
















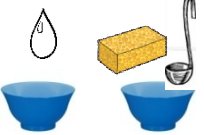



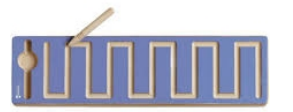


LANGAGE ECRIT					
<p>1. Visser:</p> <p>Développer sa motricité fine, discriminer des éléments par leur nature, leur taille...</p>	 Visser bouteille idem	 Visser récipients différents	 Visser boulons plastiques	 Visser vrais boulons	 Tourne et visse
<p>2. Verser:</p> <p>Développer sa motricité fine, appréhender des contenants, des matières</p>	 Verser haricot pichet/verre	 Verser lentilles	 Verser sable	 Verser sable jusqu'à limite	 Verser eau
<p>3. Pincer pour accrocher</p> <p>Développer sa motricité fine</p>	 Pince en bois autour bol	 Placer les pinces sur bol par couleur	 Accrocher les paires de chaussettes	 Etendre le linge	 Les chainons
<p>4. Pincer pour déplacer</p> <p>Développer sa coordination oculomotrice, correspondance terme à terme, motricité fine</p>	 Pince bois mousse	 Pince spaghetti	 Pince ciseaux	 Pince escargot	 Pince à épiler
<p>5. Déplacer avec divers outils</p> <p>:Découvrir des objets, leurs fonctions, développer sa motricité fine</p>	 Déplacer les perles d'un bol à l'autre	 Déplacer des haricots	 Déplacer des lentilles	 Déplacer sable	 Déplacer eau
<p>6. Enfiler</p> <p>Développer sa motricité fine</p>	 Enfiler perle sur grosse tige	 Faire collier selon modèle	 Perle hama GF sur tige longue	 Perle hama sur tige selon la couleur	 Tortue en perle Hama

LANGAGE ECRIT

7. Les gestes graphiques
Apprendre à tenir son crayon, laisser des traces, découvrir les premiers gestes graphiques et s'entraîner à les reproduire



Faire rouler la bille dans une piste graphiques



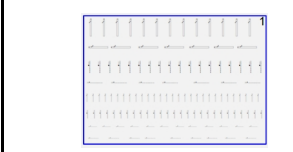
Faire les gestes graphiques dans boîte à sable



Gestes graphiques dans boîte à sable

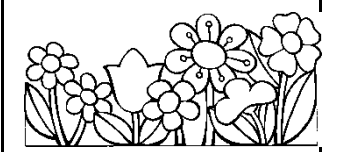
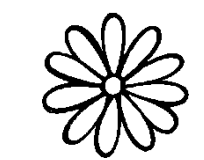
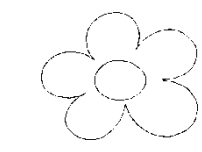
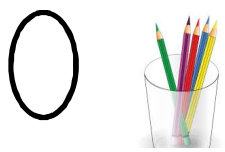


Graphisme velleda

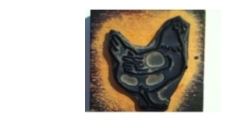


Graphisme velleda

8. Colorier
Développer sa motricité fine, se repérer dans l'espace



9. Laisser des traces, dessiner



Tampons animaux



Dessins avec gabarit



Dessin avec pochoir

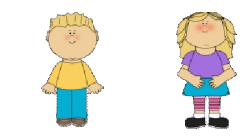


dessin pointillé



Dessin avec modèle

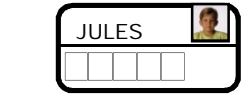
10. Les prénoms: reconnaître son prénom et connaître les enfants de sa classe quelques prénoms



Trier fille garçon



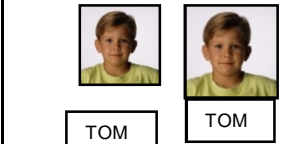
Loto photo des enfants



Prénom en lettres magnétiques



Loto initiale du prénom



Nomenclature prénom

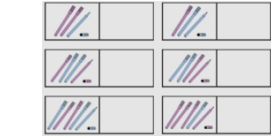
11. Discriminer des images proches



Les pommes



Les moufles



Les crayons



Les fruits



Les glaces

12 Livres
Découvrir l'objet livre, savoir le manipuler, découvrir les divers types d'écrits.



imagier



Livre animé ou à toucher












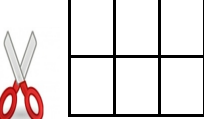








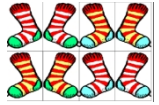


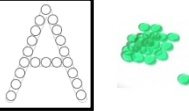

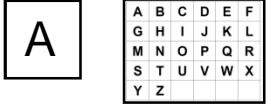






album



Contes traditionnels



documentaires

LANGAGE ECRIT					
13. Les élastiques Développer sa coordination, découvrir un objet usuel et sa fonction	 Elastique autour d'un tube	 Autour d'une bouteille	 autour d'un tube à emplacement	 Sur un tube coloré	 Autour des crayons
14. Découper/coller Apprendre à se servir des ciseaux	 Découper PAM couteau	 Découper PAM ciseaux	 Faire des franges	 Découper sur une ligne droite	 Découper des étiquettes
15. Empiler Développer sa motricité fine	 Empiler cubes identiques	 Empiler cubes tailles variées	 Empiler grosses perles	 Empiler gobelets plastiques	 Jeu acrobate
16. Discriminer des images proches	 Loto classique	 Loto ombre feuille	 Loto ombre insecte	 Les chaussettes	 Les bonnets
17. Les lettres de l'alphabet: reconnaître quelques lettres de l'alphabet	 Puzzle encastrement	 Poser pion sur les lettres	 Faire les lettres en kapla	 Associer les lettres identiques	 Ecrire des mots avec les tampons lettres
APPRENDRE ET VIVRE ENSEMBLE					
1. habiller/coudre/tisser Développer sa motricité fine	 Poupée à habiller	 crocodile	 Coudre pièces entre elles	 Coudre autour	 tisser

EXPLORER LE MONDE					
<p>1. Le toucher</p> <p>Découvrir ses sens et leur utilité</p>	 <p>Carte tactile identique</p>	 <p>Tissu identiques</p>	 <p>Ballon sensoriel</p>	 <p>Sac tactile identique</p>	 <p>Sac tactiles avec cartes</p>
<p>2. l'Ouïe/ l'odorat</p> <p>Découvrir ses sens et leur utilité</p>	 <p>Œufs sonores identiques</p>	 <p>Œufs sonores cartes</p>	 <p>Bouteilles identiques</p>	 <p>Loto odeur</p>	 <p>Loto odeur</p>
<p>3. La vue</p> <p>Développer son sens visuel.</p>	 <p>Loupe animaux taille</p>	 <p>Loupe objets de même couleur taille</p>	 <p>Loupe arc en ciel</p>	 <p>Loupe fleur</p>	 <p>Loupe papillon</p>
<p>4. Le corps humain:</p> <p>Connaître les différentes parties du corps humain.</p> <p>Dénombrer pour créer à l'identique</p>	 <p>Mr Patate</p>	 <p>La tête à toto</p>	 <p>Créer un bonhomme de neige</p>	 <p>Mr patate avec modèle</p>	 <p>Puzzle du bonhomme</p>
<p>5. Les aimants et autres sciences:</p> <p>Comprendre le monde qui nous entoure, découvrir les propriétés d'un objet.</p>	 <p>Place un jeton dans chaque alvéole et enlève avec l'aimant</p>	 <p>Manipulation libre des aimants et tri d'objets</p>	 <p>La pêche à la ligne</p>	 <p>La balance de Roberval</p>	 <p>Flotte et coule</p>
<p>6. Situer les objets les uns par rapport aux autres</p>	 <p>Reproduire une tour en légo</p>	 <p>Jeu empiement des formes</p>	 <p>Jour nuit</p>	 <p>JOUR NUIT</p>	 <p>camelot</p>

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

1. Compter:

Dénombrer, reconnaître de petites quantités



Trier les cartes peu/ beaucoup



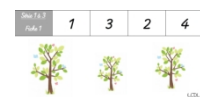
Trier les cartes 1/2



Créer les tours demandées



trier les constellations de 1 à 3



Carte à compter jusqu'à 4-5

2. Les chiffres

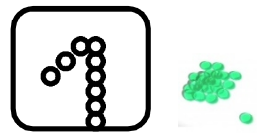
Discriminer les chiffres, savoir les écrire



Puzzle encastrement



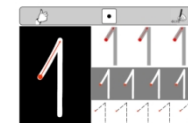
Trier les chiffres en bois



Placer les pions sur les chiffres



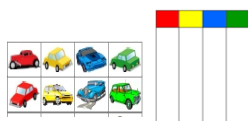
Puzzle des chiffres de 1 à 3



Les chiffres velleda

3. Les couleurs

Reconnaître, classer, nommer les couleurs



Trier les voitures par couleur



Placer les cotillons sur l'arc en ciel



Trier les plumes ou cotillons par couleur



Trier les tickets dans les tirelires



Trier les pâtes par couleur

4. Trier de façon logique

Développer sa pensée logique, comprendre le monde qui nous entoure



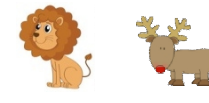
Trier les graines dans les boîtes marrons



Trier halloween/noël



Trier les vêtements selon le temps



Trier les animaux selon lieu de vie



Trier être vivant/non

5. Suite logique:

Développer sa pensée logique, situer des objets les uns par rapport au x autres



Farandole de la jungle



Collier des animaux



Suite bouchons à reproduire



Trouver le bouchon manquant



Poursuivre algo

6. Ordonner selon la taille



Associer les boîtes et leur couvercle



Trier les perles par taille



Les smileys et les enfants



Tour gigognes



Paille du plus petit au plus grand

<p>8. Discriminer les formes géométriques, les nommer . Se repérer dans l'espace</p>	 <p>Boîtes à forme</p>	 <p>Tri les formes</p>	 <p>Scratch les formes</p>	 <p>Place formes sur modèle</p>	 <p>Reproduis bonhomme des formes</p>
<p>9. Créer une collection donnée à l'aide du dénombrement</p>	 <p>Jeu de la marchande: poser les fruits sur le modèle</p>	 <p>Distribuer les cadeaux comme le modèle</p>	  <p>Les gâteaux d'anniversaire</p>	 <p>Pêche</p>	 <p>BAC</p>