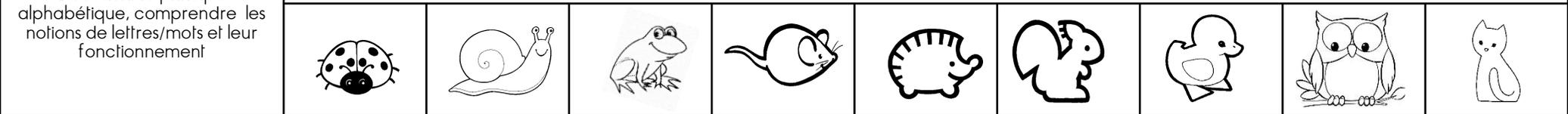


LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement

MOYENNE SECTION



Connaître les lettres de l'alphabet et leur son



Associe les 13 premières lettres de l'alphabet à leur animal



Associe les 13 premières lettres de l'alphabet à leur animal



Remplace sur chaque image le bouchon correspondant



Indique avec la pince la lettre correspondante



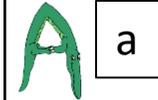
Reforme à l'aide des dominos le chemin des lettres



Retrouve la lettre correspondante en scripte



Retrouve la lettre correspondante en scripte



Associe les images à la lettres scriptes correctes



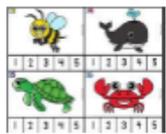
Retrouve les 2 graphies possibles



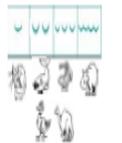
Travailler sur la notion de syllabes



Trie les images selon si le mots a une ou plusieurs syllabes



Indique le nombre de syllabes à l'aide d'une pince



Trie selon le nombre de syllabes



Place de qu'il syl



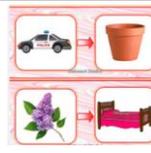
Trie selon la syllabe d'attaque



Entoure l'intrus (syllabe d'attaque)



Indique avec la pince le mot qui termine par la même syllabe



Supprime la syllabe finale pour trouver le mot mystère



Retrouve le mot créé par la fusion des autres



Connaître les lettres de l'alphabet



Reforme le puzzle de l'alphabet



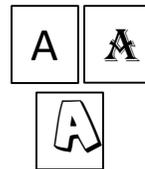
Retrouve les lettres modèles



Trie les cartes lettres/autre



Place la pince sur la lettre modèle



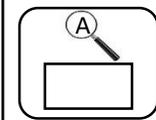
Regroupe les lettres identiques ensemble



Remplace les lettres sur le modèle



Trace le chemin des lettres



Associe les lettres au modèle grâce à la loupe



Retrouve la lettre manquante



Reconnaître les lettres dans diverses graphies



Reforme le puzzle de l'alphabet



Pince la lettre identique



Remplace les gouttes sur le parapluie



Retrouve les lettres et pose les sur le modèle



Retrouve les bois des rennes



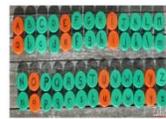
Reforme les bonhommes de neige



Reforme les fleurs



Pose un jeton pour lorsque tu reconnais la lettre modèle

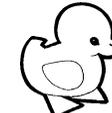


Trie les bouchons selon la graphie de la lettre

MOYENNE SECTION

LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement



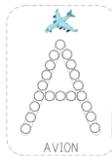
Commencer à écrire seul



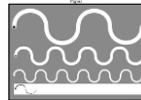
Aligne des jetons pour permettre aux personnages de se rejoindre



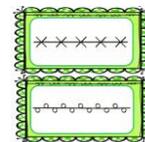
Trace dans le sable les graphismes demandés



Pose des jetons sur les lettres de ton prénom



Au Velléda suis les pistes graphiques



Reproduis les graphismes proposés



Ecris les lettres en pâte à modeler



Ecris les lettres



Ecris les lettres pour reformer les mots

LAPIN 

Observe la carte mot puis retourne la et essaie d'écrire de mémoire le mot



Développer sa discrimination visuelle fine



Associe l'image à son contour



Reforme le chemin des dominos en associant les images de près et de loin



A l'aide de la loupe associe les images identiques



Place un bouchon sur l'intrus



Trie les étiquettes



Associe les images au plateau sur lequel apparaît le dessin



Retrouve l'objet dont les couleurs correspondent aux indices donnés



Associe les chaussettes identiques



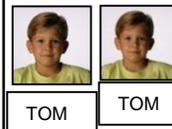
Retrouve l'image manquante



Discriminer des mots



Place les pinces mots identiques au modèle (majuscule)



Associe les images et les prénoms de la classe



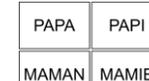
Place une pince quand tu retrouves le mot modèle



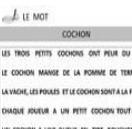
Retrouve le mot modèle



Trie les mots identiques (police différente)



Retrouve les mots identiques grâce à la loupe



Retrouve le mot modèle dans le texte



Retrouve le mot modèle parmi les lettres mêlées



labyrinthe du mot (2 graphies)



Discriminer les lettres d'un mot

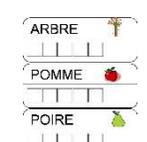


Reforme les prénoms des élèves

BALLON

CAR

Tri les cartes mots selon l'initiale de chacun



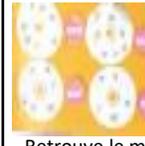
A l'aide des lettres mobiles reforme les mots



Retrouve les lettres nécessaires pour écrire le mot modèle



Reforme le puzzle des mots en majuscule

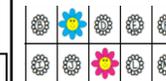


Retrouve le mot que l'on peut reformer avec les lettres présentes sur la roue

TOM

TON

Entoure l'erreur dans les étiquettes prénoms de la classe



Retrouve la lettre manquante du mot printemps

TOM

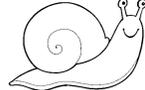
tom

Associe les prénoms dans les 2 graphies

LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement

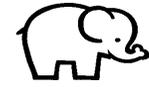
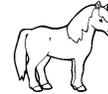
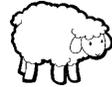
SUIVI ATELIERS INDIVIDUELS
MOYENNE SECTION

 <p>Commencer à écrire seul</p>									
 <p>Développer sa discrimination visuelle fine</p>									
 <p>Discriminer des mots</p>									
 <p>Connaître les lettres de l'alphabet</p>									
 <p>Reconnaître les lettres dans diverses graphies</p>									
 <p>Discriminer les lettres d'un mot</p>									
 <p>Connaître les lettres de l'alphabet et leur son</p>									
 <p>Travailler sur la notion de syllabes</p>									

LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement

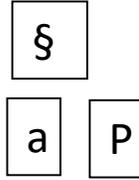
GRANDE SECTION



Connaître les lettres de l'alphabet



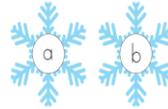
Replace les lettres dans leurs empreintes



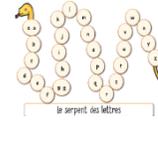
Tri les étiquettes lettres/ non lettres



Retrouve les feuilles lettres pour chaque arbre



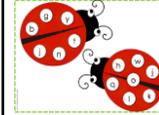
Replace les bouchons sur la lettre correspondante



Reforme l'alphabet avec les bouchons lettres



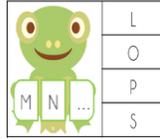
Reforme l'alphabet avec les lettres magnétiques (2 graphies)



Replace les lettres sur leur modèle (cursives)



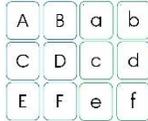
Trouve la lettre manquante



Trouve la lettre manquante



Reconnaître les lettres dans diverses graphies



Tri les étiquettes selon la graphie utilisée



Avec la pince indique la lettre correspondante en script



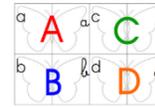
Place la pince lettre majuscule sur la lettre scripte correspondante



Reforme l'arc en ciel en associant majuscule et cursive



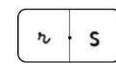
Place les lettres cursives sur les lettres majuscules



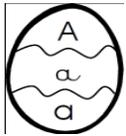
Reforme les papillons des lettres en 3 graphies



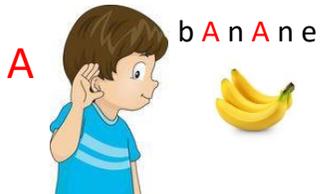
Replace les lettres cursives sur le modèle en script



Reforme la suite des dominos en associant cursive/script



Reforme les œufs avec les 3 graphies



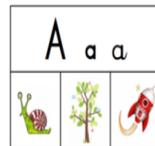
Discriminer un son dans un mot



Indique la lettre permettant de faire le son initial



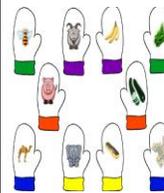
Place les marionnettes au bon endroit selon le phonème initial



Indique le mot commençant par cette lettre



Place les cadeaux sous le bon sapin selon le phonème initial



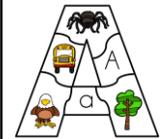
Associe les moufles selon le son initial



Tri les images selon si tu entends le son [a] ou [o] dans le mot



Reforme les papillons en l'aidant du son initial et du son final



Reforme la lettre en l'aidant des images qui contiennent le son qu'elle produit

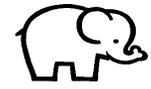


Trouve le son commun entre les images

GRANDE SECTION

LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement



Commencer à écrire seul

Reforme les lettres de l'alphabet avec les bandes

Ecris les lettres

Recopie les prénoms de la classe en majuscule

Reproduis les graphismes proposés

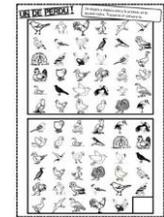
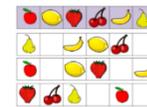
Essaie d'écrire la première lettre du mot

Essaie d'écrire les mots demandés

Remplace les lettres dans l'ordre pour écrire le mot lié à l'image

Essaie d'écrire seul les mots liés aux images

Essaie d'écrire seul une phrase



Développer sa discrimination visuelle fine

Retrouve les images identiques

Associe les chaussettes et bonnets identiques

Associe les images au modèle

Associe le tableau à son détail

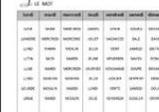
Retrouve les images identiques

Trouve ce qu'il manque

Retrouve les éléments dans l'image

Trouve le dessin oublié

Trouve les différences entre les images



Discriminer des mots

Associe les images et les prénoms de la classe

Tri les mots identiques dans des polices différentes

Place les pinces mots identiques au modèle

Retrouve le mot modèle en script

Retrouve le mot modèle dans une graphie différente

Associe avec une pince les mots identiques écrits dans les 3 graphies

Retrouve le mot modèle dans le texte (graphie différente)

Place une pince sur le mot correspondant à l'image

Associe le mot à l'image



Discriminer les lettres d'un mot

Tri les étiquettes mots/ non mots

Tri les cartes mots selon l'initiale de chacun

Reforme les mots avec les lettres mobiles

Reforme le puzzle des mots en script

Ecris en majuscule sous le mot en script

Retrouve les lettres pour former le mot dans une graphie différentes (maj/script)

Remplace le mot que tu peux reformer avec les lettres proposées

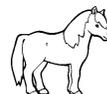
Retrouve les lettres du mot (majuscule/cursive)

Trouve la lettre manquante

LANGAGE

GRANDE SECTION

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement



Connaître les lettres de l'alphabet et leur son



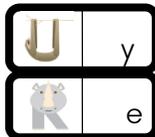
Associe les bouchons lettres au phonozoo



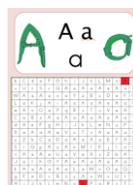
Associe les cartes images et les lettres (maj)



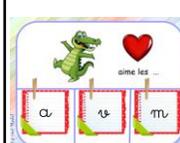
Indique par une pince la lettre correspondante (maj/script)



Avec les dominos fait le chemin des lettres



Retrouve le chemin de la lettre



Avec la pince associe l'animal à la lettre cursive



Place les bouchons cursifs sur les lettres en scriptes



Place les lettres correspondantes dans les 3 graphies



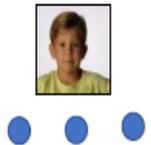
Avec une pince indique la syllabe obtenue quand les animaux se rejoignent



Travailler sur la notion de syllabes



Compte les syllabes ! Place autant de jetons qu'il y a de syllabes



Indique le nombre de syllabes dans les prénoms



Retrouve le mot créé par la fusion des autres



Trouve l'intrus (syllabe initiale)



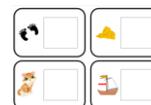
Supprime la syllabe initiale pour trouver le mot mystère



Trouve l'intrus (syllabe finale)



Forme la suite des dominos en associant la syllabe finale à la syllabe initiale



Trie les étiquettes selon la syllabe entendu dans le mot



Indique où tu entends la syllabe dans le mot



Repérer des similitudes entre des mots (syllabes)



indique le mot qui ne commence pas pareil



Trie selon la syllabe initiale



Place dans chaque animal des images qui riment



Trie selon la syllabe initiale



Trouve les cartes qui finissent de la même façon



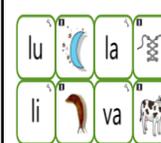
Retrouve les mots qui fusionnés forment le mot modèle



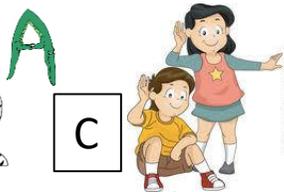
Associe les cartes qui riment



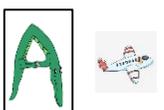
Trouve l'image qui a pour syllabe initiale celle finale du mot modèle



Lis la syllabe et trouve l'image dans laquelle tu l'entends



Repérer des similitudes entre des mots (phonèmes)



Associe un animal à un objet qui commence par le même son



Trie selon le phonème initial



Trouve le phonème initial



Trie selon le phonème final



Associe le couple du phonozoo avec l'image qui termine par le nouveau son obtenu



Suis le chemin du son



Trie selon la place du phonème dans le mot



Indique par un jeton les mots dans lesquels tu entends le son

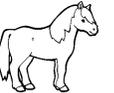
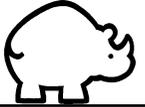
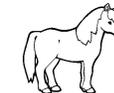
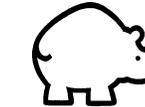
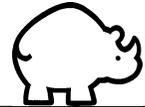
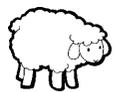
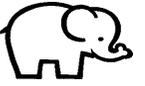
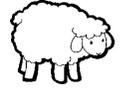
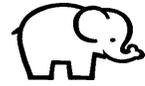
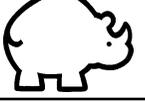
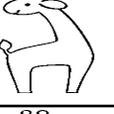
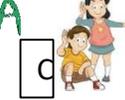


Trie les étiquettes selon le son présent dans le mot

LANGAGE

Découvrir le principe alphabétique, comprendre les notions de lettres/mots et leur fonctionnement

SUIVI ATELIERS INDIVIDUELS
GRANDE SECTION

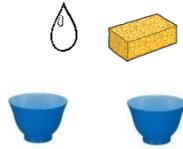
	Commencer à écrire seul									
	Développer sa discrimination visuelle fine									
	Discriminer des mots									
	Connaître les lettres de l'alphabet									
	Reconnaître les lettres dans diverses graphies									
	Discriminer les lettres d'un mot									
	Connaître les lettres de l'alphabet et leur son									
	Travailler sur la notion de syllabes									
	Repérer des similitudes entre des mots									
	Discriminer un son dans un mot									
	Repérer des similitudes entre des mots (phonèmes)									



TRANSVASER, DEPLACER DE L'EAU



Transvaser l'eau d'un pichet à l'autre



Transvaser l'eau à l'aide de l'éponge



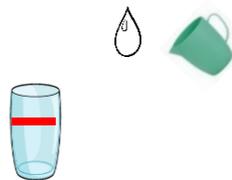
Transvaser l'eau à l'aide de la louche



Transvaser l'eau avec els divers outils



Déposer une goutte dans chaque alvéole



Verser de l'eau jusqu'à la limite donnée



Transvaser l'eau d'un récipient à l'autre



TRANSVASER, DEPLACER DES GRAINES OU DU SABLE



Transvaser les graines d'un pichet à l'autre



Tamiser le sable pour en extraire les graines



Transvaser le sable dans les divers récipients



Transvaser le sable avec la louche



Transvaser les objets avec les divers outils proposés



Verser du sable jusqu'à la limite indiquée



Transvaser les graines avec les divers outils



PINCER AVEC OU SANS OBJETS



Place les graines sur les lignes pour reformer le dessin



Trie les graines par type dans les boîtes fermées



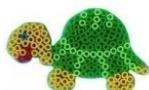
Sépare les graines et le sable à l'aide de la pince à épiler



Accroche les pinces à linge au bol correspondant selon la couleur



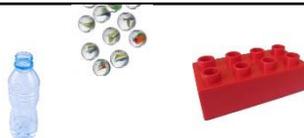
Place un escargot dans chaque alvéole à l'aide de la pince



Recouvre le support de perles HAMA



Place un pompon dans chaque alvéole avec la pince ciseaux ou les baguettes



Place une bille sur chaque support du légo puis glisse les autres dans la bouteille



Trie les graines à l'aide de la pince à épiler



Trie les perles HAMA par couleur en les glissant dans le pot correspondant



VISSER, ASSEMBLER, TISSER, COUDRE, S'HABILLER



Entraîne toi à faire les divers gestes qui te rendront autonome pour t'habiller



Visse et dévisse les divers boulons



Couds autour des diverses formes



Assemble les divers éléments de la plaque



Place les élastiques au bon endroit selon la couleur



Visse et dévisse les divers récipients



Accroche avec un élastique les crayons de même couleur



Reforme le véhicule



Tisse sur le support



Visse les divers éléments au bon endroit