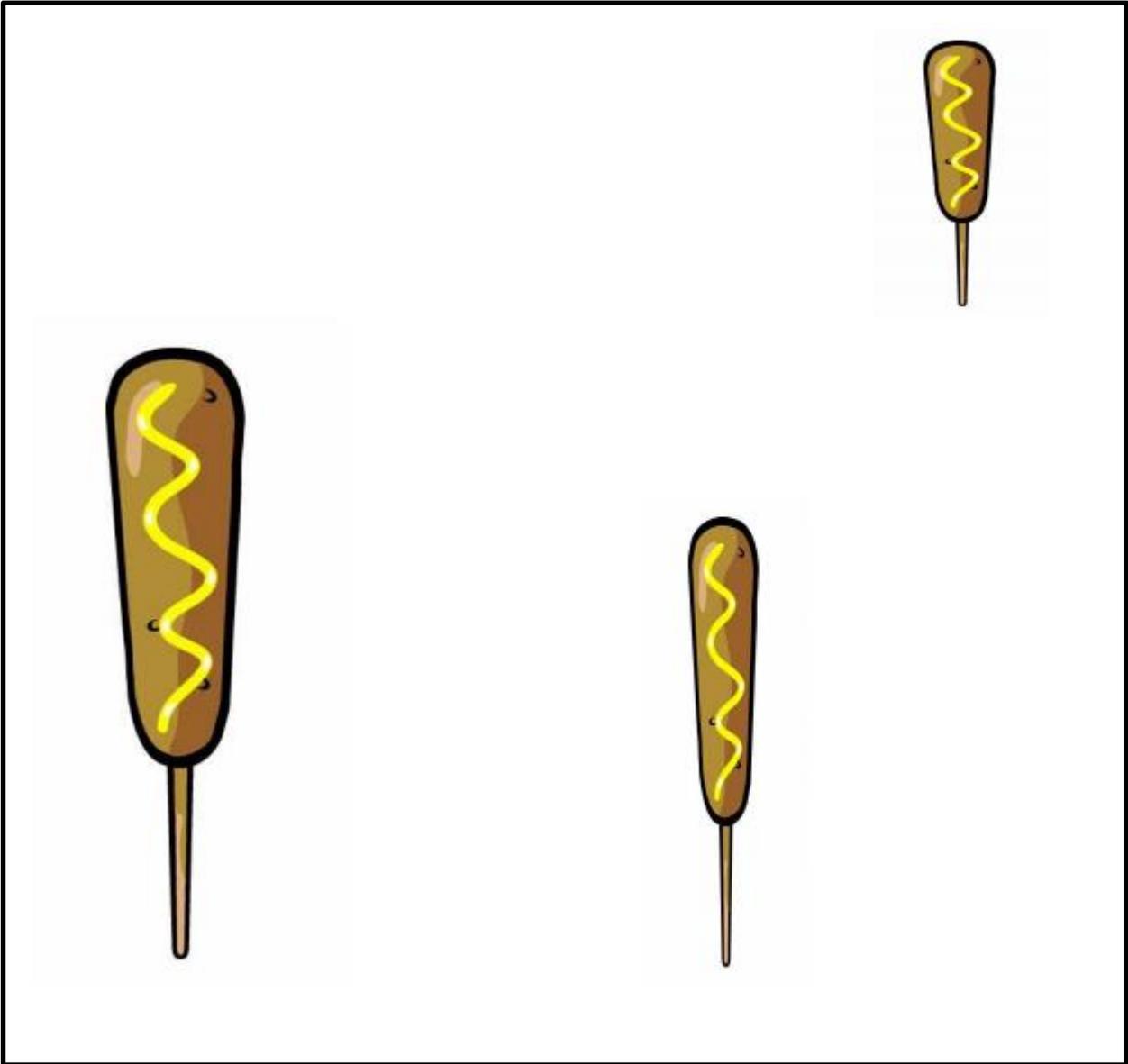
Consigne : entoure le plus léger



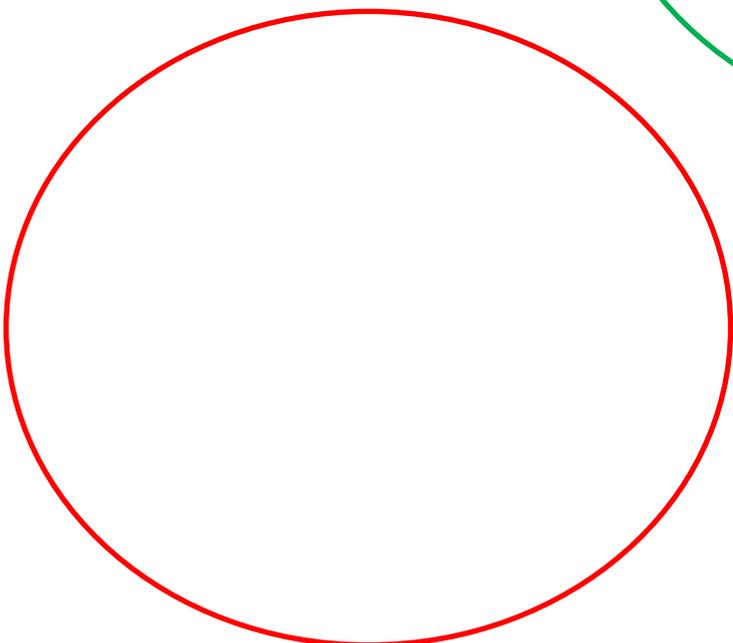
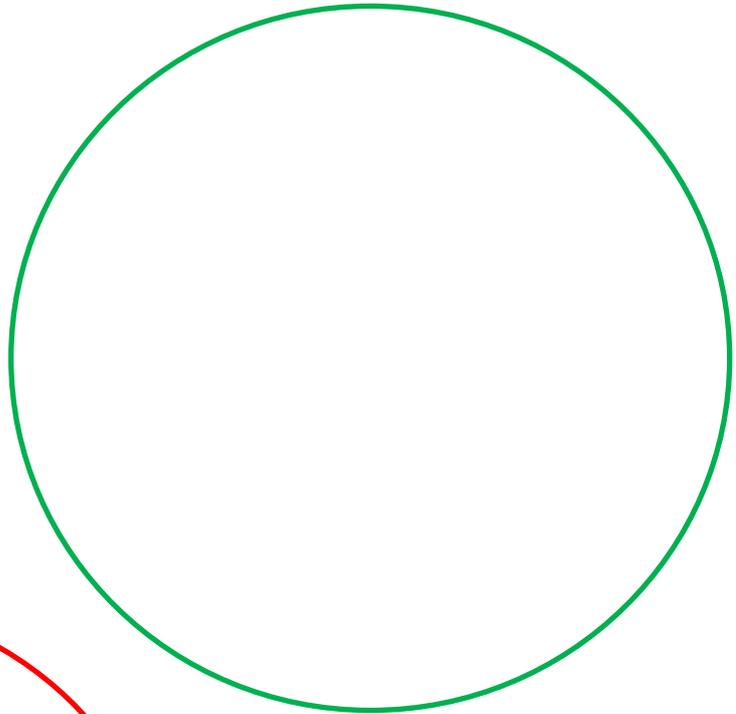
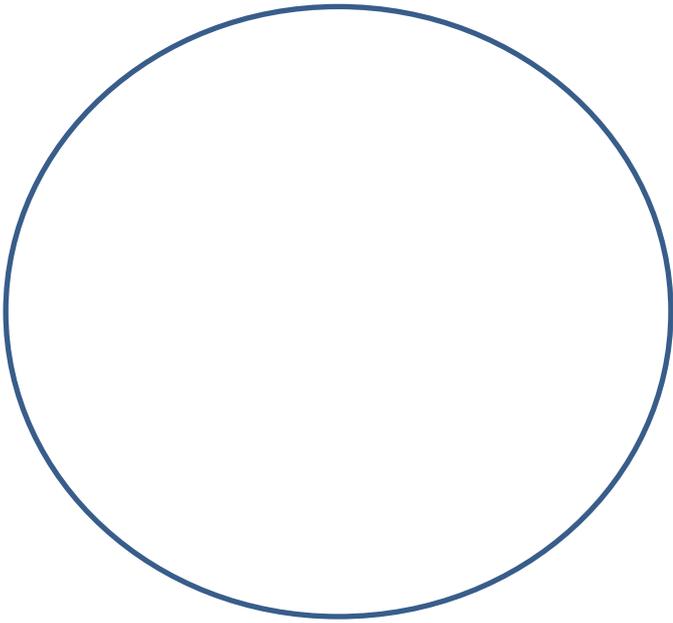
Consigne : entoure l'objet qui contient le plus d'eau



Consigne : Entoure le plus grand



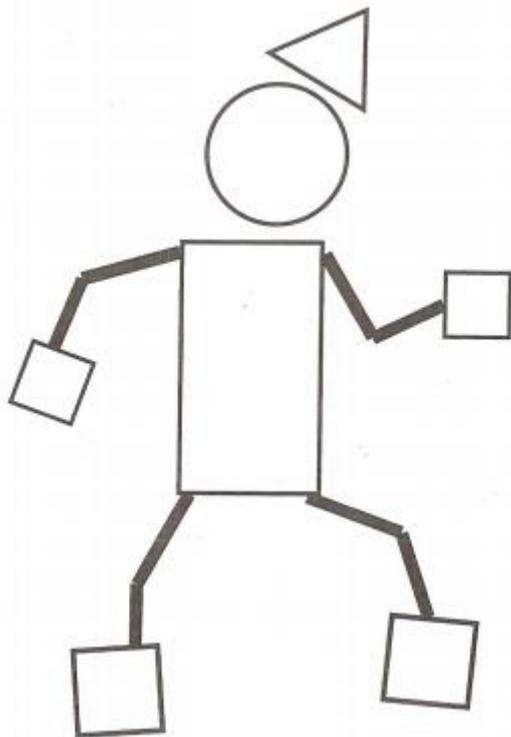
Consigne : colle les gommettes de même couleur dans le même cercle



Consigne : Dessine un rond, un carré, un triangle

--	--	--

Consigne : colorie les triangles en rouge, les ronds en verts, les carrés en bleu



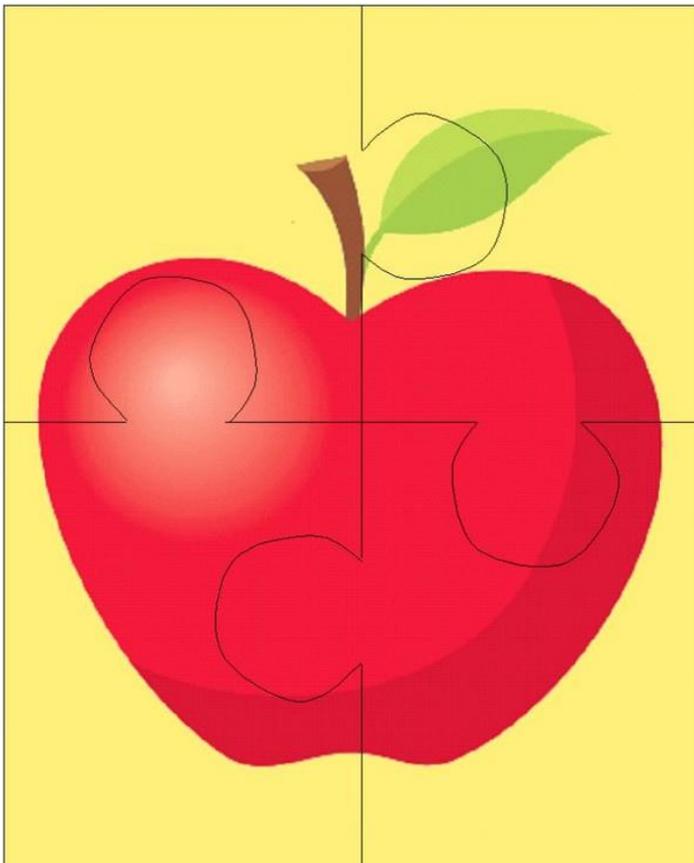
Compétences :

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme

Consigne : réalise un puzzle

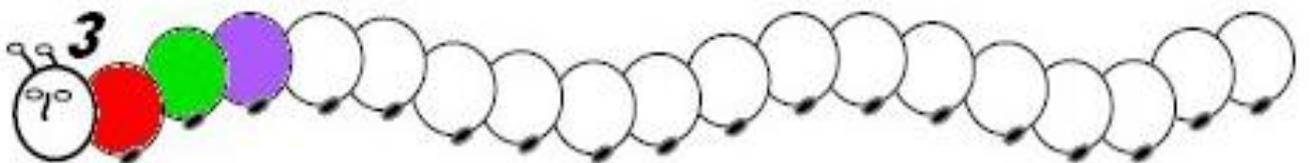
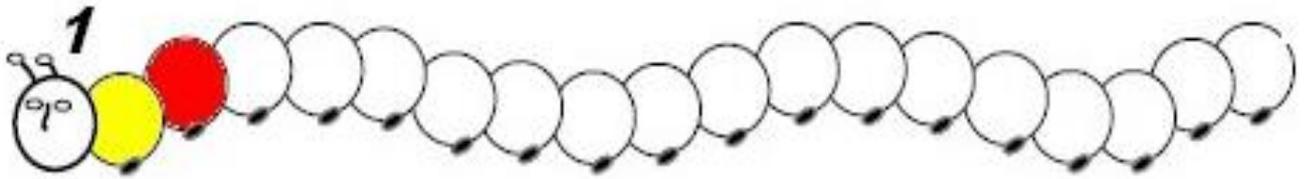
Je réalise un puzzle de pièces

Exemple de puzzles à découper





Consigne : je continue la suite



6. Domaine : explorer le monde se repérer dans l'espace et le temps, découvrir le monde du vivant des objets, de la matière

LE TEMPS

Compétences :

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et les repérant dans la journée, la semaine, le mois, la saison
- Ordonner une suite de photographies, d'images pour rendre compte d'une situation vécue, d'un récit fictif en marquant de manière exacte succession et simultanéité
- Utiliser des marqueurs de temps (puis, pendant, avant, après) dans les récits, descriptions, explications

Consigne : Coller un soleil si l'image se passe le jour et une lune si l'image se passe la nuit



Consigne : découpe et colle dans l'ordre les événements de la journée

--	--	--	--	--



Lors des rituels au coin regroupement on va observer

- L'élève connaît les jours de la semaine : il les récite
- L'élève sait quel jour on est
- L'élève lit de manière globale les jours
- L'élève peut dire le jour d'avant, d'après
- L'élève connaît le mois en cours
- L'élève connaît la succession des mois
- L'élève lit les mois de manière globale
- L'élève connaît la saison en cours

L'ESPACE

Compétences :

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

L'enfant va observer le dessin suivant et suivre les consignes orales :

- *Entoure le lapin qui est devant le panier*
- *Barre le lapin qui est dans le panier*
- *Fais une croix sur les habits au-dessus du soleil*
- *Colorie le pantalon en haut*
- *Colle une gommette sous la culotte*
- *Entoure l'oiseau sur le fil*
- *Colorie le bonhomme à droite*
- *Colorie le nuage derrière le soleil*
- *Barre les vêtements entre les oiseaux*

Consigne : regarde le dessin et écoute ce que dit l'enseignant

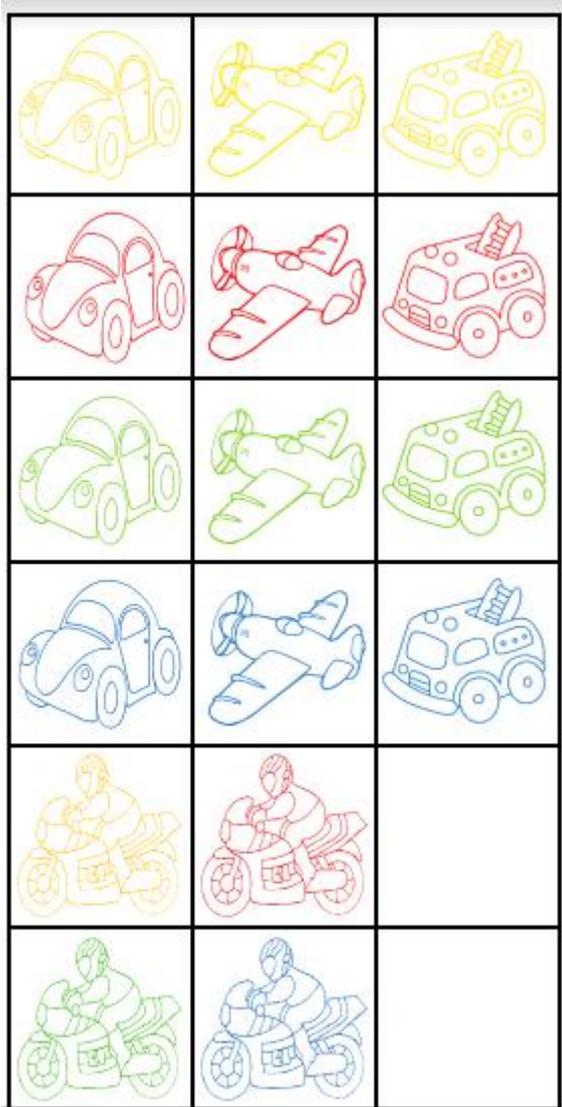


Compétences :

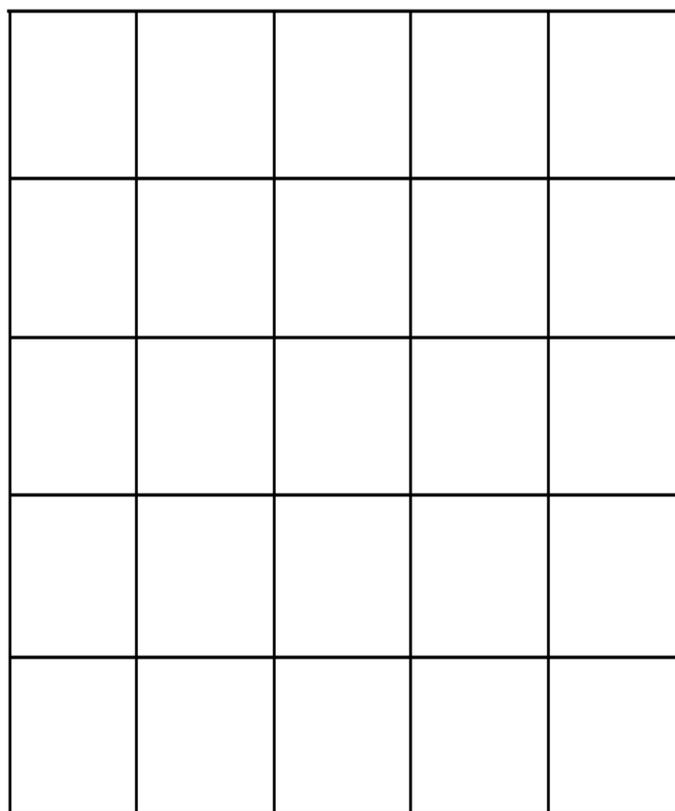
- Dans un environnement connu réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage)
- Elaborer les premiers essais de représentations planes, communicables
- Se repérer dans un tableau, dans un quadrillage

Consigne : complète le tableau



Consigne : replace les objets dans le tableau vide au même endroit



Compétences :

- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit en fonction des consignes, d'un but, d'un projet

Lors des activités observer :

- L'élève se repère sur l'espace d'une page
- L'élève ouvre un livre dans le bon sens
- L'élève feuillète un livre dans le bon sens
- Quand l'élève écrit il commence en haut à gauche

Compétence : découvrir différents milieu

Observer si

- L'élève se repère dans la classe
- L'élève se repère dans la cour
- L'élève se repère dans l'établissement

Vient-il seul en classe ? à la cantine ?

- L'élève range
- L'élève respecte les lieux
- L'élève se comporte correctement en sortie

LE VIVANT

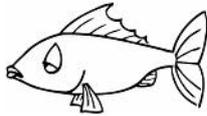
Compétences :

- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine
- Connaître les 5 sens et leur fonction
- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation

Observer

- L'élève va seul aux toilettes
- L'élève se lave les mains seul
- L'élève se lave les mains sur sollicitation
- L'élève se lave les mains après les wc
- L'élève se lave les mains avant de manger
- L'élève se lave les mains après une activité salissante
- L'élève s'hydrate
- L'élève mange proprement
- L'élève mange sainement
- L'élève accepte de goûter quand il ne connaît pas
- L'élève sait se moucher

Consigne : Barre ce qui n'est pas vivant

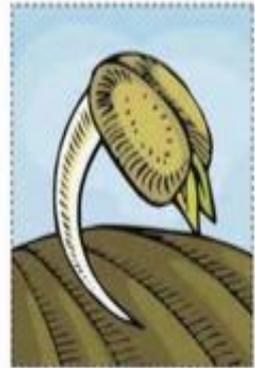
				
				
				
				

Consigne : entoure ce que mange et boit le chien



Consigne : mettre les images dans le bon ordre

--	--	--	--



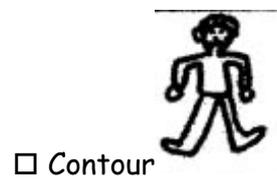
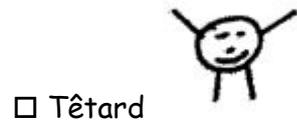
Consigne : sur le garçon je montre

- les cheveux les yeux le nez la bouche les oreilles les joues
- les sourcils les épaules le cou les bras les aisselles le ventre
- le coude les mains les doigts le pouce les jambes les pieds



Consigne : dessine un bonhomme

C'est un bonhomme



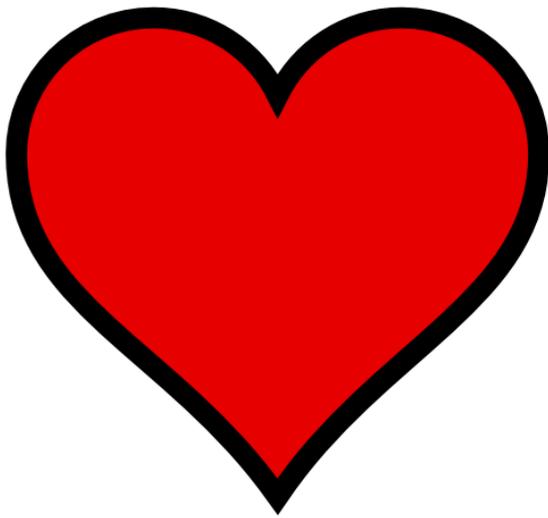
UTILISER, MANIPULER, FABRIQUER DES OBJETS

Compétences :

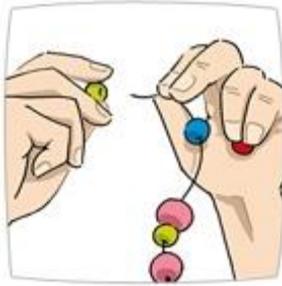
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions spécifiques (plier, copier, coller, assembler, actionner ...)
- Réaliser des constructions : construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).

Consigne : découpe la ligne

Consigne : découpe le coeur et colle-le

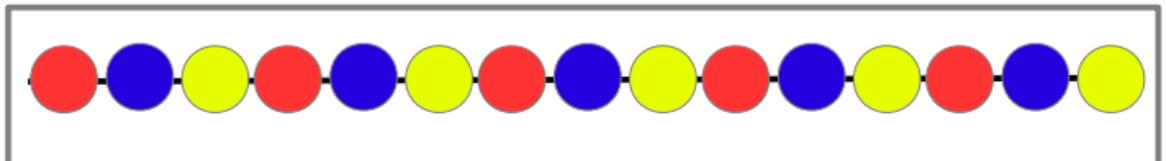


Consigne : enfile 3 perles sur le lacet



Réussite oui non

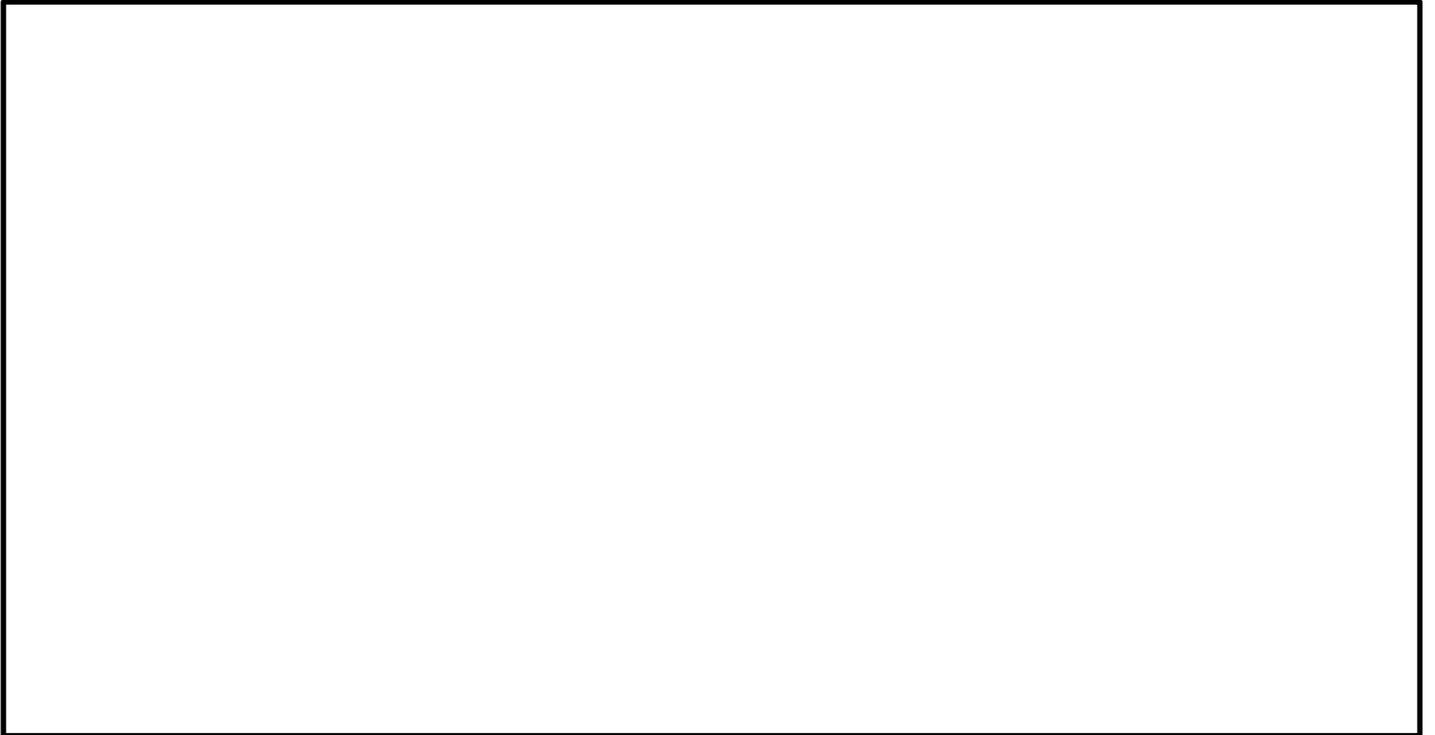
Consigne : Enfile les perles comme sur le dessin



Réussite oui non

Consigne : faire une figure libre avec les Kaplas

On peut coller la photo de la production

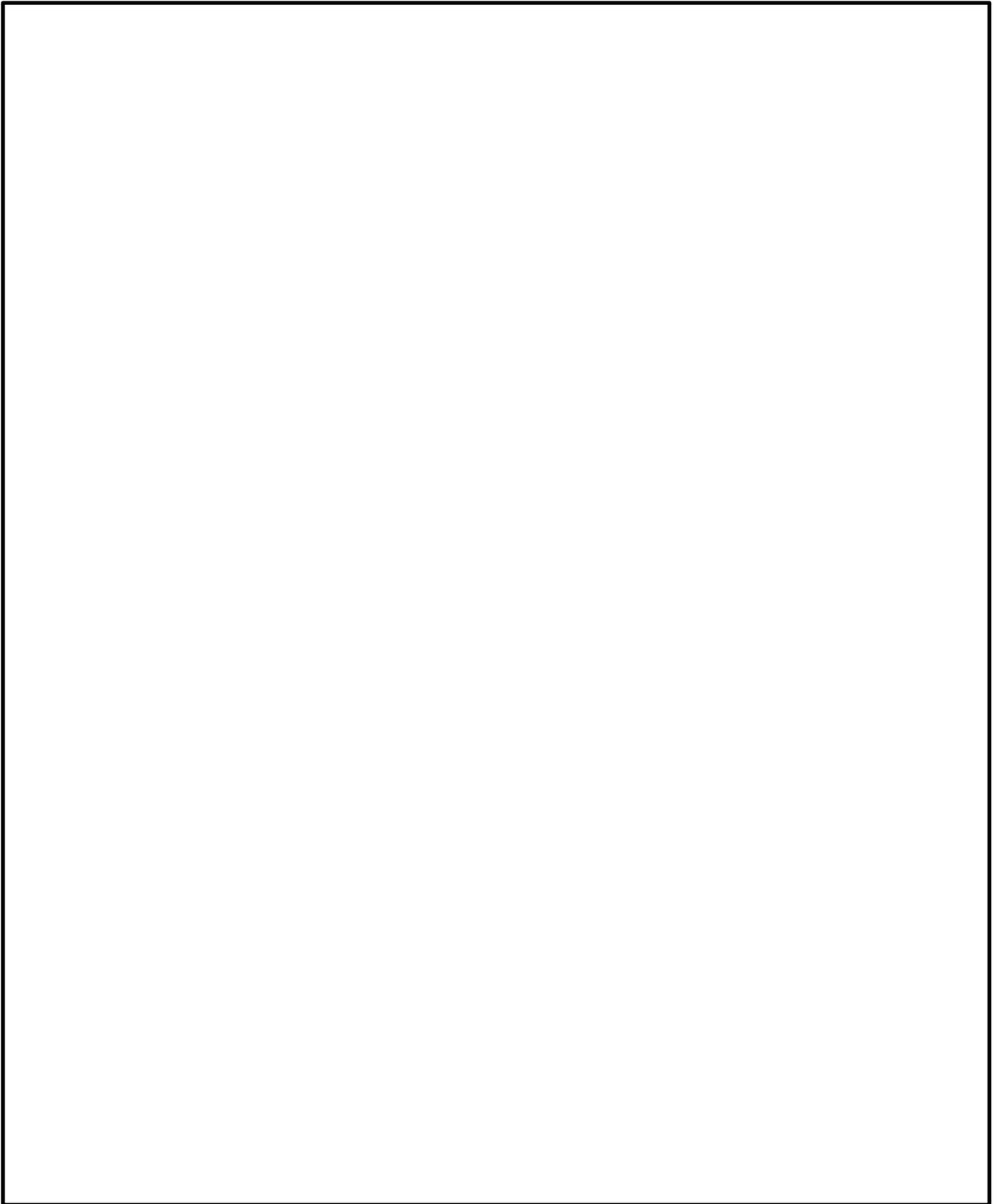


Réussite oui non

Consigne : réalise la construction indiquée sur la fiche



Réussite oui non



Consigne : réalise la construction en suivant le modèle (3D)



Réussite oui non

Consigne : nomme les objets suivant





L'enfant connaît les mots suivants :

EXPLORER LA MATIERE

Compétences :

- Choisir, utiliser et savoir désigner des matériaux, des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner)
- Expérimenter

Observer si L'élève peut:

- Plier une feuille
- Déchirer du papier
- Mélanger des couleurs
- Toucher la matière
- Assembler des cubes
- Transvaser

Consigne : je nomme les images suivantes



L'enfant connaît les matières suivantes :

Consigne : amuse- toi avec la pâte à modeler

L'enfant ne peut pas toucher :

.....

L'enfant touche la pâte

L'enfant joue une durée très limitée

L'enfant sollicite l'adulte car il ne sait pas quoi faire

L'enfant joue

Consigne : fais une boule



Réussite oui non

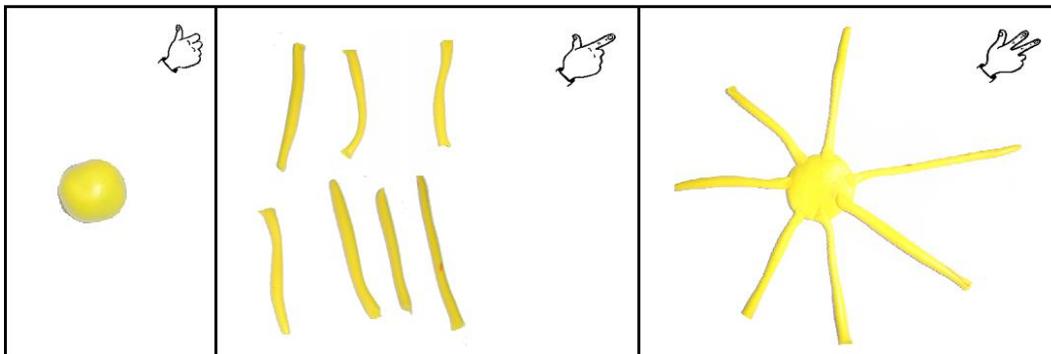
Consigne : fais un colombin



Réussite oui non

Consigne : Reproduis le modèle

Le soleil



Réussite oui non

