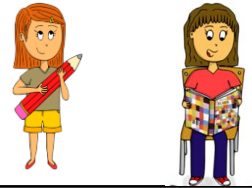


**MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES DIMENSIONS**

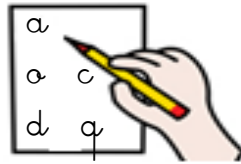


S'entraîner à tracer des gestes graphiques amenant à l'écriture.



Trace des ponts à la manière de Piero d'Orazio

Commencer à écrire tout seul



Ecrire les lettres rondes dans le sable puis sur une feuille

Reconnaître les lettres de l'alphabet



Jouer au loto des mots

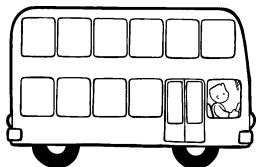
Réinvestir diverses compétences langagières



**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS
POUR STRUCTURER SA PENSEE**



Parler des nombres à l'aide de leur décomposition



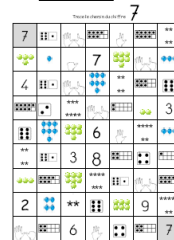
Trouve toutes les façons d'installer des filles et des garçons dans un bus de 10 places

Reconnaître les écritures chiffrées d'une quantité



Pioche une carte puis sort le bon nombre de jetons.

Reconnaître une même quantité sous diverses formes



Retrouve le chemin de chaque chiffre

Réinvestir diverses compétences numériques et géométriques



EXPLORER LE MONDE

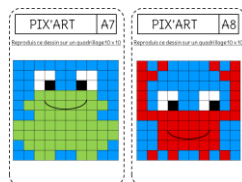


Apprendre à chercher, situer des éléments les uns par rapport aux autres.



Trouve la manière de créer deux enclos fermés avec le moins de kapla possible

Se repérer dans un quadrillage



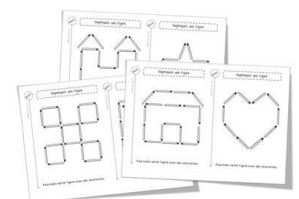
Reproduis le modèle en Pixel art

Réaliser un parcours avec des contraintes données



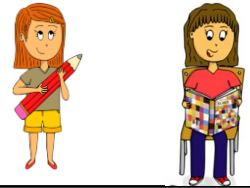
Jouer au jeu des parcours

Situer des objets les uns aux autres.



Reproduis le modèle avec les allumettes

**MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES DIMENSIONS**

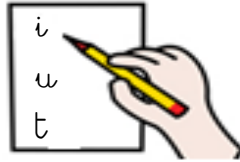


S'entraîner à tracer des gestes graphiques amenant à l'écriture.



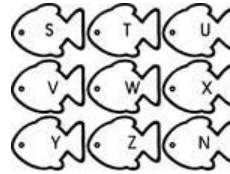
Trace des ponts dans les bandes de peintures fraîches

Commencer à écrire tout seul



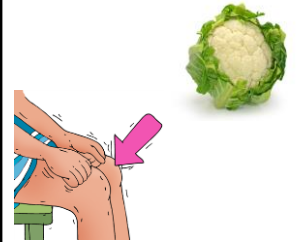
Ecrire les lettres avec une étrécie dans le sable puis sur une feuille

Reconnaître les lettres de l'alphabet



Pioche les bons poissons pour reformer le mot

Développer une conscience phonologique



Associe les images qui riment

**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS
POUR STRUCTURER SA PENSEE**



Parler des nombres à l'aide de leur décomposition



Associe les barres pour faire 10

Reconnaître les écritures chiffrées d'une quantité



Pioche une carte puis sort le bon nombre de jetons.

Parler du nombre par sa décomposition



Retourne les cartes et choisit les bonnes pour être le premier à faire 10

Réinvestir diverses compétences numériques et géométriques



EXPLORER LE MONDE



Connaître le vocabulaire spatial



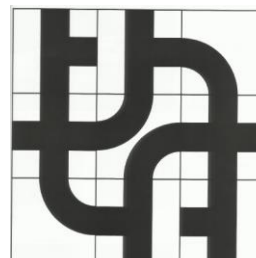
Jouer au jeu de 7 familles des positions

Se repérer dans un quadrillage



Place les trombones pour indiquer le chemin à suivre

Réaliser un parcours avec des contraintes données



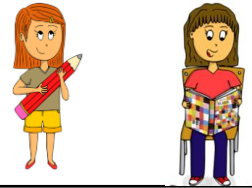
Construire un circuit

Situer des objets les uns aux autres.



Reproduis le modèle avec les kaplas

**MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES DIMENSIONS**



S'entraîner à tracer des gestes graphiques amenant à l'écriture.



Trace des boucles dans des ronds

Commencer à écrire tout seul



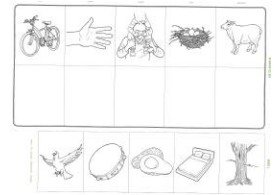
Ecrire les lettres avec des ponts dans le sable puis sur une feuille

Reconnaître les lettres de l'alphabet



Jouer au double des lettres script

Réinvestir diverses compétences langagières



Tri les images selon leurs rimes

**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS
POUR STRUCTURER SA PENSEE**



Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité



Va chercher à la banque autant de jetons que de points

Dénombrer une collection d'objets



Indique combien tu vois d'objets de chaque sorte.

Parler du nombre par sa décomposition



Retourne les cartes et choisit les bonnes pour être le premier à faire 10

Réinvestir diverses compétences numériques et géométriques



EXPLORER LE MONDE

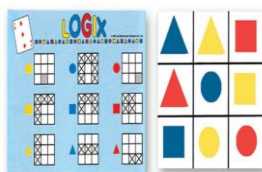


Connaître le vocabulaire spatial



Jouer au jeu de 7 familles des positions

Se repérer dans un quadrillage



Place les formes au bon endroit selon le codage

Réaliser un parcours avec des contraintes données



Jouer au jeu du parcours de l'île

Situer des objets les uns aux autres.



Reproduis le modèle avec le mobilo

**MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES DIMENSIONS**



S'entraîner à tracer des gestes graphiques amenant à l'écriture.



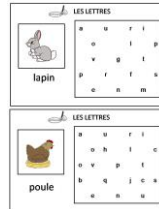
Tracer des boucles descendantes sur l'ardoise arc en ciel

Commencer à écrire tout seul



Ecrire les lettres à boucles ascendantes dans le sable puis sur une feuille

Reconnaître les lettres de l'alphabet



Retrouve les lettres nécessaires pour écrire le mot.

Développer une conscience phonologique



Associe les mots selon leur attaque

**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS
POUR STRUCTURER SA PENSEE**



Avoir compris la formation des nombres



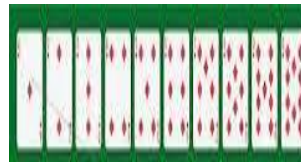
Decouverte de la formation des nombres jusqu'à 19

Reconnaître les écritures chiffrées d'une quantité



Pioche une carte puis sort le bon nombre de jetons.

Connaitre la suite des nombres



Joue à la réussite

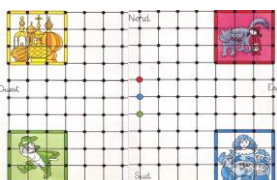
Réinvestir diverses compétences numériques et géométriques



EXPLORER LE MONDE

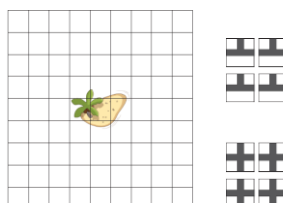


Se repérer sur les nœuds du quadrillage



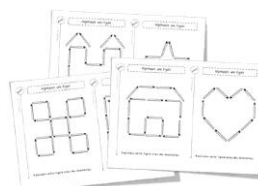
Déplace toi sur les nœuds du quadrillage pour rejoindre ton camp

Se repérer dans un quadrillage



Trace un circuit pour atteindre en premier l'île

Situer des objets les uns aux autres.



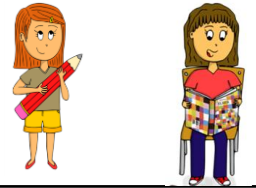
Reproduis le modèle avec les allumettes

Situer des objets les uns aux autres.



Reproduis le modèle avec les cubes en bois

**MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES DIMENSIONS**

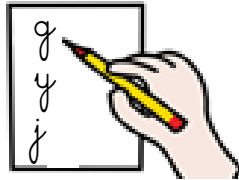


S'entraîner à tracer des gestes graphiques amenant à l'écriture.



Tracer un bonhomme en boucles

Commencer à écrire tout seul



Ecrire les lettres à boucle descendante dans le sable puis sur une feuille

Reconnaître les lettres de l'alphabet



A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

Loto des lettres cursives

Reconnaître les lettres de l'alphabet



Jouer au double des lettres

**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS
POUR STRUCTURER SA PENSEE**



Comprendre la formation des nombres



Manipuler la table de seguin pour construire les nombres

Reconnaître les écritures chiffrées d'une quantité



Jouer à la bataille avec des dés

Connaître la suite des nombres



Relie les nombres dans l'ordre pour faire apparaître le dessin.

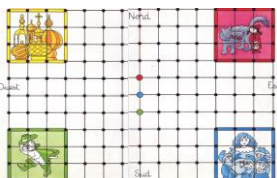
Réinvestir diverses compétences numériques et géométriques



EXPLORER LE MONDE

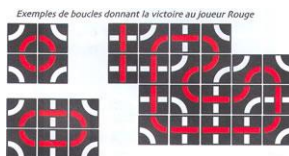


Se repérer sur les nœuds d'un quadrillage



Soit le premier à rejoindre ton camp en se déplaçant sur les noeuds du quadrillage

Créer un circuit



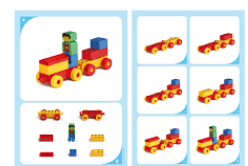
Jouer au Trax

Situer des objets les uns par rapport aux autres



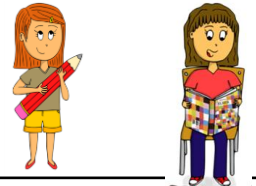
Pose ta carte qui te permet de recréer la bonne forme

Situer des objets les uns aux autres.



Reproduis le modèle avec les légos magnétiques

**MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES DIMENSIONS**

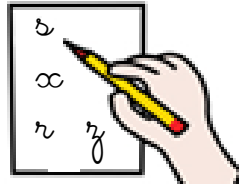


S'entraîner à tracer des gestes graphiques amenant à l'écriture.



Trace des lignes continues et discontinues à la manière de Patrick Straub

Commencer à écrire tout seul



Ecrire les lettres combinées dans le sable puis sur une feuille

Reconnaître les lettres de l'alphabet

sapin	dafcsapincopinmlasapin
main	momimainaubjmainnan
robe	rarorobeniberobemile
poule	papipopouleqiqopouleq
soupe	soupepapousousoupe
roule	rorouliroulemouleroule

Jouer au loto des mots

Développer sa conscience phonologique



Activité sur le phonème A

**CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS
POUR STRUCTURER SA PENSEE**

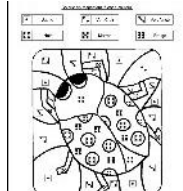


Mobiliser des symboles pour communiquer des informations sur une quantité



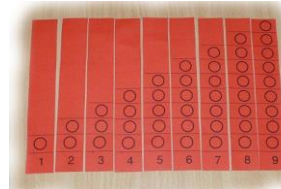
Va chercher à la banque autant de jetons que de points

Reconnaître une quantité sous diverses formes



Colorie en respectant le code

Savoir ordonner des quantités



Reforme l'escalier des chiffres

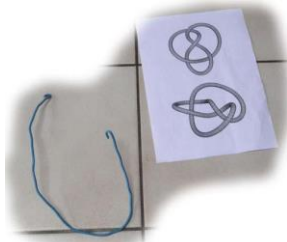
Réinvestir diverses compétences numériques et géométriques



EXPLORER LE MONDE

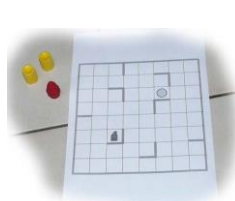


Se déplacer sur un quadrillage



Réalise avec le fil électrique les nœuds suivants

Se déplacer sur un quadrillage



Déplace ton robot sur le quadrillage en respectant les contraintes

Situer des objets les uns par rapport aux autres



Jouer au jeu de carte dixit

Situer des objets les uns aux autres.



Reproduis le modèle avec le jeu du marteau