

<ul style="list-style-type: none"> • QUANTITES * <p>Dénombrer / correspondance chiffre/quantité</p> <ul style="list-style-type: none"> • RYTHMES* <p>Reproduire des rythmes de : couleurs / formes /Formes et couleurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • COULEURS* <p>Connaissance des couleurs 3 niveaux (Pointer la couleur demandée / Reconnaître la couleur identique au modèle)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ASCENSEUR* <p>Dénombrer/ Associer chiffres et quantités</p> <ul style="list-style-type: none"> • DOMINOS* <p>Observer/ Réfléchir/ Identifier (Créer ou compléter des dominos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • MOSAIQUE* <p>Reproduire un pavage (Attention visuelle/ Analyse de l'espace)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'INTRUS <p>Notion de différence/attention visuelle (Dessins / Couleurs / Lettres=</p> <ul style="list-style-type: none"> • ATTENTION VISUELLE* <p>Attention visuelle/ mémoire visuelle (Jeux de kim / Suite / Cache dessins)</p> <ul style="list-style-type: none"> • LOTOS* <p>Discerner analogies et différences / Comparer des objets</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ATELIER DE LECTURE : <i>Aide à la construction d'un champ lexical</i> <p><u>Lecture rapide:</u> Identifier des mots sans déchiffrer <u>Reconnaître:</u> Reconnaître des mots, Comparer <u>Memory Mots:</u> Développer sa mémoire visuelle / Construire une stratégie de recherche / Reconnaître des mots familiers <u>Letmo:</u> Attention visuelle / Retrouver une lettre dans un mot <u>Lettres cachées:</u> Donner du sens aux mots/ Apprendre leur orthographe <u>Mots mêlés:</u> Recopier des mots / Reconstituer des mots</p> <p>L'enseignant peut travailler avec son propre champ lexical ou bien utiliser celui proposé par l'ordinateur (Echelons 1 à 5 de l'échelle Dubois Buysse)</p> <ul style="list-style-type: none"> • LOGIQUE* <p>Résoudre un problème / Mettre en œuvre des stratégies de raisonnement</p> <ul style="list-style-type: none"> • P/B/Q/D* <p>Discrimination visuelle de p/b/q/d (Isoler la lettre parmi d'autres / Isoler la lettre dans un mot)</p> <ul style="list-style-type: none"> • NEGAFFIRM <p>Comprendre une consigne codée (Notion de négation complémentaire d'affirmation) / Fixer son attention, se concentrer sur une tâche / Reconnaissance des couleurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • MEMORY* <p>Développer sa mémoire visuelle / Mettre en œuvre des stratégies de raisonnement / Travail avec</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TRIER / CLASSER / ORDONNER <p>Compétences visées : Trier des objets / Classer des objets / Ordonner des objets Comprendre et exécuter une consigne codée Exercices proposés : Effectuer des tris et des classements (Dessins / Couleurs / Formes / Orientation), Ordonner des objets (du plus petit au plus grand, du plus grand au plus petit ou alternance des 2 consignes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • COMPARER : <p>Compétences visées : Comparer des collections d'objets / Comprendre et exécuter une consigne codée Notions étudiées : Plus que / Moins que / Autant que (étude séparée puis mélangée de ces notions / Codage de chacune d'elles)</p> <ul style="list-style-type: none"> • COMPTER* <p>Compétences visées : Etendre et utiliser la suite des nombres connus / Déplacer des objets par rapport à des repères fixes / Résoudre des problèmes liés à l'augmentation ou la diminution des quantités / Elaborer le résultat de calculs sans faire appel aux techniques opératoires Activités proposées : Déplacer un objet en respectant les quantités données par 1 ou 2 dés (avec chiffres ou constellations, quantités de 2 à 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> • NOMBRES <p>Compétences visées : Etendre et Utiliser la suite des nombres connus / Connaissance des nombres / Connaître la suite des nombres / Ranger des nombres en ordre croissant</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ATELIER ESPACE <p>Compétences visées : Se situer et se repérer dans l'espace / Ecouter, comprendre et exécuter une consigne Activités proposées : Devant / derrière, Droite / Gauche, Au dessus / Au dessous, Entre</p> <ul style="list-style-type: none"> • ATELIER MEMOIRE AUDITIVE <p>Compétences visées : Exercer sa mémoire auditive / Ecouter, comprendre et exécuter une consigne Activités proposées : Dictées sonores / Mémoriser une suite de mots, montrer les dessins dans l'ordre entendu L'intrus / Montrer le dessin qui n'a pas été nommé Ordre / Montrer la ligne de dessins correspondant à celle énoncée</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONSTRUIRE UNE COLLECTION* <p>Compétences visées : Construire une collection d'objets dont on connaît le nombre Associer un chiffre à la quantité correspondante Activités proposées : Placer dans une boîte le nombre d'objets demandé. La quantité est affichée ou énoncée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LOTOS SONORE : <p>Compétences visées : Entraînement auditif / Exercer sa mémoire et son attention auditives Activités proposées : Associer un dessin à son nom (nom énoncé)/ Associer une image à un son / Loto sonore</p> <ul style="list-style-type: none"> • PréNombre
--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • BALAYAGE VISUEL* <p>Acquérir le sens de la lecture et de l'écriture</p> <ul style="list-style-type: none"> • TRIER* <p>Trier/Comparer des objets (formes/ Couleurs)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ATTENTION VISUELLE PETITE SECTION <p>Comparer des objets (Couleurs/dessins) Comprendre une consigne</p>	<p>des Dessins/ Formes/ Orientation</p>	<p>ou décroissant / Intercaler un nombre entre deux autres</p> <p>Activités proposées : Travail avec les nombres de 2 à 99 (au choix de l'enseignant) / Découvrir les nombres (taper un nombre, l'ordinateur affiche la quantité correspondante) / Construire une suite de nombres / Compléter une suite / Ranger des nombres (ordre croissant, décroissant ou les 2 / Nombres qui se suivent ou Nombres quelconques) / Intercaler un nombre entre 2 autres / Compléter une suite à trous</p> <ul style="list-style-type: none"> • CALCUL MENTAL* <p>Entraînement au calcul mental (+, -, x)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ATELIER DEPLACEMENTS* <p>Compétences visées : Se situer et se repérer dans l'espace (Haut, bas, gauche, droite) / Coder et décoder un parcours / Résoudre un problème par anticipation / Emettre et vérifier des hypothèses</p> <p>Activités proposées : Déplacements libres sans ou avec obstacles / Déplacement imposé (tracé, dicté, codé) / Coder un parcours imposé ou libre.</p>	<p>:</p> <p>Compétences visées : Énumérer, Dénombrer, Ordonner</p> <p>Activités proposées : Situation 1 : Énumérer (Apprendre à dénombrer une collection) Situation 2 : Mémoriser une quantité (Prendre conscience de la nécessité de compter) Situation 3 : Mémoriser une position (Ordonner / Utiliser le nombre pour mémoriser une position)</p>
--	---	--	---