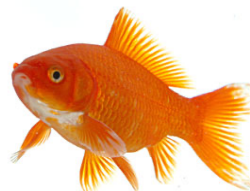


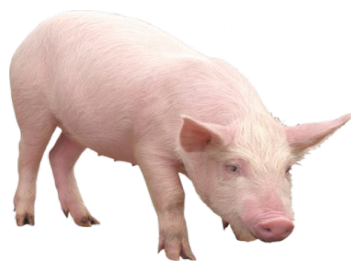
Compétence : s'exprimer dans un langage précis
 Consigne : Donne le nom des animaux



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--

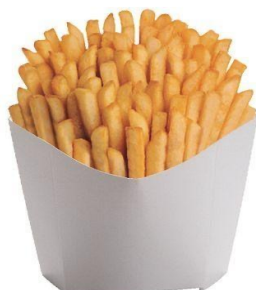


--	--	--	--

Compétence : s'exprimer dans un langage précis
Consigne : Donne le nom des aliments.



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--

Compétence : s'exprimer dans un langage précis
 Consigne : Donne le nom des objets.



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--

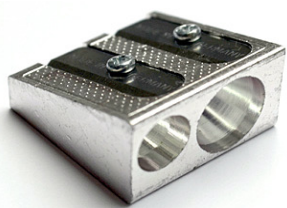


--	--	--	--

Compétence : s'exprimer dans un langage précis
 Consigne : Donne le nom du matériel scolaire.



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--

Compétence : s'exprimer dans un langage précis

Consigne : Donne le nom des couleurs / des parties du corps.

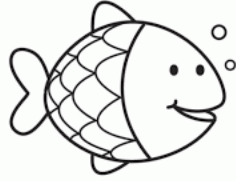
	oui	Réponse erronée	Aucune réponse	Sait les pointer
bleu				
rouge				
jaune				
noir				
blanc				
rose				
violet				
gris				
marron				
orange				
vert				
jambe				
bras				
ventre				
dos				
tête				
main				
ped				

Compétence : s'exprimer dans un langage précis
Consigne : Donne le nom des parties du corps.

	oui	Réponse erronée	Aucune réponse	Sait les pointer
bouche				
yeux /œil				
nez				
oreille				
joue				
front				
menton				
sourcil				
dent				
cou				
cheveux				
poignet				
coude				
doigt				
genou				
cuisse				
épaule				
cheville				

Compétence : s'approprier le langage : comprendre une consigne scolaire.

Consigne : colorie la casquette en bleu, barre la poule, entoure le poisson.



Compétence : s'approprier le langage : comprendre des phrases simples / plus complexes.

Consigne : Dessine un soleil dans le ciel. L'arbre a des pommes rouges.

Colorie en bleu le tee-shirt du garçon qui glisse sur le toboggan.

Le garçon qui monte à l'échelle a un chapeau.

La maman attend les enfants à l'arrivée du toboggan.



Compétence : maîtrise du geste. Maintient la consigne.
Consigne : Colorie sans dépasser.



Compétence : représentation du corps humain.
Consigne : dessine un bonhomme.

Compétence : lecture : lire et comprendre un court texte.
Consigne : Lis le texte puis réponds aux questions.

Totole

Le chien Anatole habite chez ses maîtres, dans une grande maison. Chaque matin, on l'autorise à se mettre devant la maison, sur le trottoir. Tiens, pourquoi ? Vous allez comprendre !

Ah ! voilà le facteur, il arrive enfin ! Tous les jours, il apporte le courrier, et plaisante avec Anatole.

- Alors, Totole ! Tu vas bien ce matin ?

Anatole ne comprend pas ce qu'il dit, mais il sait que le facteur l'aime bien. Il a toujours une friandise : du sucre, un reste de viande ou de délicieuses croquettes. Ce matin c'est un bel os !

Le lendemain, Anatole est encore là. Mais aujourd'hui, le facteur est en vacances. C'est une jeune remplaçante qui passe ; elle arrive et descend de son vélo, pour mettre les lettres dans la boîte.

Anatole aboie pour réclamer sa friandise... mais la jeune fille ne comprend pas ! Alors Anatole aboie plus fort. Mais la jeune fille a pris peur, elle s'est enfuie sur son vélo.

Anatole ne comprend pas lui non plus !

1. *Anatole, c'est...*

- Un chat.
- Le facteur.
- Un chien.

2. *Pour attendre le facteur, le chien est...*

- dans le jardin.
- hors de la maison.
- sur l'escalier.

3. *Le facteur ...*

- a peur du chien.
- est très gentil avec le chien.
- ne s'occupe pas du chien.

4. *Dans le texte, que donne-t-on parfois à Anatole?*

- Quelque chose à manger.
- Quelque chose pour jouer.
- Des cadeaux, mais on ne sait pas quoi.

5. *Un jour, qui remplace le facteur ?*

- Une dame en voiture.
- Une dame avec une mobylette.
- Une demoiselle à vélo.

6. *Dis ce qui est vrai, à la fin du texte.*

- La remplaçante n'a pas voulu mettre les lettres.
- La remplaçante n'a pas compris ce que voulait le chien.
- La maîtresse du chien le fait rentrer.

Compétence : lecture: discrimination visuelle

Consigne : dans chaque liste , entoure le mot identique au modèle.

cabane

cabine

banane

cadane

cabane

cane

dame

rame

dame

damier

bame

madame

ami

mai

amie

aime

damier

ami

blanc

banc

blanche

bleu

cabane

blanc

marmite

marmitte

marmote

mars

marmite

martien

moto

omto

moto

mots

note

mate

collier

colle

cellier

coller

colhier

collier

batte

butte

bote

batte

horde

hotte

maison

masion

mason

maison

miason

msioan

bague

bage

dague

baque

blague

bague

rapide

paride

raqide

raipde

rappide

rapide



Compétence : numération: Connaître la file numérique écrite jusqu'à 20

Consigne : Ecris les nombres dictés.





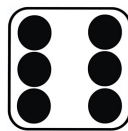
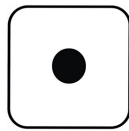
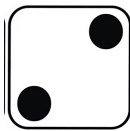
Compétence : comparer de petites quantités.

Consigne : Entoure le gâteau qui a le plus de bougies, barre les deux autres.



Compétence : numération: discrimination des quantités : constellations du dé et doigts de la main

Consigne : Donne le nombre indiqué.



oui

Aucune réponse

Compte un par un (en pointant ou non)

Erreur reconnaissance



oui

Aucune réponse

Compte un par un (en pointant ou non)

Erreur reconnaissance

Compétence : numération : dénombrer une quantité inférieure à 10.
Consigne : Donne le nombre de billes dans chaque sac.

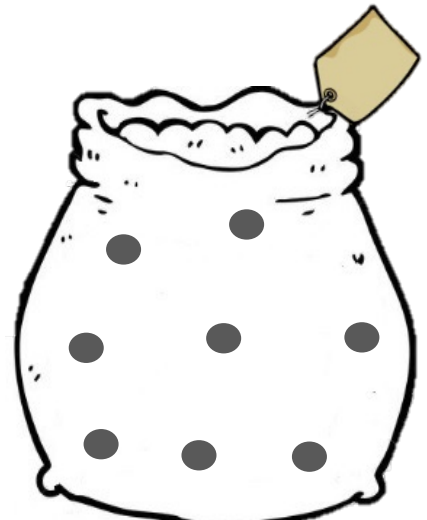
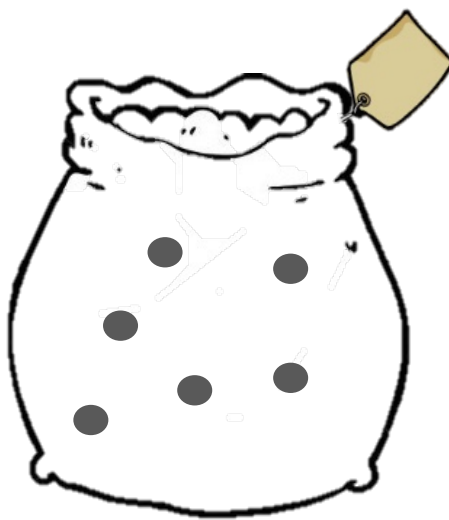
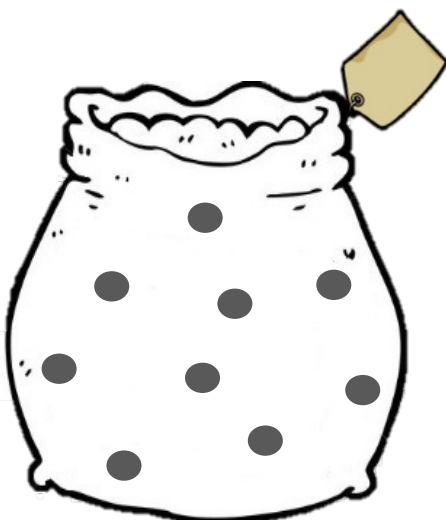
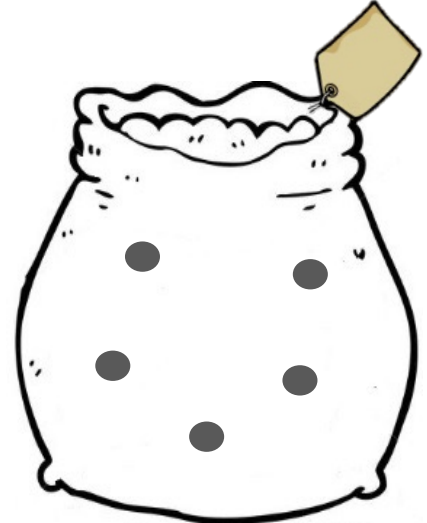
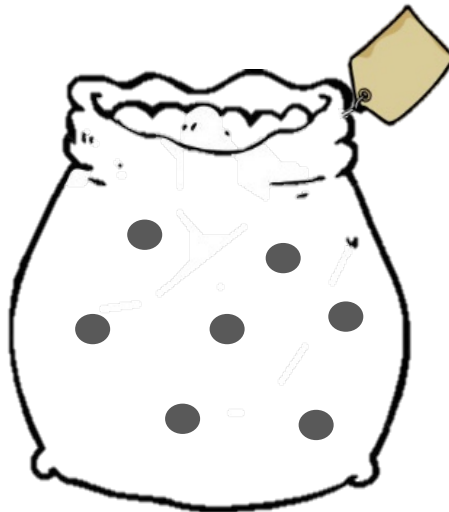
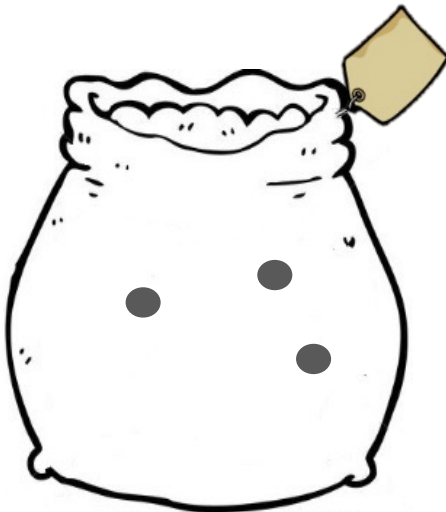
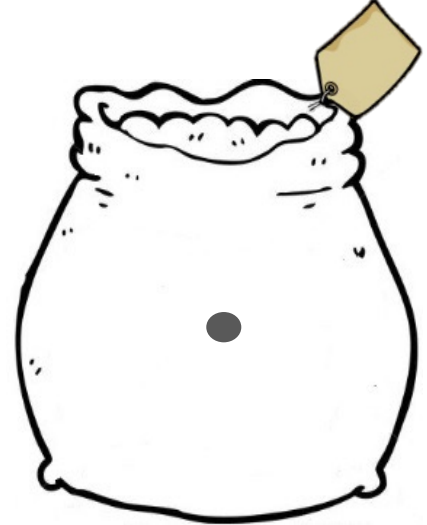
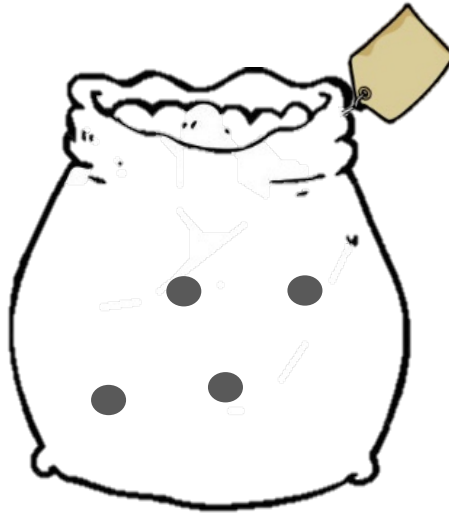
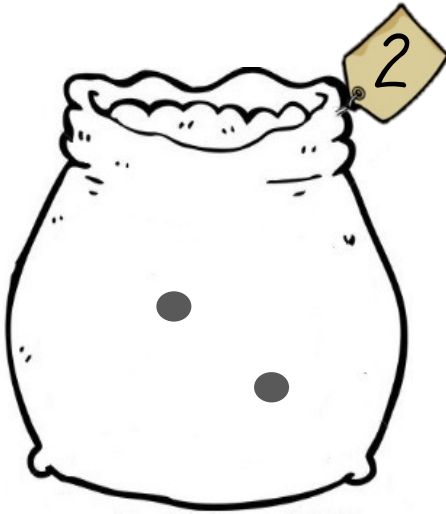
Élève synchronise récitation mots nombre et pointage objets.

Élève oublie des mots nombre ds la récitation.

Élève oublie de pointer des objets.

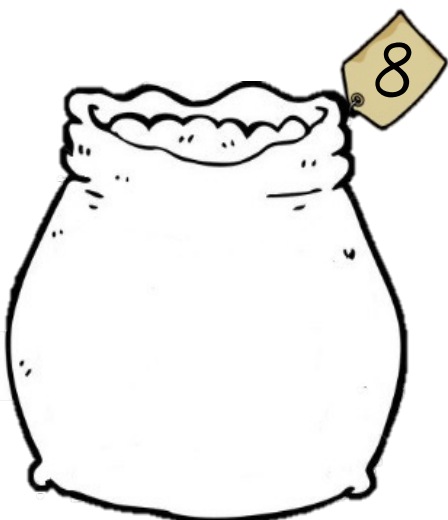
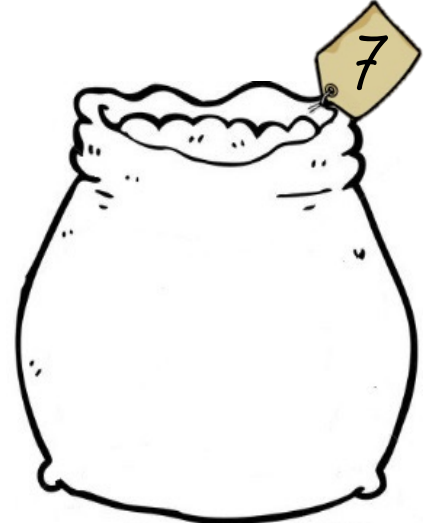
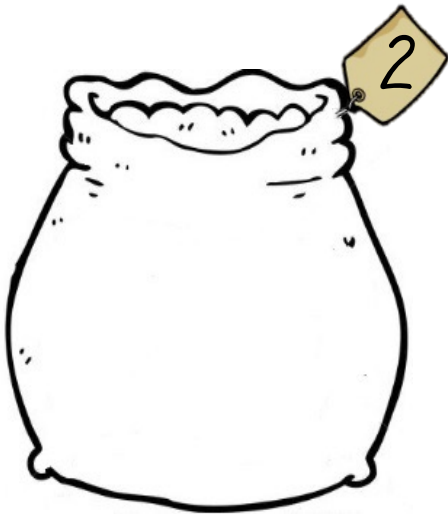
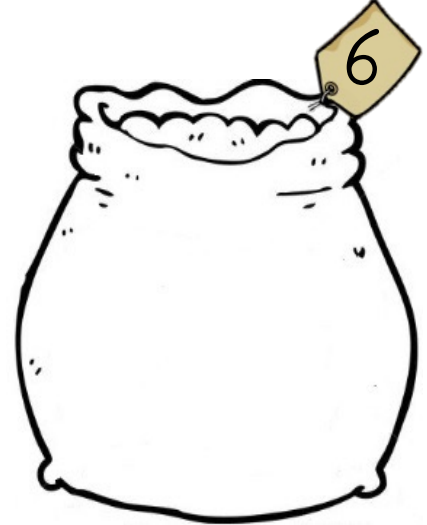
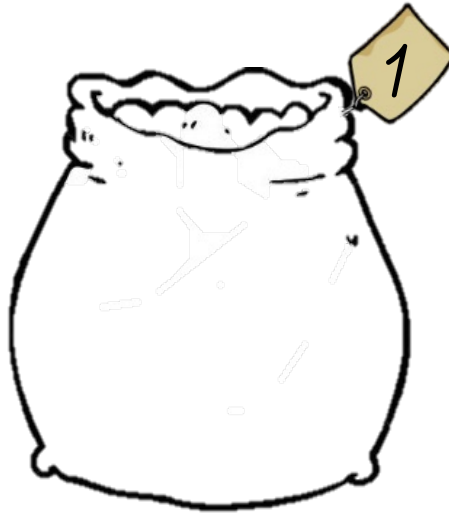
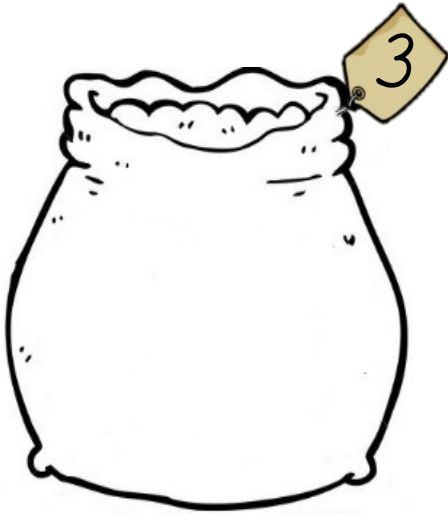
Élèves pointe plusieurs fois les mêmes objets.

Si travail sur fiche problématique, recommencer avec objets manipulables sur la table.



Compétence : numération : constituer une quantité inférieure à 10.

Consigne : Dessine le nombre de billes demandé dans chaque sac.



Compétence : reconnaître des figures planes .

Consigne : Donne moi le nom des formes suivantes.

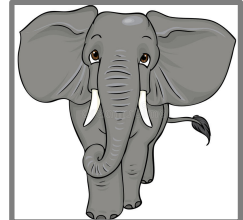
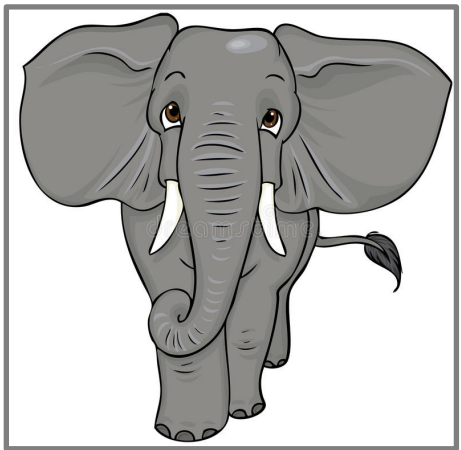
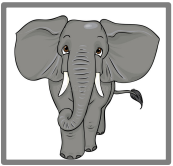
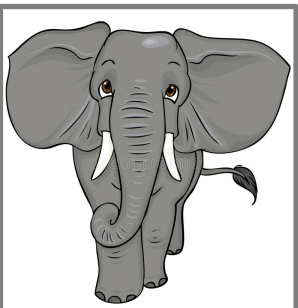
Si erreur : Montre-moi le cercle, carré, triangle, rectangle



Sait nommer	oui - non	oui - non	oui - non	oui - non
Sait pointer	oui - non	oui - non	oui - non	oui - non

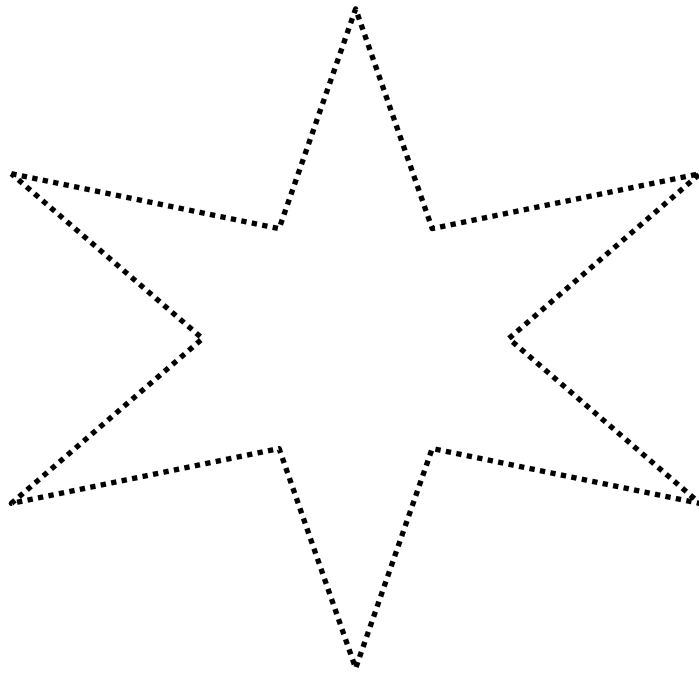
Compétence : Ranger selon la taille.

Consigne : Colle les éléphants du plus petit au plus grand.



Compétence : utiliser la règle pour tracer des traits.
Consigne : Avec la règle, trace 3 traits .

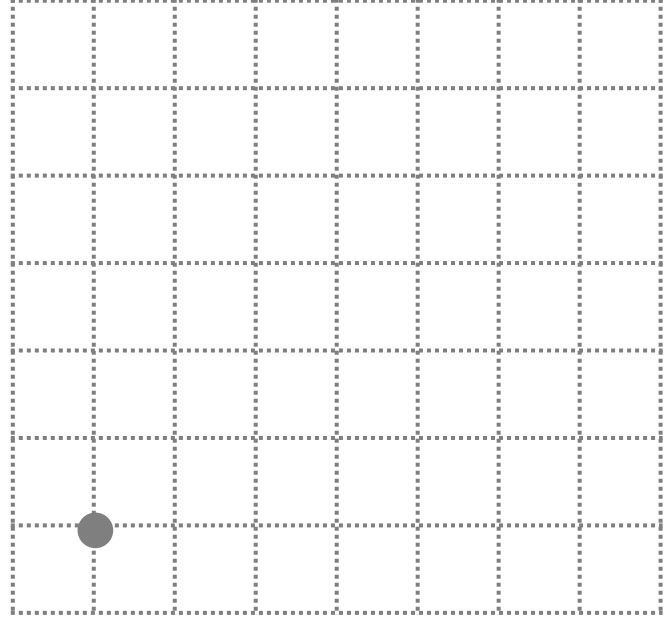
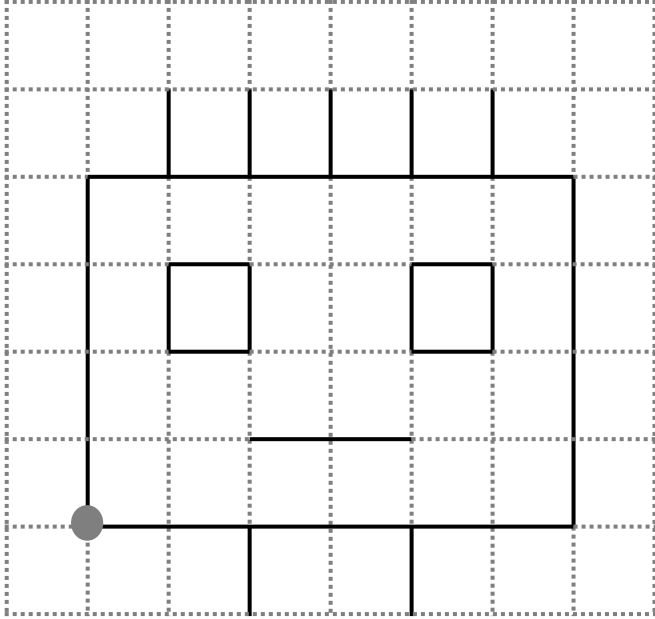
Compétence : Utiliser la règles pour tracer de façon précise (repasser sur des traits).
Consigne : Repasse sur les traits en pointillés en utilisant ta règle.



Compétence : géométrie : utilisation de la règle pour tracer des segments.
Consigne : Relie les figures identiques par leur point blanc. Attention tu ne dois pas dépasser au-delà du point.



Compétence : géométrie : reproduire des figures géométriques simples sur quadrillage.
Consigne : Reproduis la même figure.



Compétence : géométrie : reproduire des figures géométriques à la règle
Consigne : Reproduis la même figure.

