



ALEXANDRE



Petite Section



Année 2009-2010



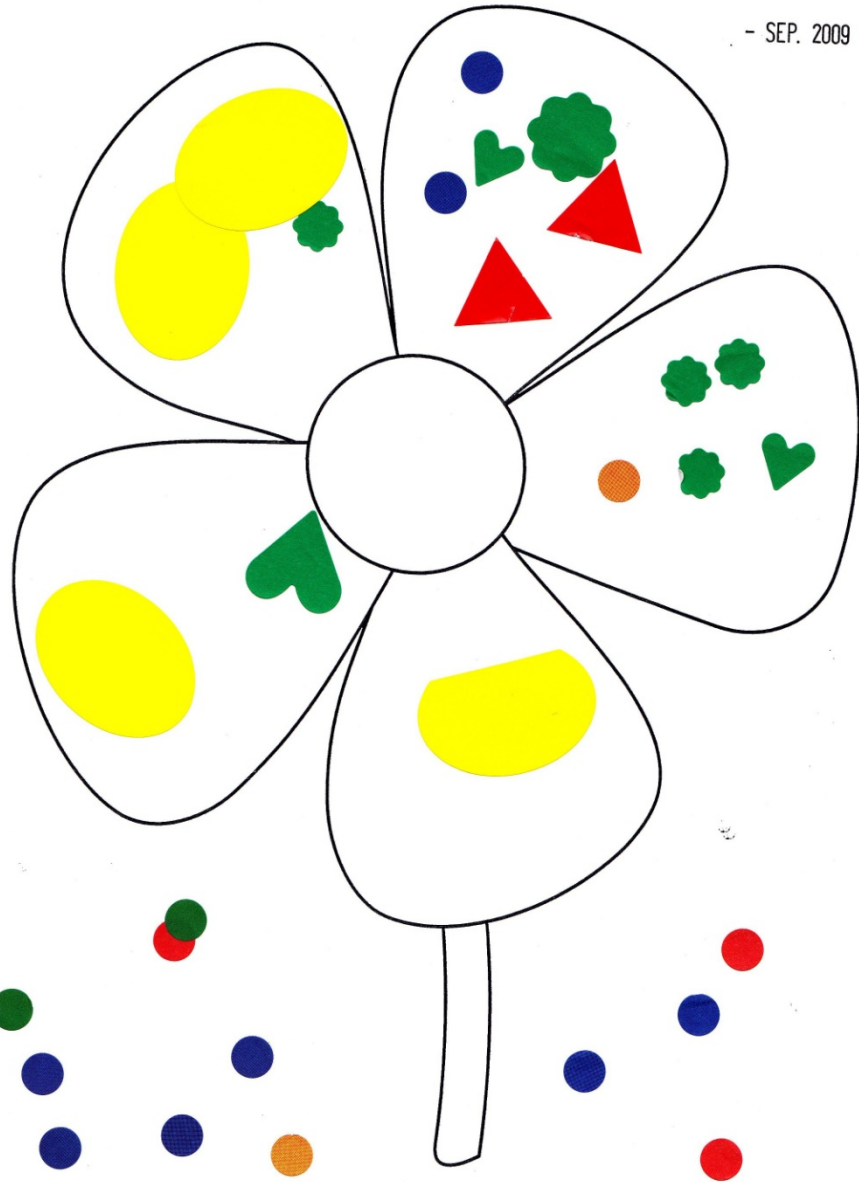
PREMIER

TRIMESTRE



Prénom :
ALEXANDRE

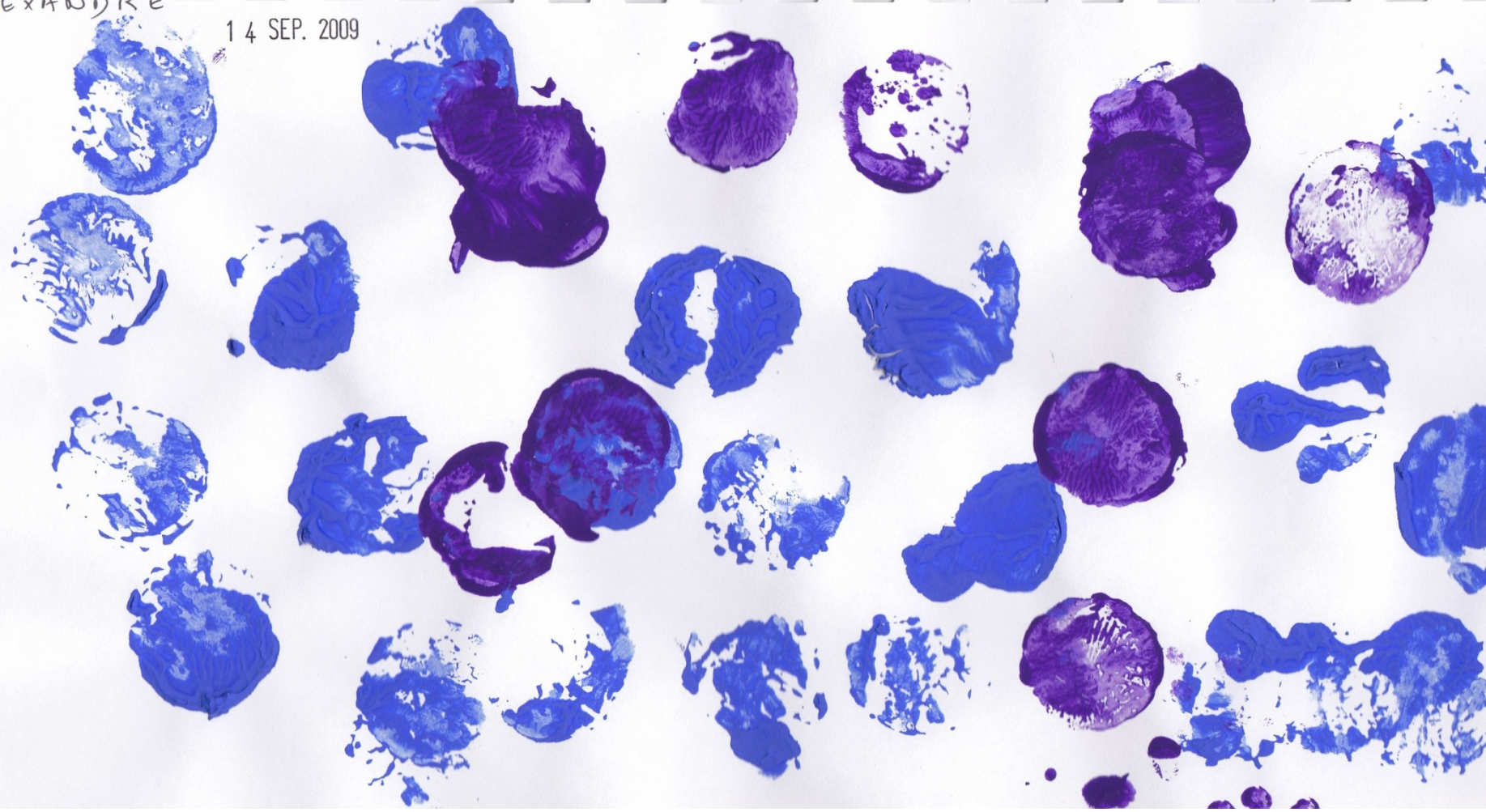
- SEP. 2009





ALEXANDRIE

14 SEP. 2009



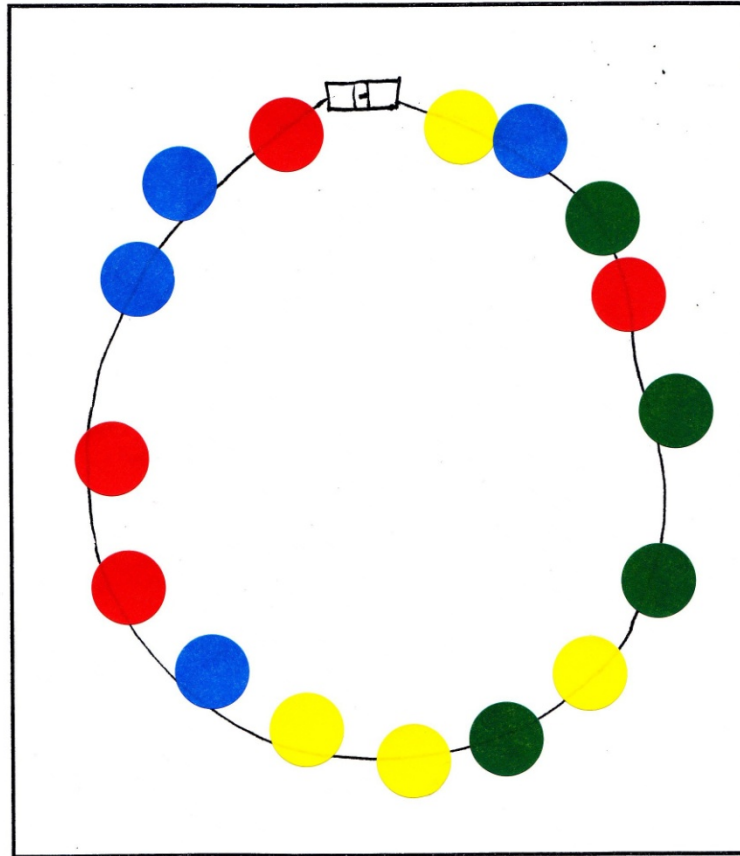


ALEXANDRE

Compétence: adapter son geste aux contraintes (ici des gommettes difficiles à manipuler.)



Consigne: Colle les gommettes sur le fil sans qu'elles se touchent.
Utilise plusieurs couleurs.



ALEXANDRE

6 OCT. 2009

Domaine: La sensibilité, l'imagination, la création.

Compétence: adapter son geste.

Consigne: Du bout de l'index, applique un peu de peinture dans chaque grain de la grappe.



ALEXANDRE

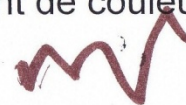
- 5 NOV. 2009

Domaine: l'imagination, la création.

Compétence: reconnaître dedans-dehors.

Graphisme.

Consigne: Essaie tes nouveaux feutres. Colorie le papillon en changeant de couleur pour chaque surface à remplir.





ALEXANDRE

15 OCT. 2009

Domaine: l'imagination, la création.

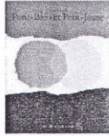
Compétence: reconnaître dedans-dehors.

Pavage.

Consigne: Colle du bon côté les papiers dans l'orange.

Colorie la feuille en vert.





Petit Bleu et Petit Jaune

Petit bleu fait la ronde avec ses amis. Colorie les.

Attention, il n'a pas deux amis de la même couleur.



* ALEXANDRE

- 9 NOV. 2009

ALEXANDRE

Domaine: la sensibilité, l'imagination, la création.
Compétence: savoir faire des mélanges de peinture.

- 9 NOV. 2009

Consigne: Étale de la peinture bleu en rond avec le doigt. Dans un petit coin du bleu, étale du jaune. Observe l'effet produit.



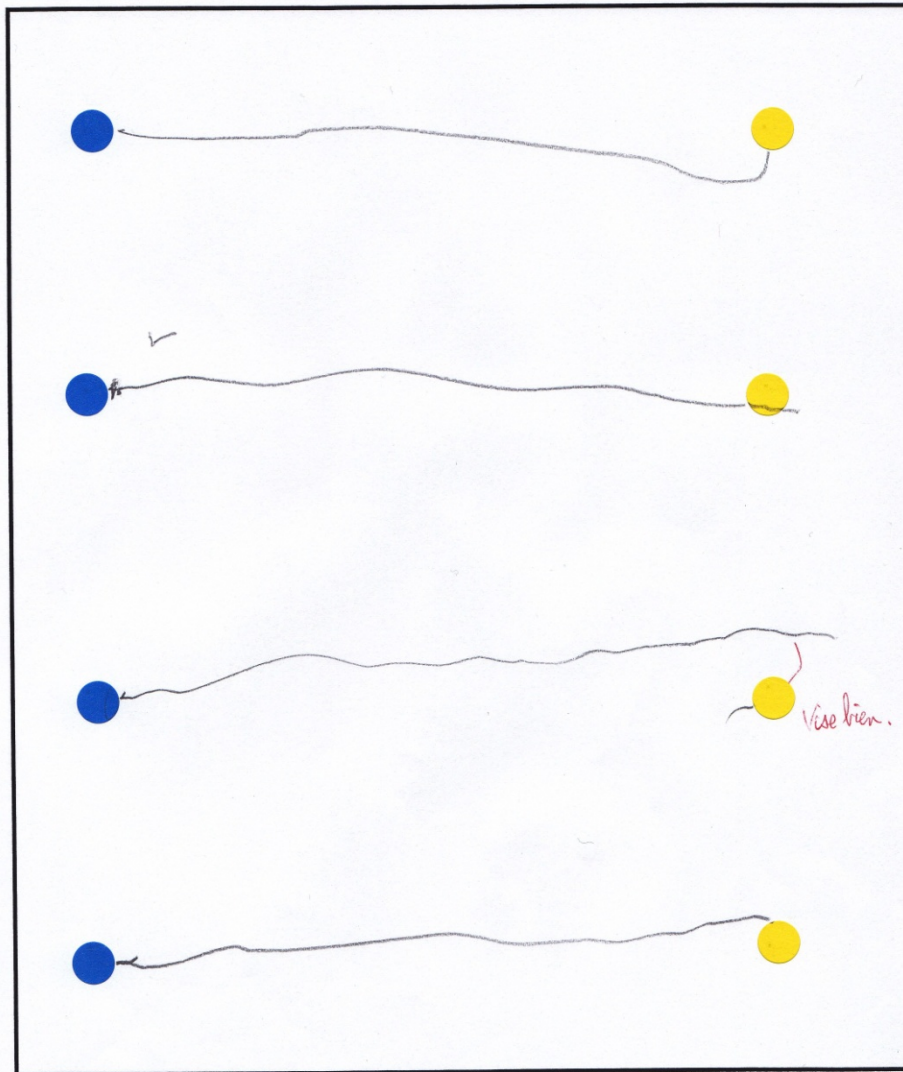
ALEXANDRE

10 NOV. 2009

Domaine: graphisme

Compétence: tracer une ligne horizontale continue.

Consigne: Petit-bleu va voir Petit-jaune. Trace les chemins.



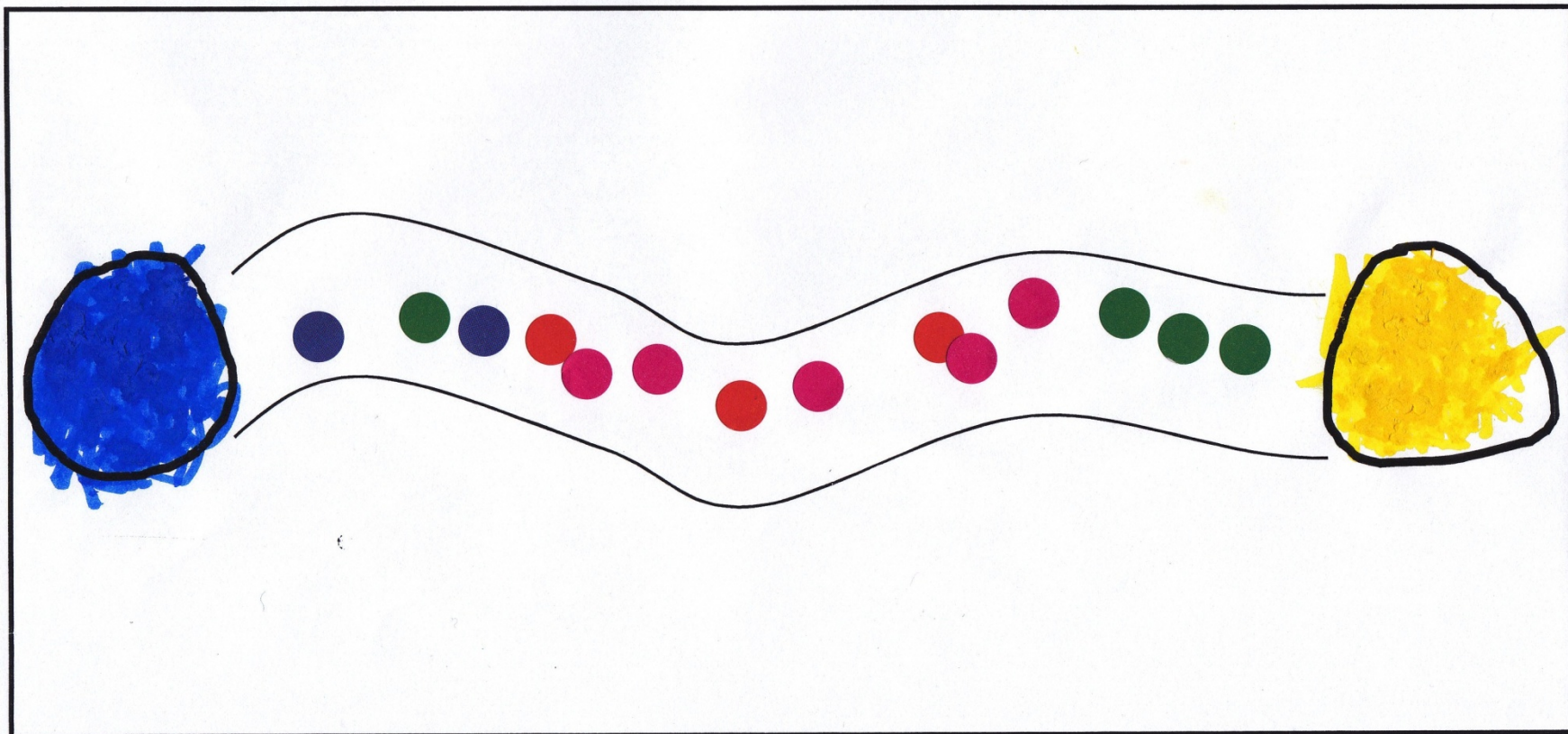
1 2 NOV. 2009

ALEXANDRE

Domaine: Découvrir le monde. Structuration de l'espace.

Compétence: reconnaître Dedans- Dehors.

Consigne: Colorie Petit-Bleu et Petit-Jaune et colle des gommettes sur le chemin.



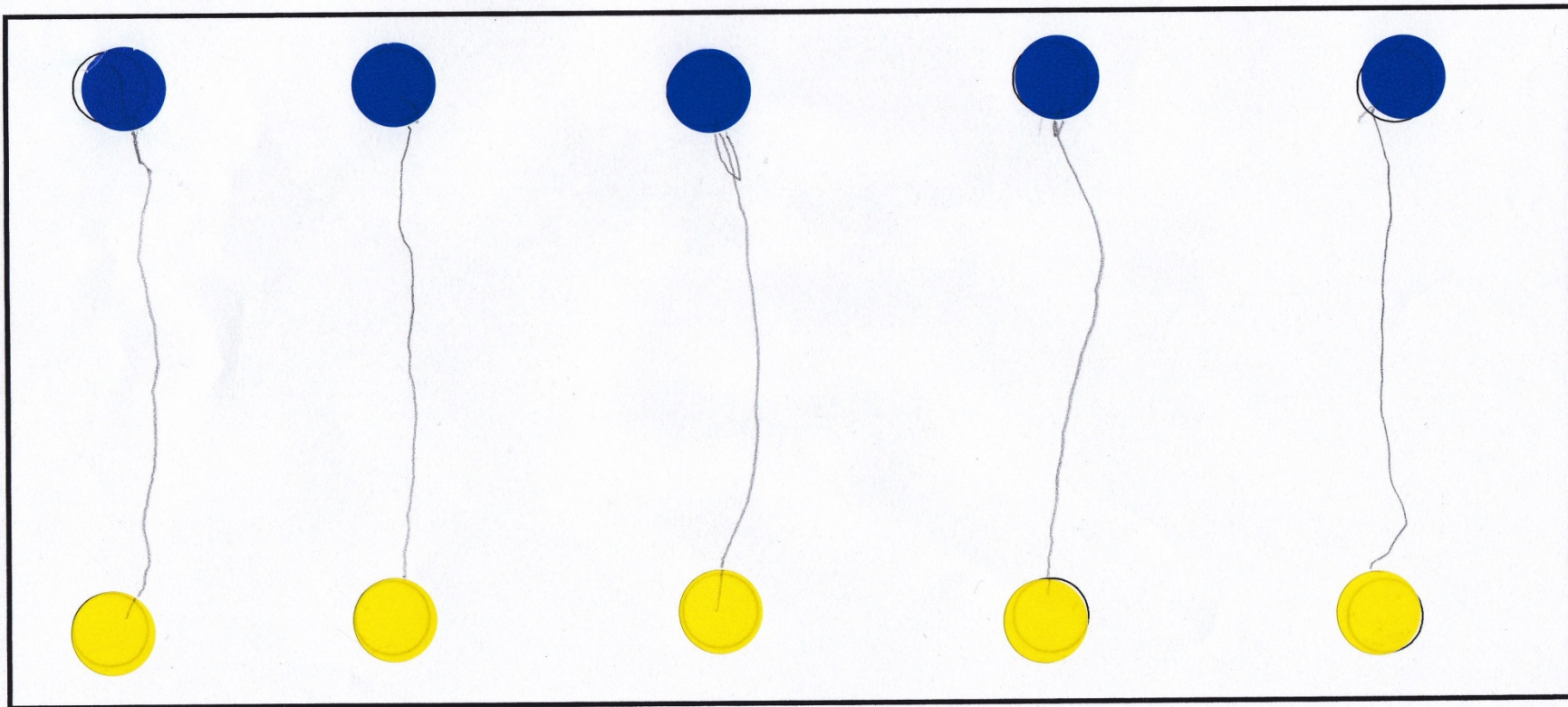
16 NOV 2009

ALEXANDRE

Domaine: graphisme.

Compétence: tracer une ligne continue verticale.

Consigne: Colle une gommette sur les Petits-Bleus en haut, sur les Petits-Jaunes en bas. Relie chaque Petit-Bleu à son Petit-Jaune sans t'arrêter en chemin.





Petit Bleu et Petit Jaune

16 NOV. 2009

Colorie la couverture du livre avec les bonnes couleurs.

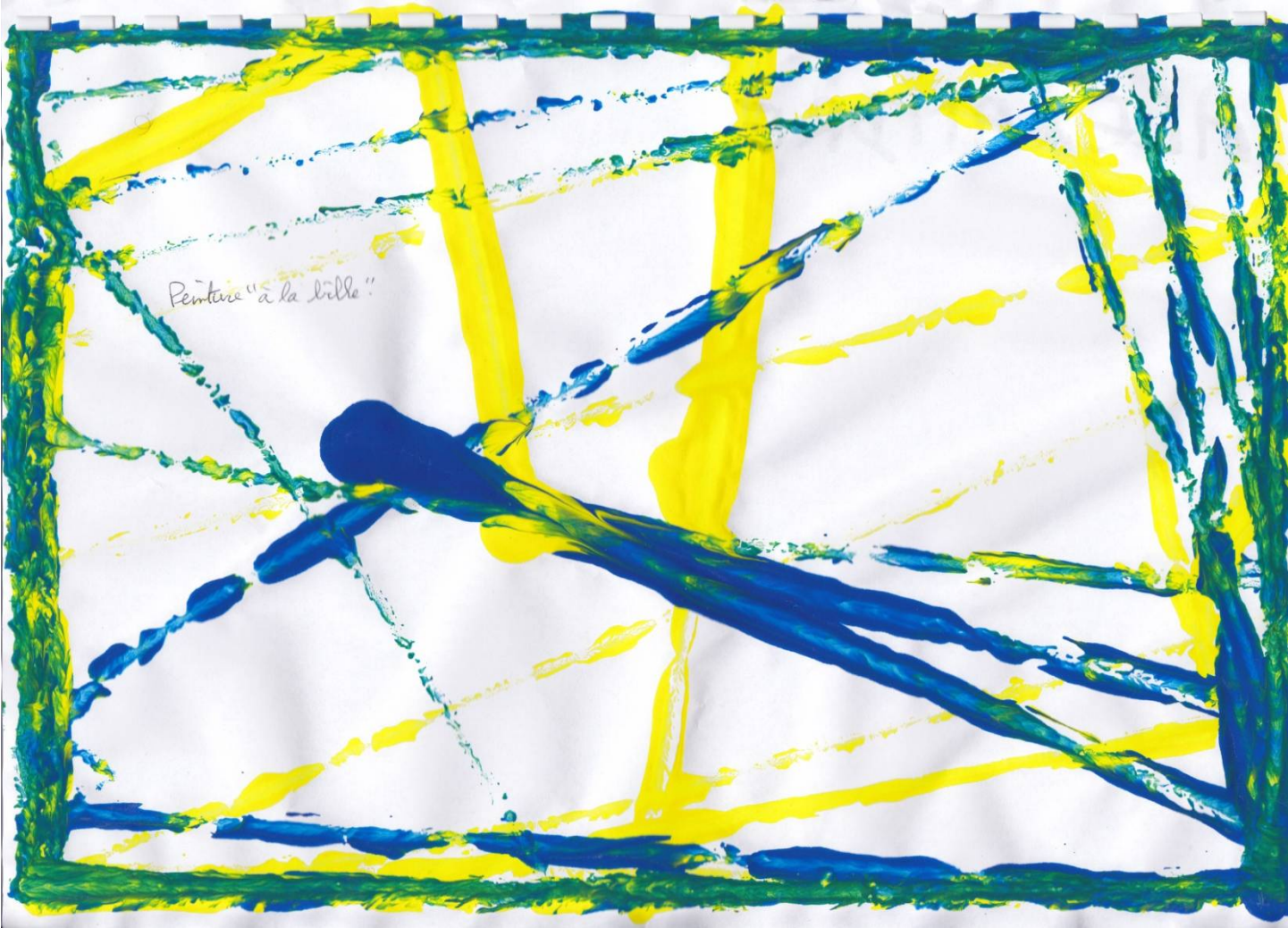


*

ALEXANDRE

JT

Peinture "à la lilla"





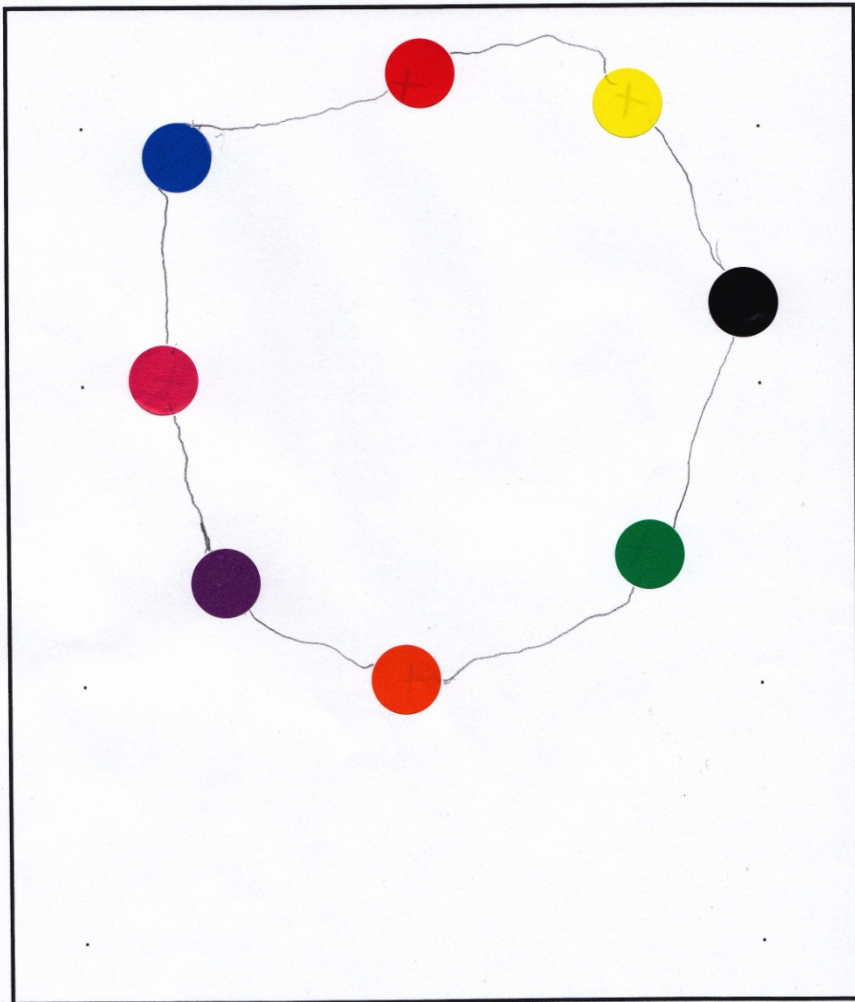
ALEXANDRE

Domaine: graphisme

17 NOV. 2009

Consigne: Petit-bleu et ses amis font la ronde. Colle les gommettes et relie les pour fermer la ronde.

Bien, après un essai où les gommettes étaient collées en double ou triple exemplaire - La consigne n'a donc pas été comprise la première fois.





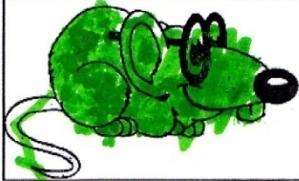







ALEXANDRE

Domaine: Découverte du monde.
Grandeurs. Petit-grand.
19 NOV. 2009

Consigne: Colorie à chaque fois la plus grande des deux souris.



20 NOV. 2009

ALEXANDRE

Domaine: Découverte du monde.

Graphisme: la ligne horizontale.

Consigne: Chaque souris se précipite sur son pot de peinture.
Montre leur le chemin.

Each row shows a mouse on the left and a square paint pot on the right. A wavy line connects the mouse to the pot. The third row from the top has the handwritten text "sans s'arrêter." written in red above the line.

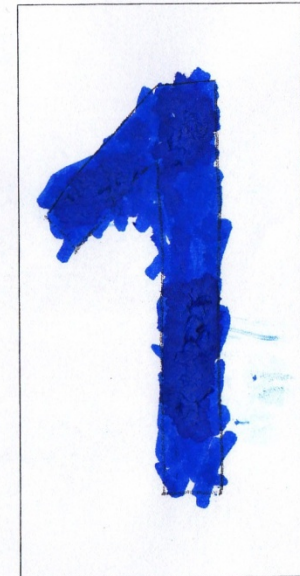
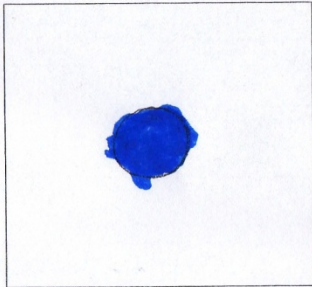
20 NOV. 2009

ALEXANDRE

Domaine: Découvrir le monde- numération.

Compétence: dénombrer- connaître les chiffres- constellation du dé.

Consigne: Colle une souris dans le pot de peinture. Colorie le point du dé et le chiffre 1.



ALEXANDRE

Domaine: Découvrir l'écrit.

Compétence: reconnaître la première lettre de son prénom.

Consigne: entoure la première lettre de ton prénom. Tu peux t'aider de ta carte-présence si nécessaire.

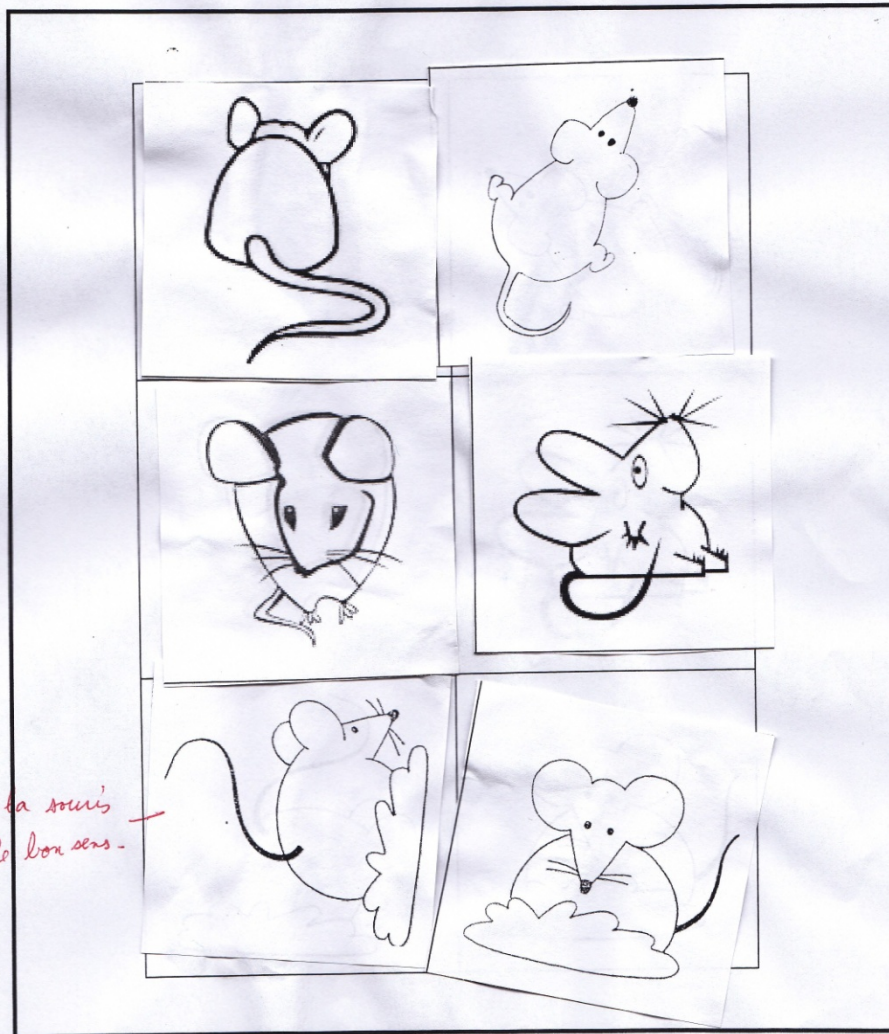
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	
V	W	X	Y	Z						

ALEXANDRE

Domaine: discrimination visuelle.

Compétence: reconnaître des formes différentes.

Consigne: colle les souris aux bons endroits.



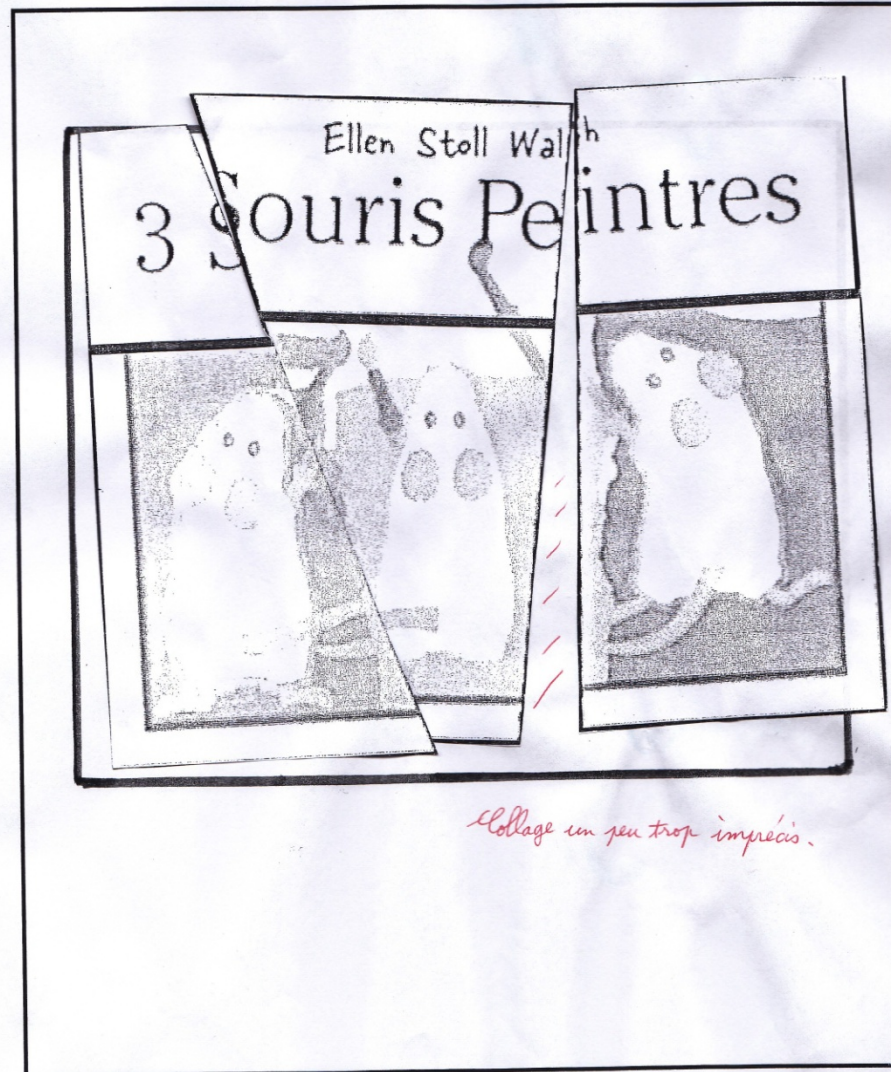
Colle la souris dans le bon sens.

ALEXANDRE

Domaine: découverte du monde.

Compétence: structuration de l'espace.

Consigne: recompose le puzzle de la couverture du livre « Trois Souris Peintres. »



Collage un peu trop imprécis.

ALEXANDRE

Domaine: Graphisme.

Compétence: remplir une surface finement.

Consigne: colorie l'étoile en jaune, les boules et les guirlandes à ta guise avec tes feutres. Le sapin vert sera colorié avec un crayon.





- 3 DEC. 2009







SECOND

TRIMESTRE

- 5 JAN. 2010



roule galette...

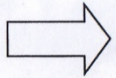
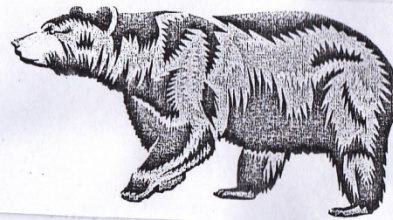
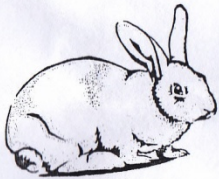
ALEXANDRE



ALEXANDRE

Je remets les personnages dans l'ordre de l'histoire de Roule-Galette.

- 5 JAN. 2010



ALEXANDRE

Domaine: découverte du monde.

Compétence: retrouver les personnages d'une histoire.

Consigne: Entoure les personnages de Roule Galette.





Compétence : retrouver le modèle

Je m'appelle :



- 7 JAN. 2010

Date :

Je colle les étiquettes au bon endroit

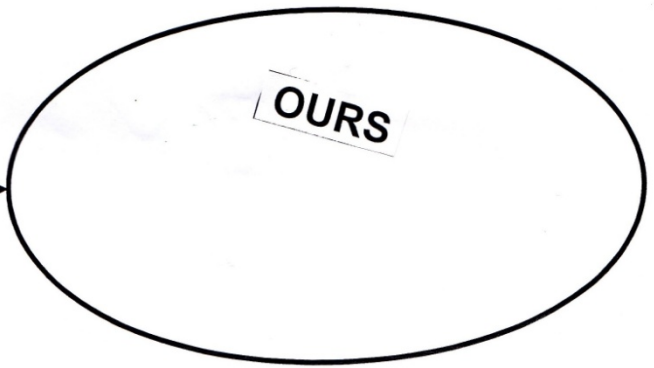
ALEXANDRE



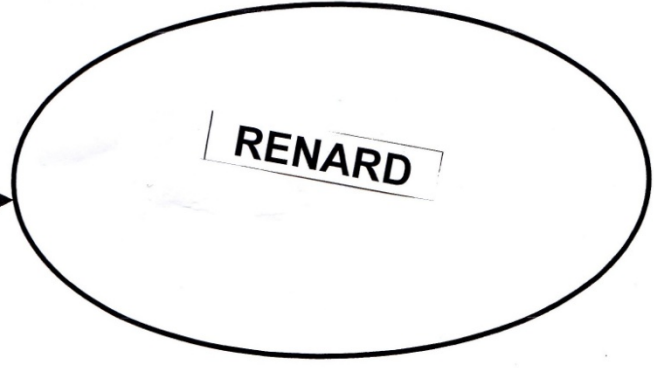
LAPIN



OURS



RENARD





Entoure (ou colorie) les personnages de l'histoire de « Roule Galette »
Tu peux faire une croix sur ceux qui n'appartiennent pas à l'histoire.



une fée



un ours



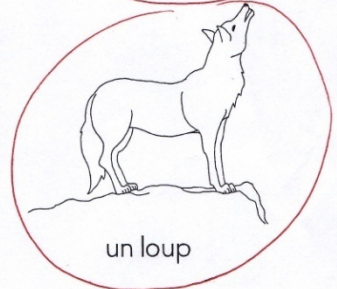
un lapin



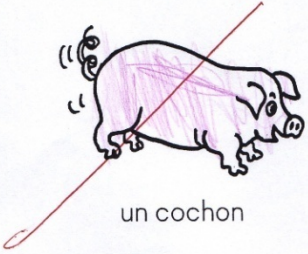
un vieux



un renard



un loup



un cochon



un géant



une vieille



une sorcière

ALEXANDRE

*



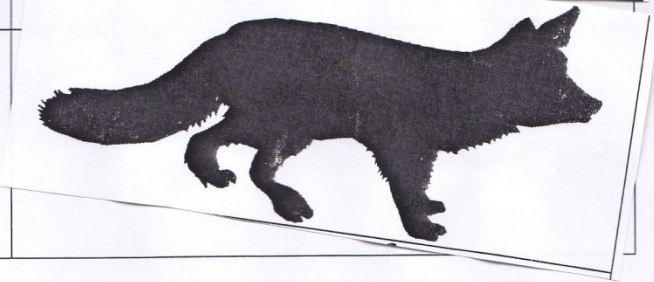
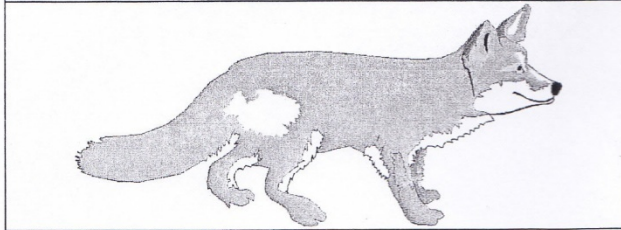
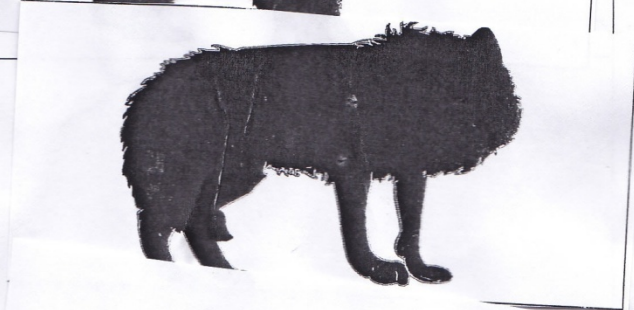
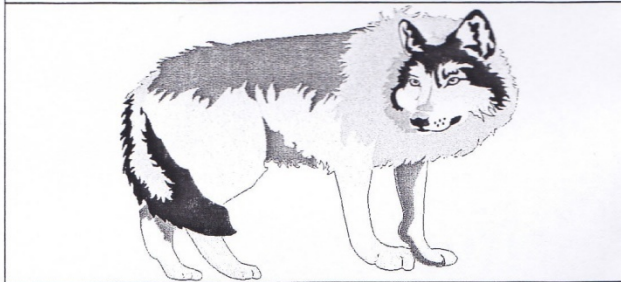
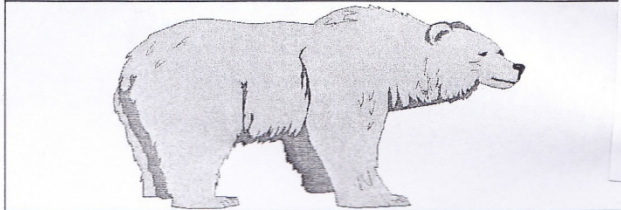
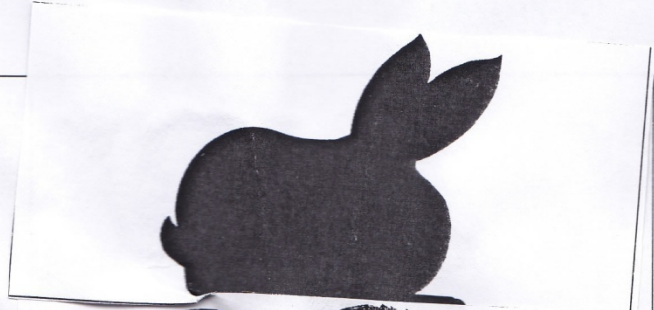
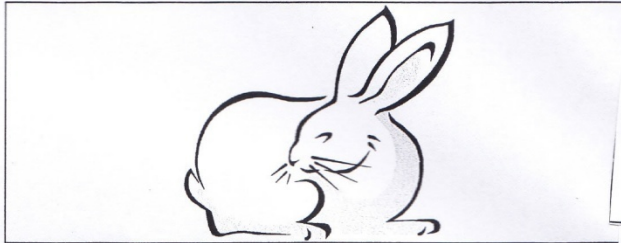
ALEXANDRE

1 1 JAN. 2010



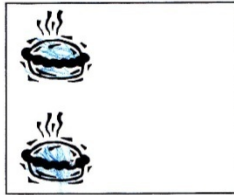
la silhouette à côté des animaux qui correspondent

Objectif : Discrimination visuelle

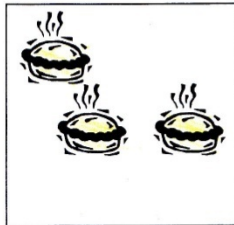




DOMAINE D'activité	DECOUVERTE DU MONDE DES QUANTITEES
Objectif	Reconnaître une collection à 1,2 ou 3 tartes
Consigne	<i>Colorie en rouge les tables avec 1 galette, en bleu avec 2 galettes et en jaune avec 3 galettes.</i>



*Aide pour compter trois.
(1 et 2 acquis.)*



DATE : 1 1 JAN. 2010	PRENOM : ALEXANDRE
-------------------------	------------------------------

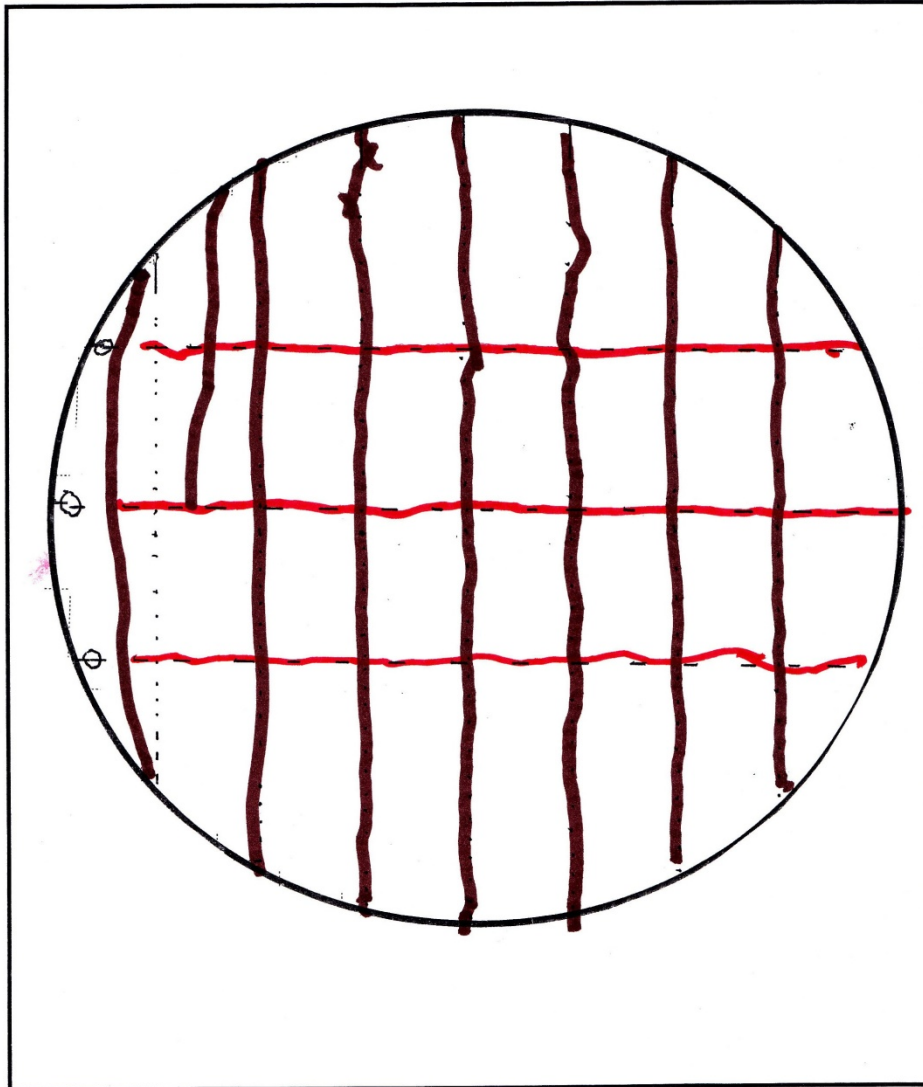


ALEXANDRE

Domaine: Graphisme.

12 JAN. 2010

Consigne: Trace le quadrillage en repassant sur les pointillés.



Puzzle



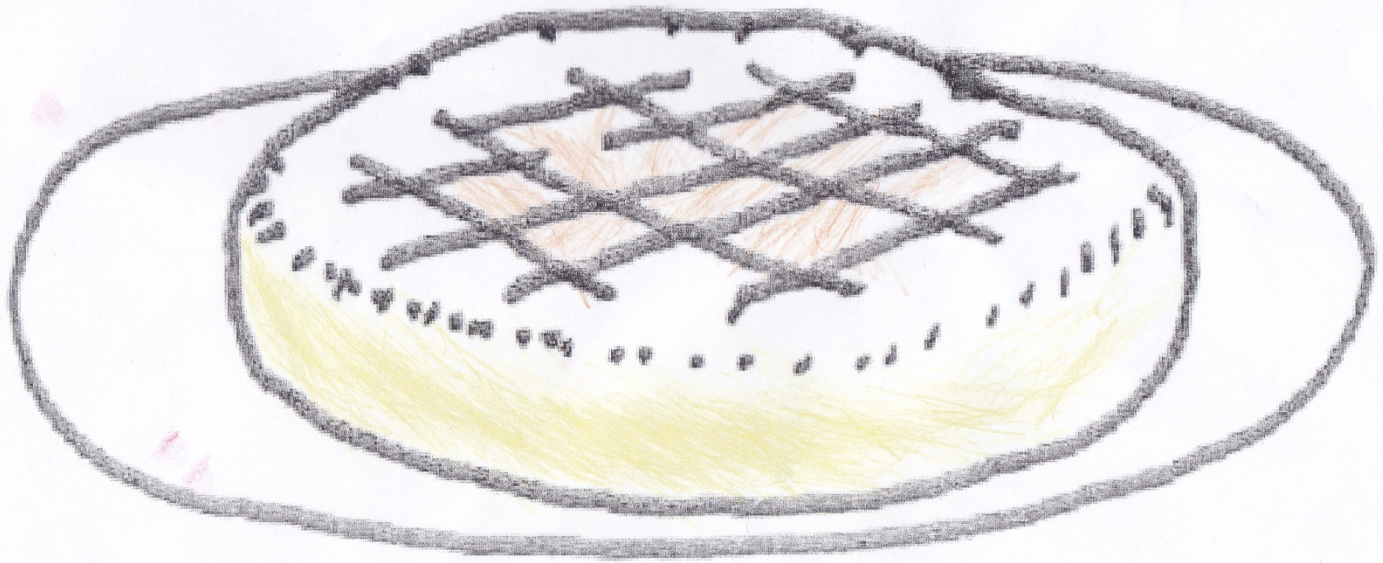
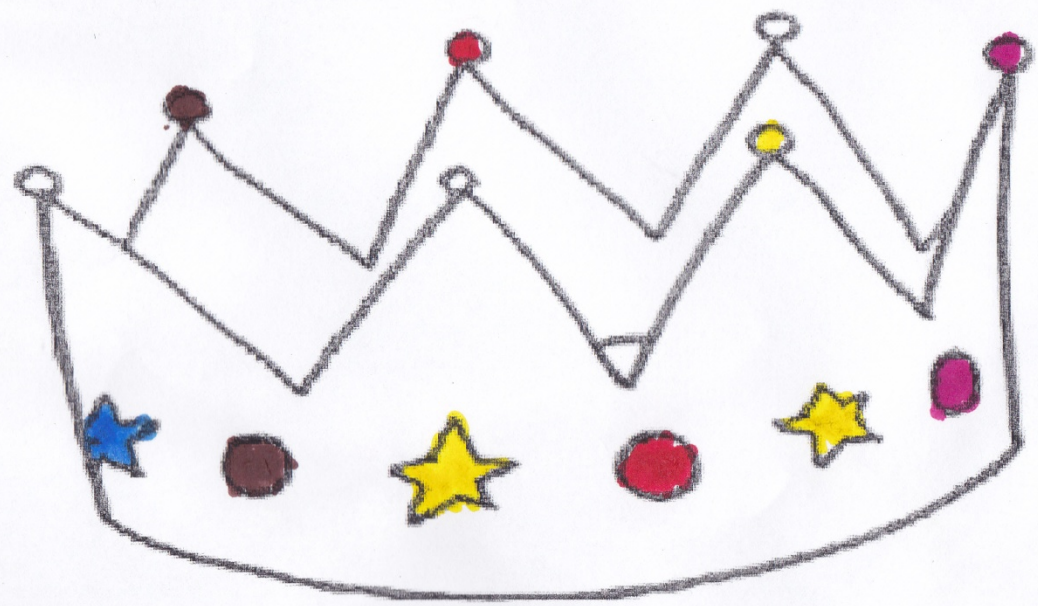
frésbien



ALEXANDRE

DATE: 14 JAN. 2010

ALEXANDRE

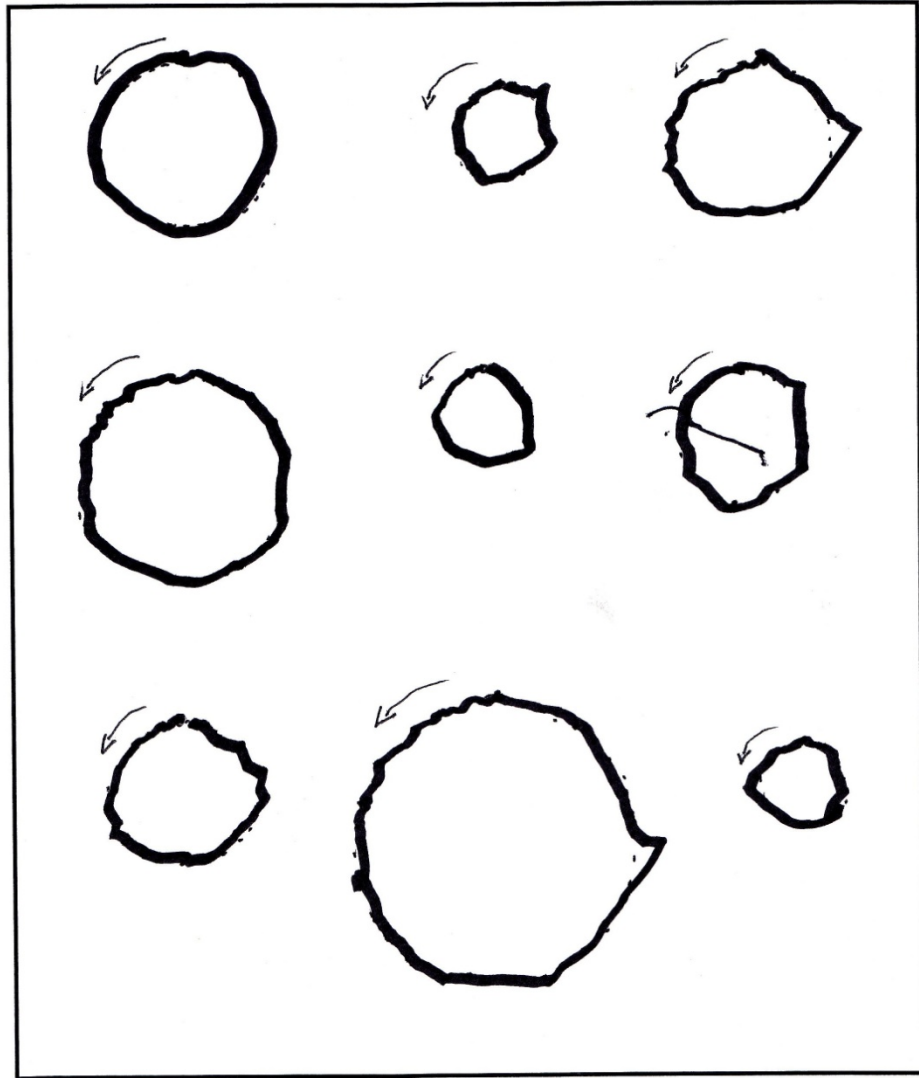




ALEXANDRE

Domaine: graphisme
Compétence: repasser sur un chemin.

Consigne: trace les ronds en suivant les pointillés. Tourne dans le bon sens.



19 JAN. 2010

ALEXANDRE

Domaine: écriture.

Consigne: reconstitue ton prénom..

A L E X A N D R E

25 JAN. 2010

ALEXANDRE

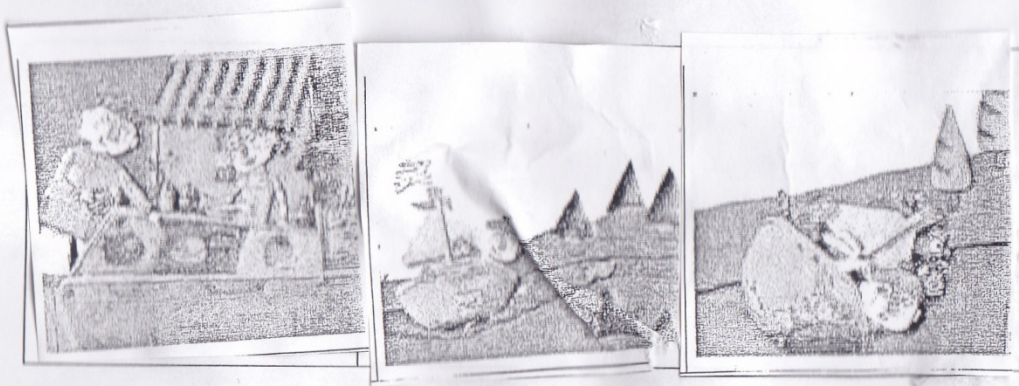


ALEXANDRE

26 JAN. 2010

Colle les images de l'histoire « Le bateau de Mr Zougoulou » dans l'ordre puis raconte l'histoire.

Objectif : évaluer la compréhension de l'histoire et sa chronologie en remettant 3 images dans l'ordre.



Inversion des deux images
corrigé avec le maître.



ALEXANDRE

Domaine: graphisme. imagination-cr ation

29 JAN. 2010

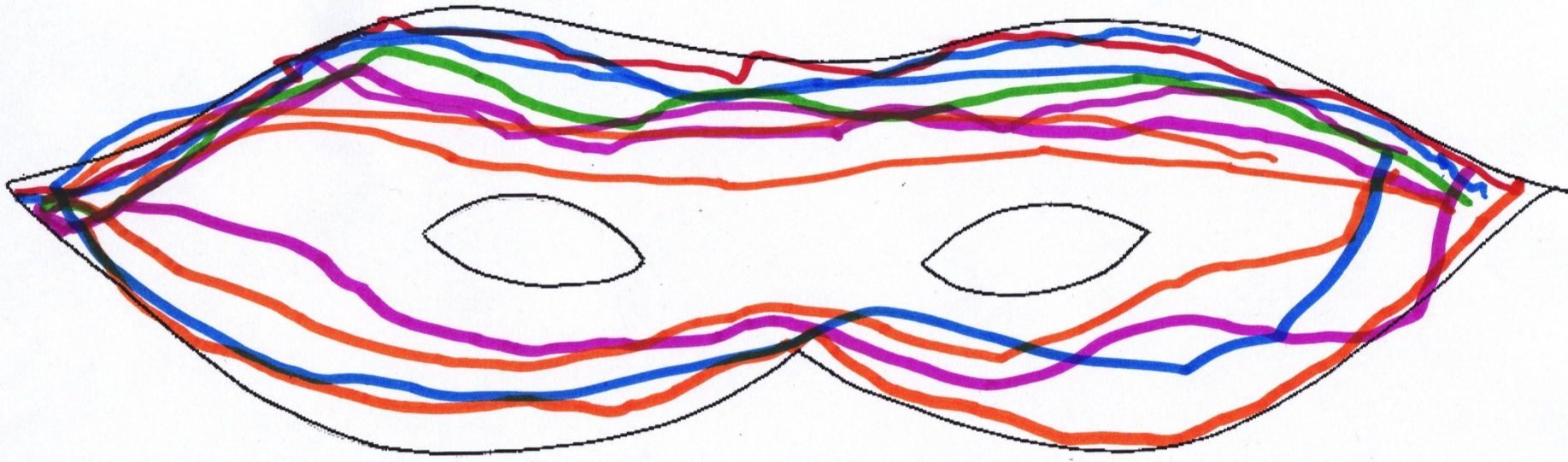
Consigne: d core le masque en tenant compte des diff rents espaces d limit s.





ALEXANDRE


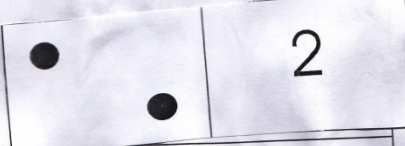

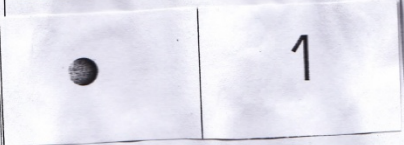


2 FEV. 2010



ALEXANDRE

Domaine: découvrir le monde
Compétence: dénombrer de 1 à 3.

Consigne: colle le domino qui convient à côté des masques de clown.

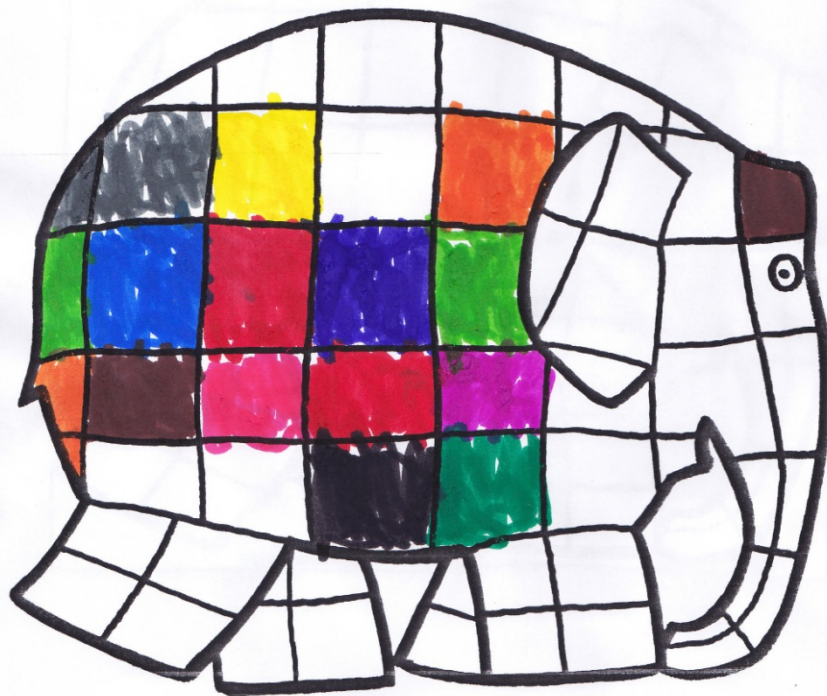
Graphisme : Classe des Petits
Compétence : effectuer un coloriage

ELMER

Je m'appelle : **ALEXANDRE**

Date : 23 FEV. 2010

Je colorie Elmer



Titre : Décorer Elmer		Séance n°
Discipline : arts visuels	Date :	Durée :



Compétence : Réaliser un puzzle de 4 pièces

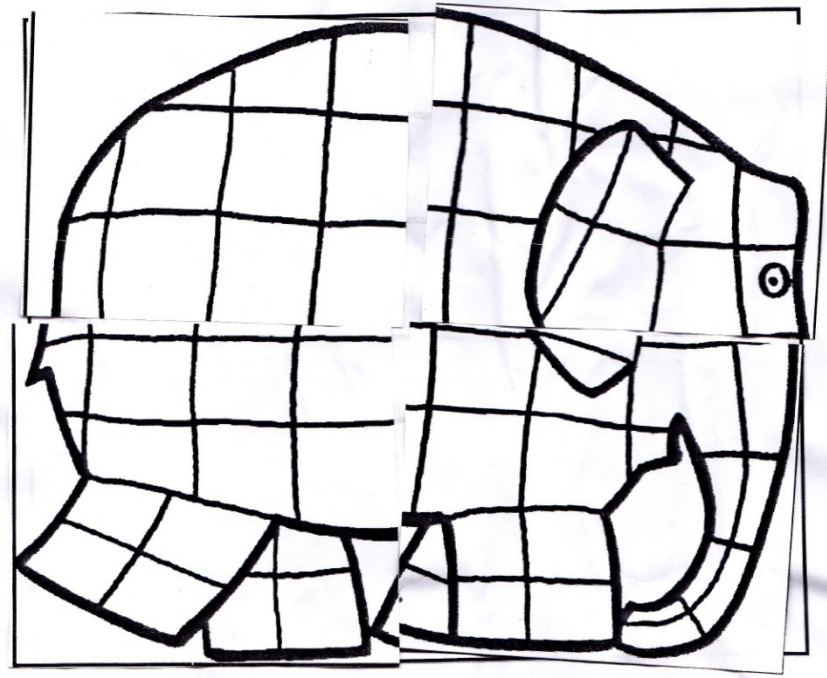
Je m'appelle **ALEXANDRE**

Date :

25 FEV. 2010

Je fais le puzzle d'Elmer

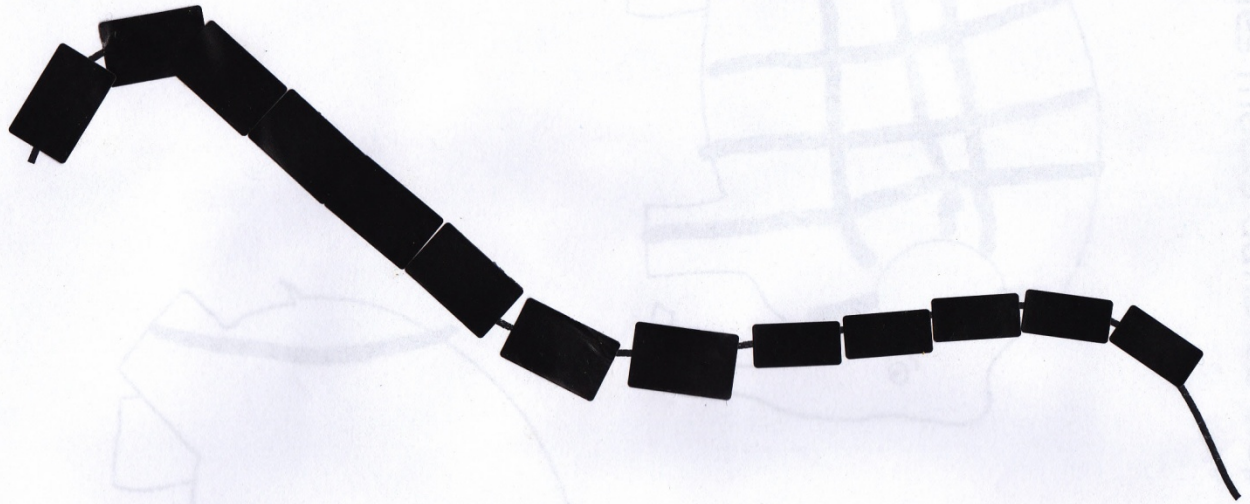
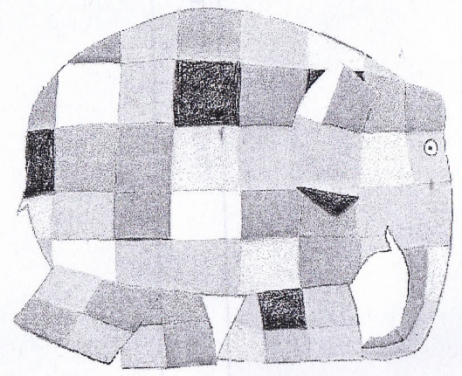
très bien -



Graphisme : Classe des Petits
Compétence : Réaliser un puzzle de 4 pièces

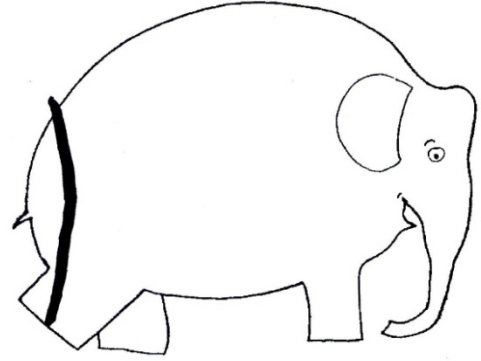
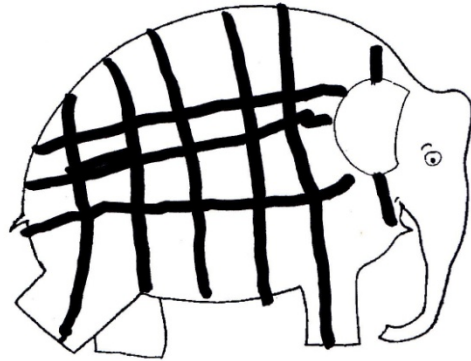
Je m'appelle : *ALEXANDRE*
Je colle des gommettes sur le chemin d'Elmer

Date : 26 FEV. 2010



Je m'appelle ALEXANDRE
Date : 26 FEV. 2010

Compétence : recopier des motifs simples
Je m'appelle ALEXANDRE 26 FEV. 2010
Date :
Je complète les motifs dans les éléphants



Titre : Continuer les traits (Elmer)	PS	Séance n° 2
---	----	-------------



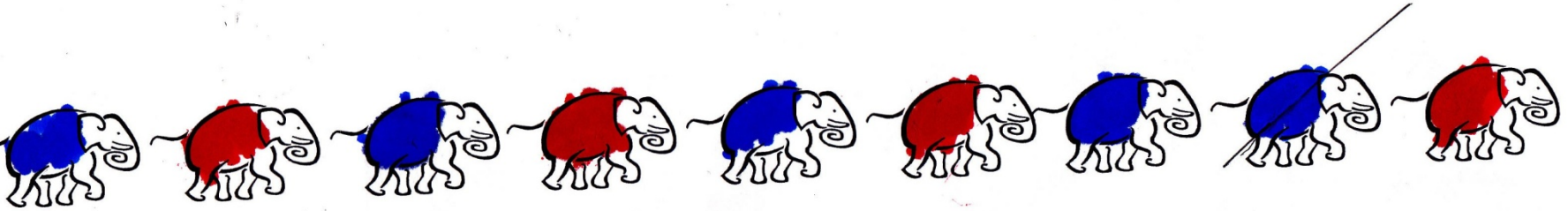
1 MAR. 2010

Date :

Pré mathématiques : Classe des Petits
Compétence : réaliser un algorithme

Je m'appelle ALEXANDRE

Je continue l'algorithme en alternant les couleurs

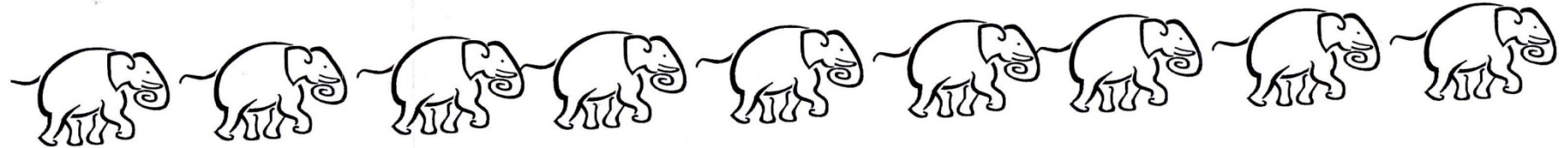


Date :

Pré mathématiques : Classe des Petits
Compétence : réaliser un algorithme

Je m'appelle :

Je continue l'algorithme en alternant les couleurs





2 MAR. 2010

4 MAR. 2010



Coloriage-enfant.com

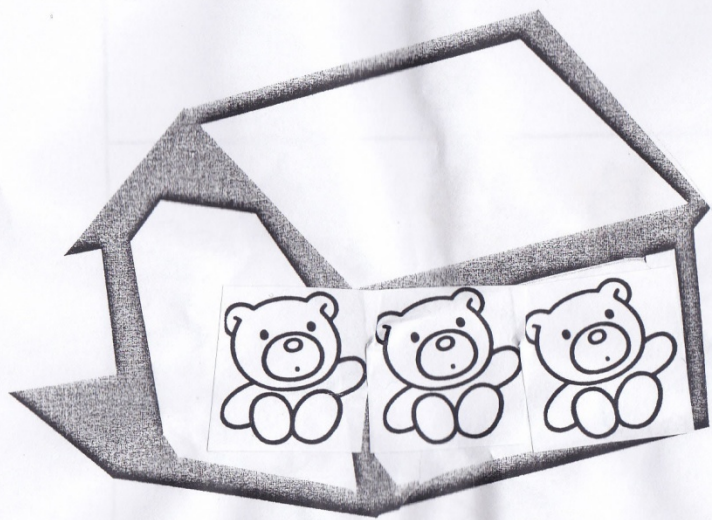
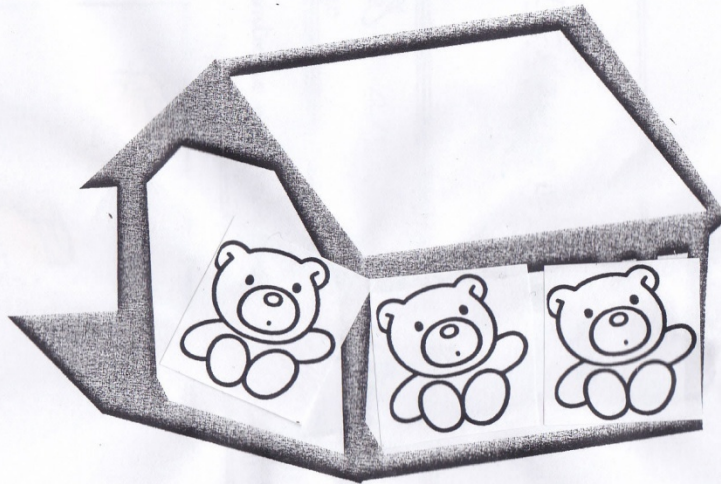
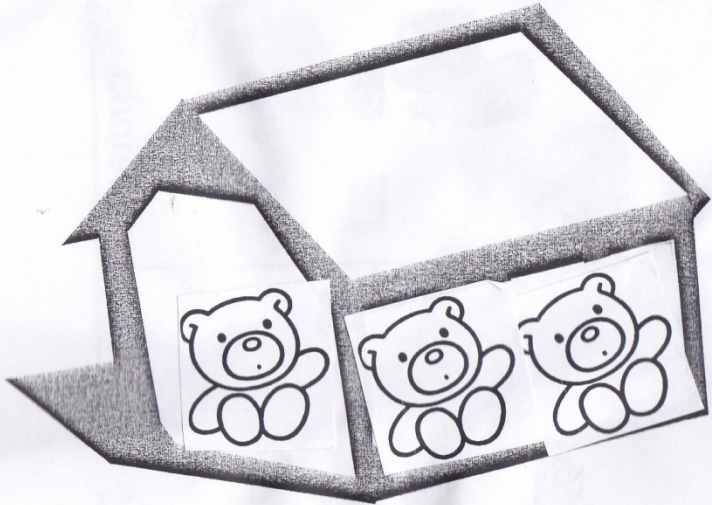
Alexandre




ALEXANDRE

Je colle 3 ours sur chaque maison.

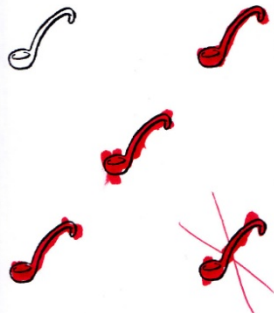

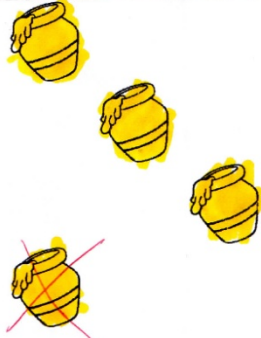

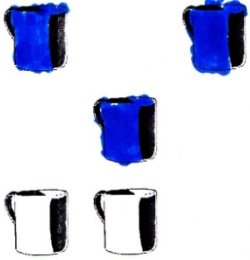

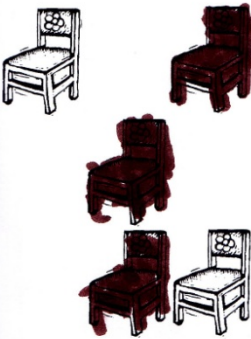

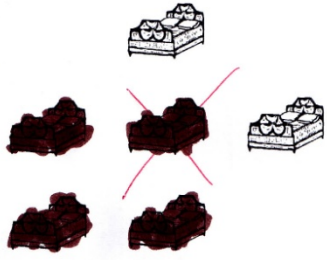



4 MAR. 2010



mon prénom  ALEXANDRE date: 5 MAR. 2010



objectif     
compter 3, matérialiser le comptage

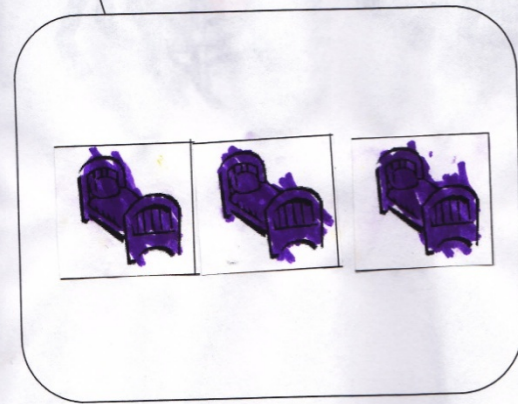
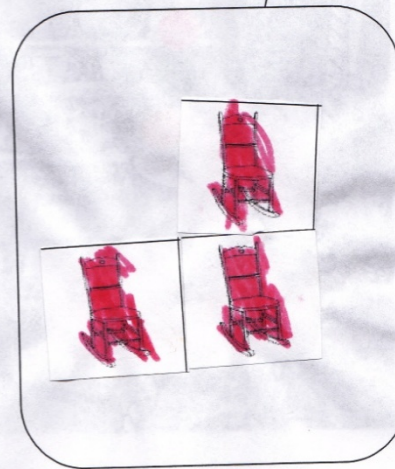
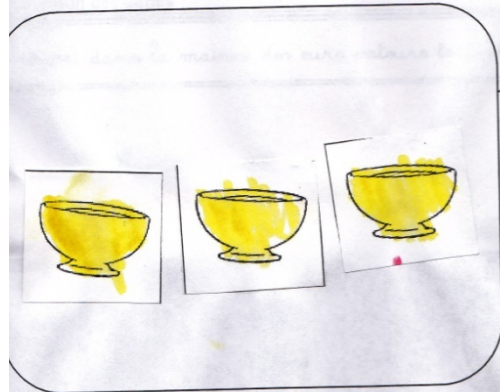
consigne: dans chaque série entoure ou colore 3 objets pour la famille ours.

 <p> 3 cuillères</p>	 <p> 3 pots de miel</p>	 <p> 3 tasses</p>
 <p> 3 chaises</p>	 <p> 3 lits</p>	 <p> 3 tables</p>

Découverte des formes et des grandeurs

/ Objectif : Réaliser un classement selon le critère forme

e  et colle  les bols, les chaises et les lits des ours



mon prénom

ALEXANDRE

9 MAR. 2010

date:

objectif



perception des tailles

consigne: dans la maison des ours entoure tout ce qui appartient au bébé ours



Je dessine les travaux de Boucle d'Or. (graphisme : boucles)

ALEXANDRE



15 MAR. 2010



Je dessine les cheveux de Boucle d'Or. (graphisme : boucles)

*

ALEXANDRE



Je recompose le puzzle de l'ours.

Très bien -

ALEXANDRE



ALEXANDRE

Graphisme

18 MAR. 2010

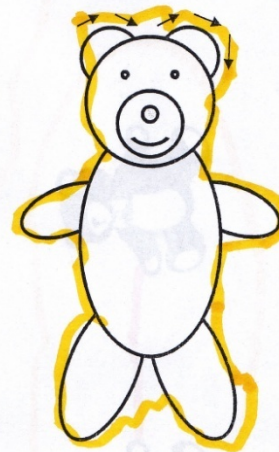
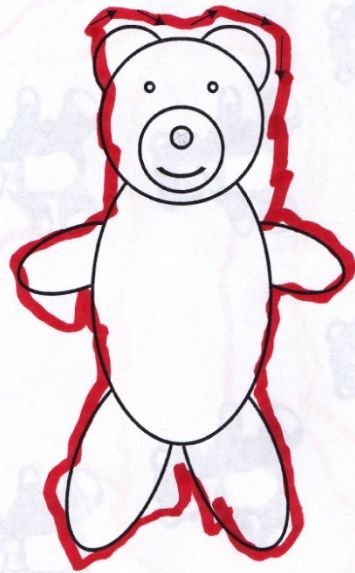
Compétence: Tracer des lignes verticales

Consigne: Aide Boucle d'or à retrouver le chemin de sa maison

très bien



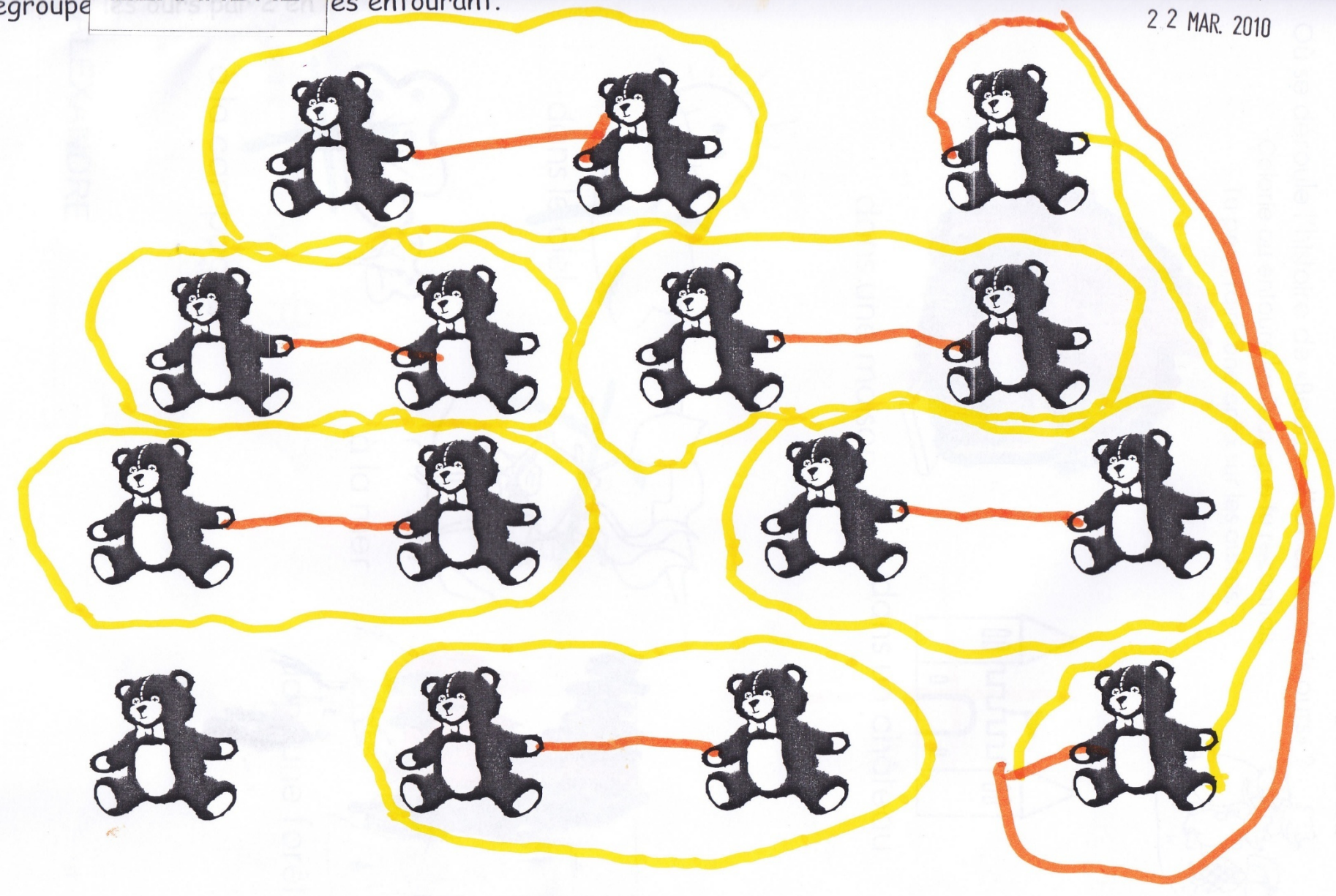
Graphisme : continue à dessiner le contour de chaque ours en suivant bien sa forme.



*

ALEXANDRE

JT





Où se déroule l'histoire de «Boucle d'Or et les trois ours» ?

Colorie ou entoure les lieux que tu reconnais.
Tu peux faire une croix sur les autres.



dans une maison



dans un château



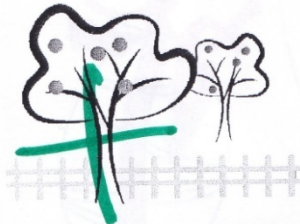
dans le ciel



à la mer



dans une forêt



à la campagne

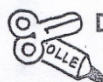


Dessine les oreilles du lapin...

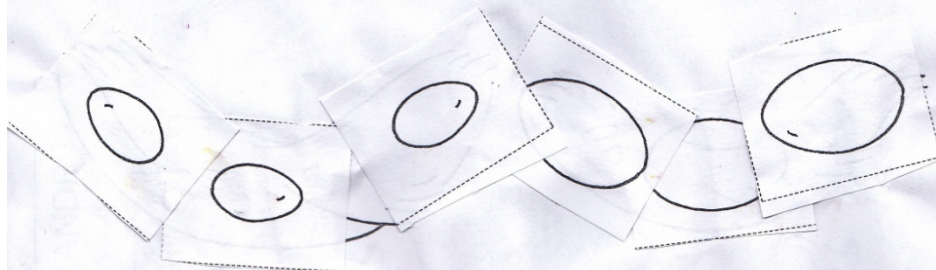
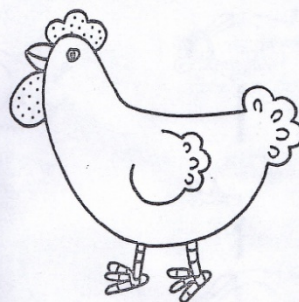
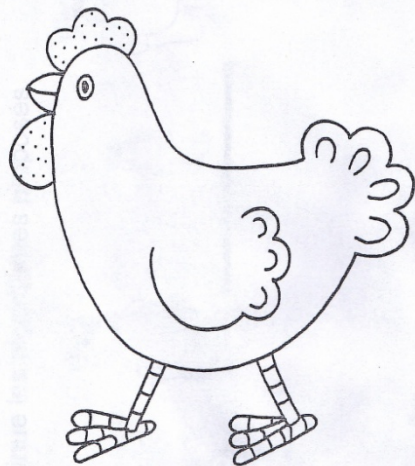


...et les nœuds des œufs de Pâques.





Découpe et colle les *gros œufs* dans le nid de la *grosse poule*,
et les *petits œufs* dans celui de la *petite*.

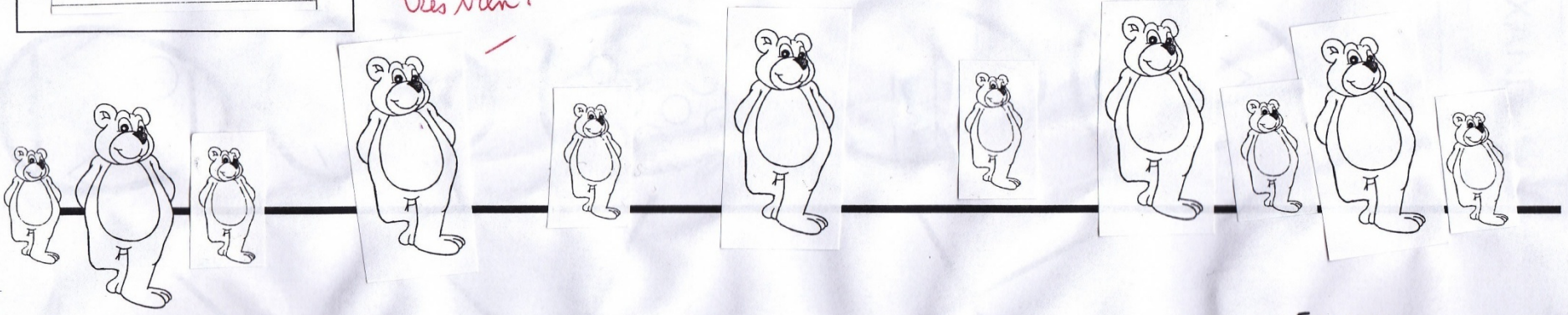


ALEXANDRE

11 MAR. 2010

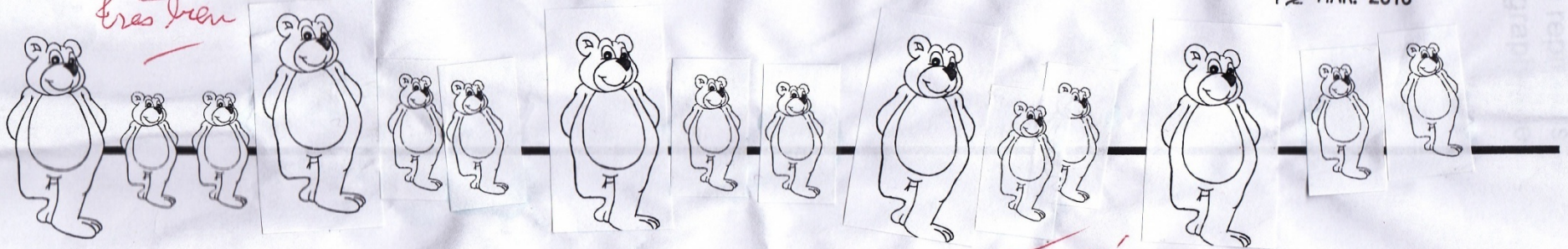
très bien

Je continue les algorithmes proposés.



très bien

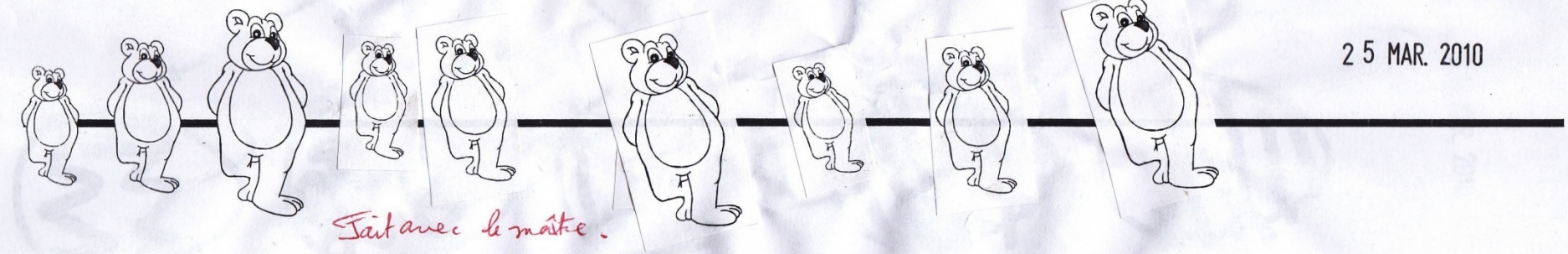
15 MAR. 2010



corrige avec le maître

25 MAR. 2010

Sait avec le maître.

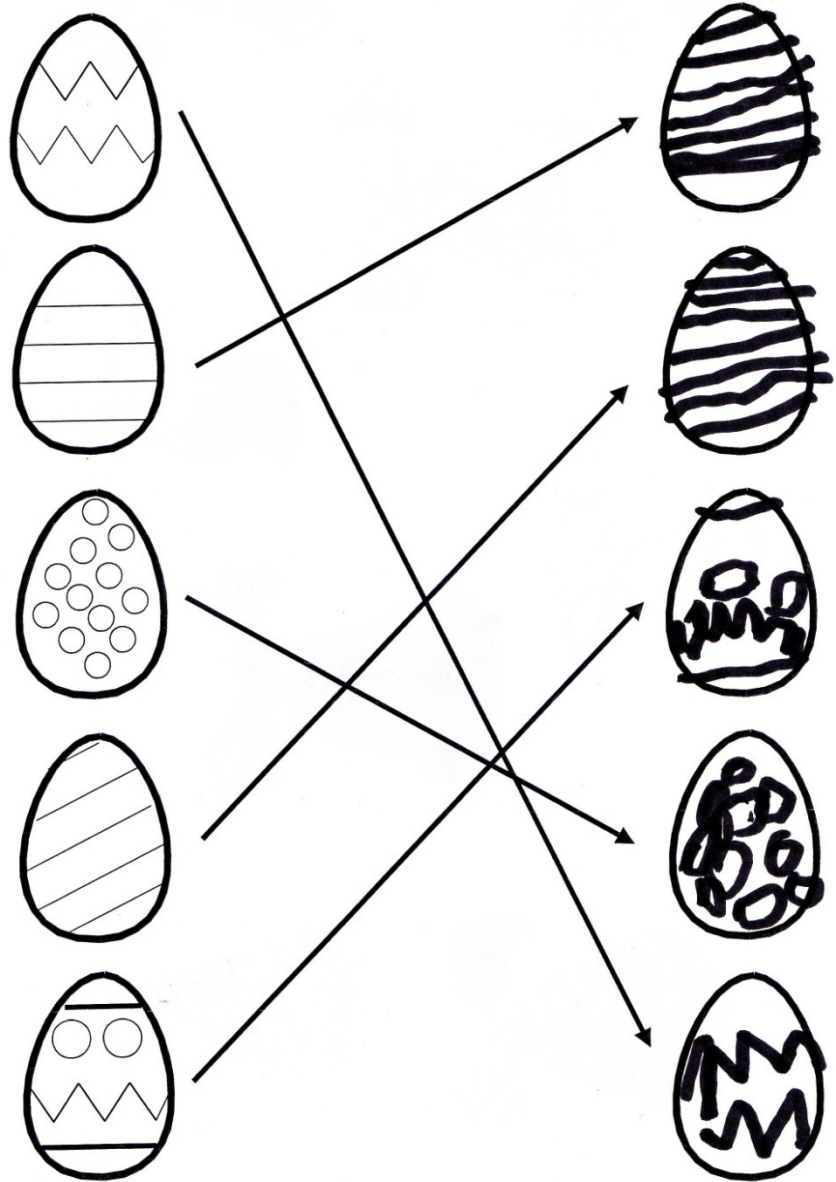




ALEXANDRE

Je reproduis les graphismes.

30 MAR. 2010



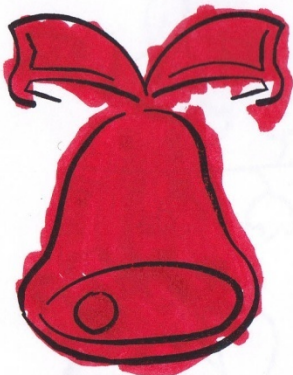
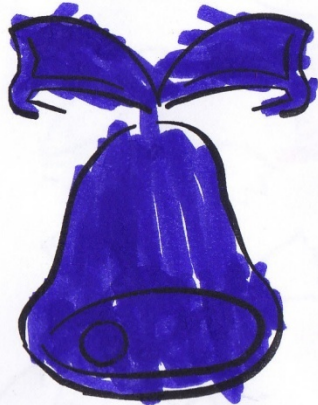


ALEXANDRE

Je décore chaque cloche
avec un graphisme différent.

30 MAR 2010

30 MAR. 2010





Les oeufs de Pâques





ALEXANDRE

Je colorie selon le code
des couleurs.

- 1 AVR. 2010

Très bien

0	*	+	/	8
rouge	vert	orange	jaune	rose





TROISIEME

TRIMESTRE



20 AVR. 2010



Compte les anneaux de chaque chenille et relie chacune d'elle à la main qui lui correspond.

- mathématiques -

ALEXANDRE

The exercise consists of five caterpillars on the left and five hands on the right. Each caterpillar has a different number of black dots representing segments. Lines connect the caterpillars to the hands with the same number of fingers. A red line is drawn through the middle of the caterpillar with 5 segments.

Caterpillar (Segments)	Hand (Fingers)
3	3
1	1
2	2
5	5
4	4

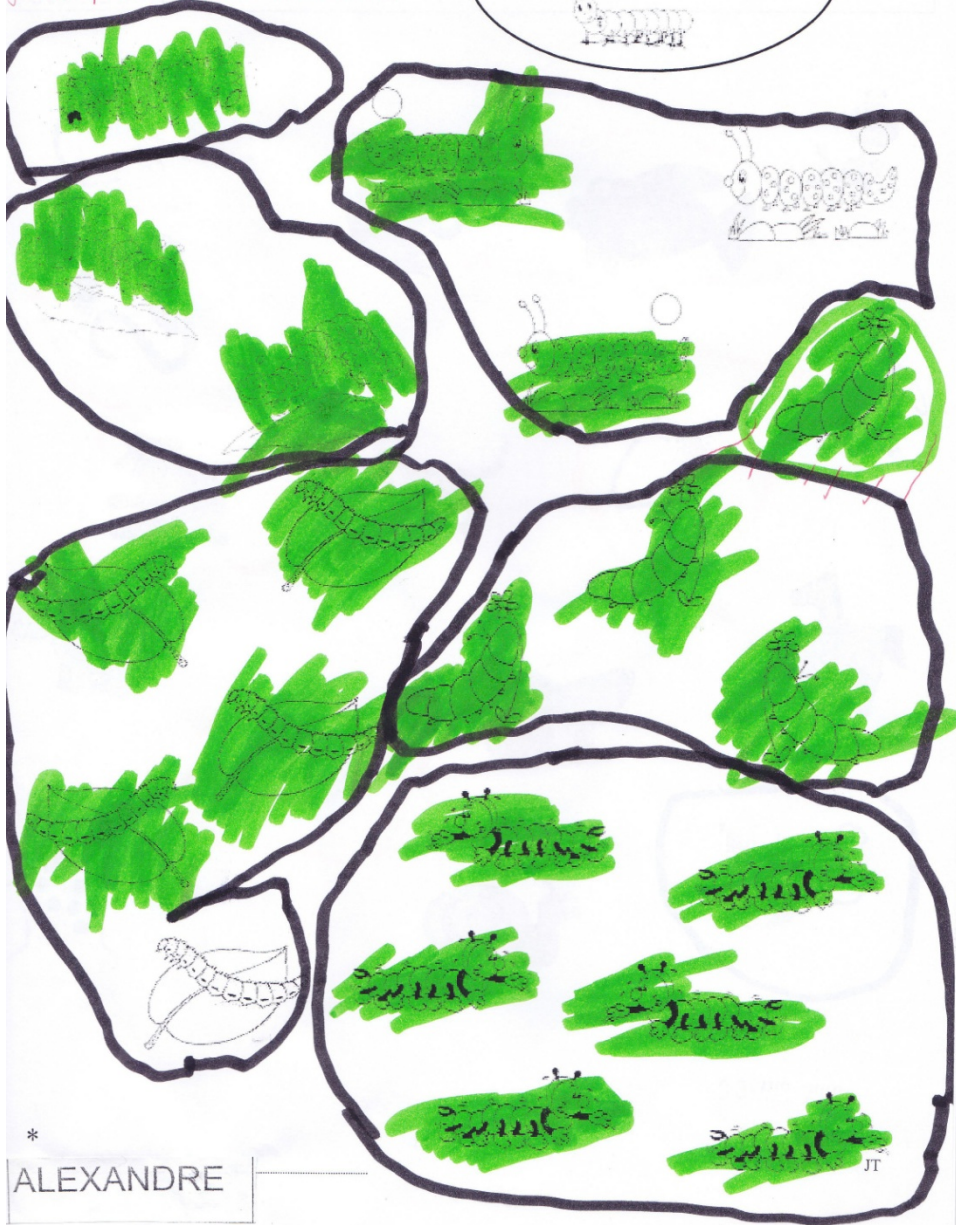
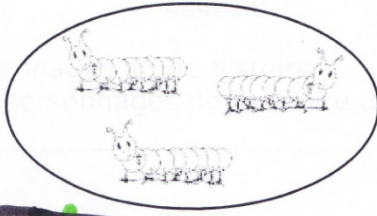


22 AVR. 2010

Regroupe les chenilles identiques :

Bien.

Je n'ai pas dit de colorier les chenilles!



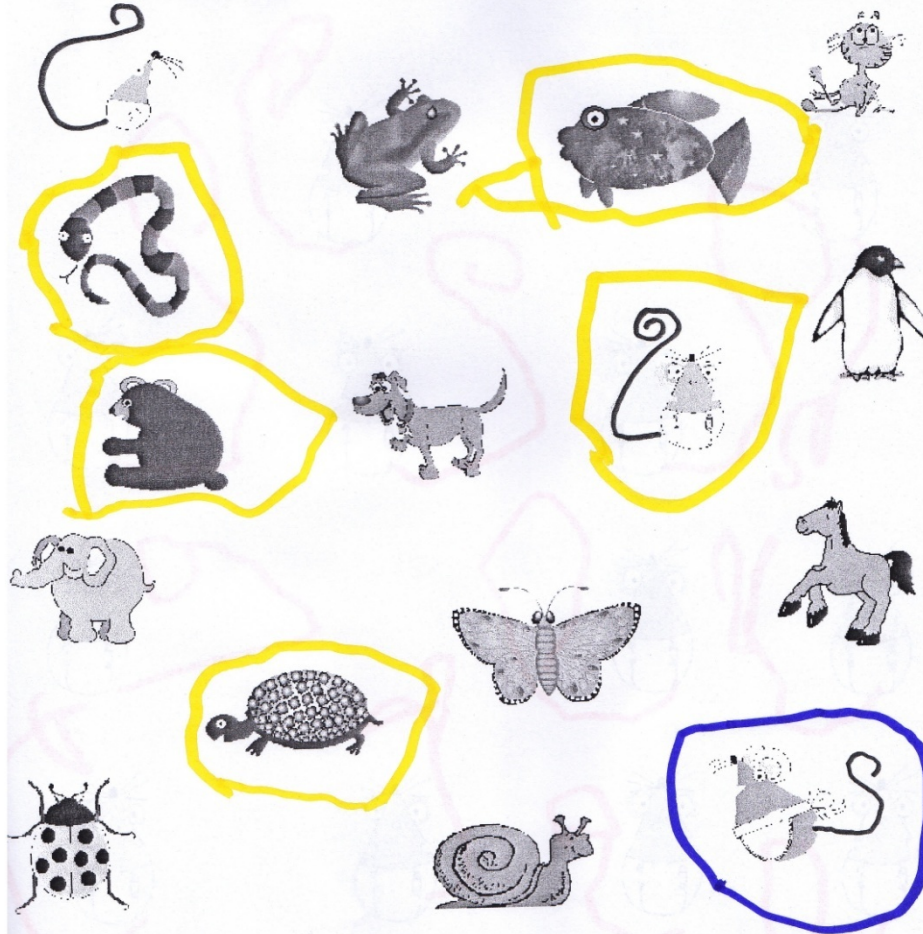
*
ALEXANDRE

JT

Prénom:

Lecture

Compétence: Identifier les personnages d'une histoire.
ALEXANDRE sure et nomme les personnages de l'histoire de la
petite souris.



26 AVR. 2010

26 AVR. 2010

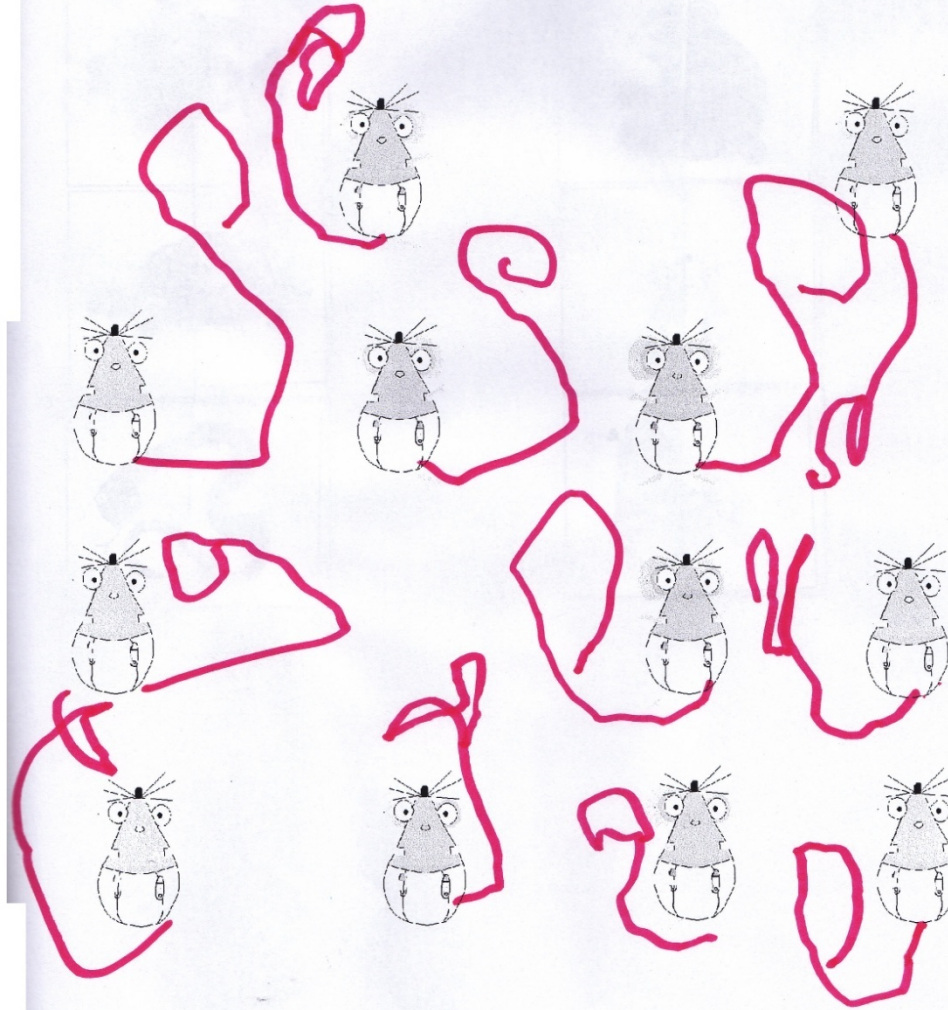
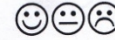


Prénom: ALEXANDRE

Graphisme

Compétence: reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder(boucles à l'endroit)

Consigne: Termine les queues des souris



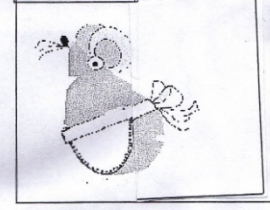
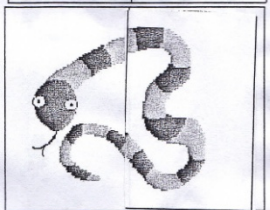
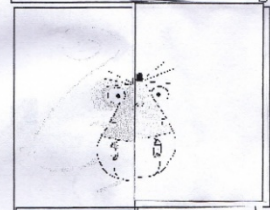
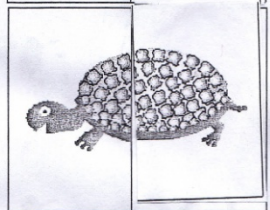
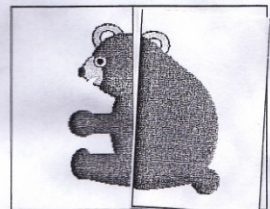
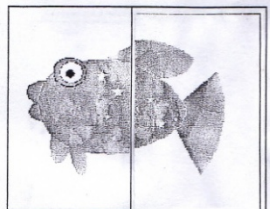
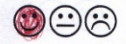
26 AVR. 2010

Prénom:
ALEXANDRE

Structuration de l'espace

Compétence: Puzzles 2 pièces

27 AVR. 2010



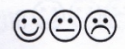


ALEXANDRE

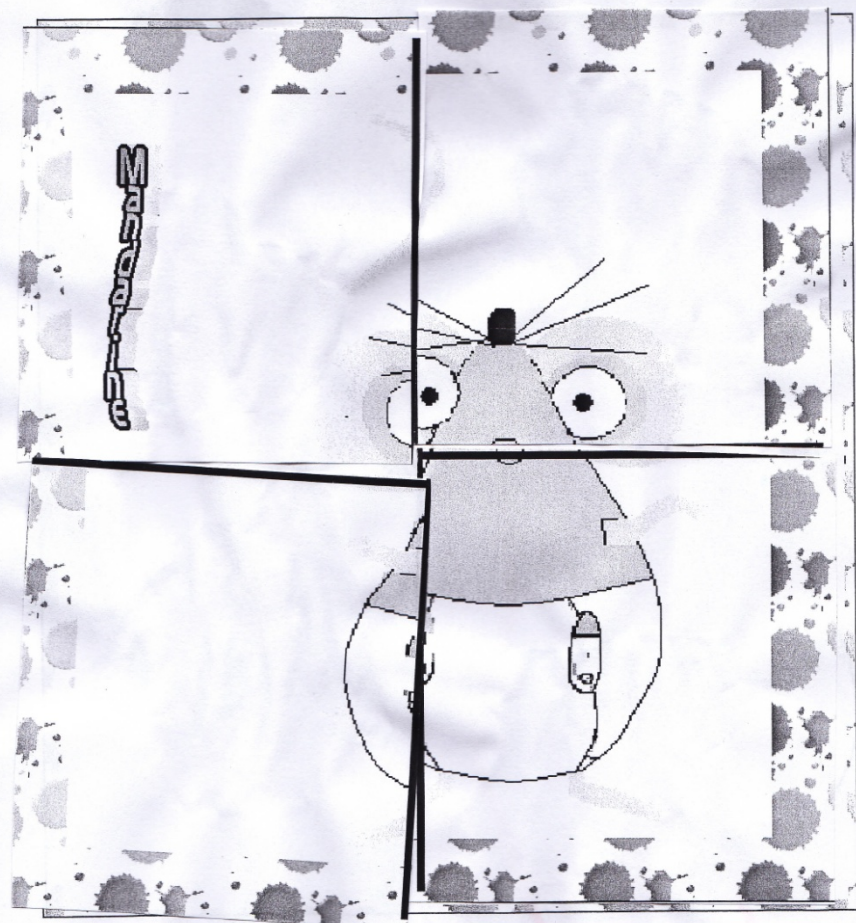
Prénom.

Structuration de l'espace

Compétence: Puzzle 4 pièces



29 AVR. 2010





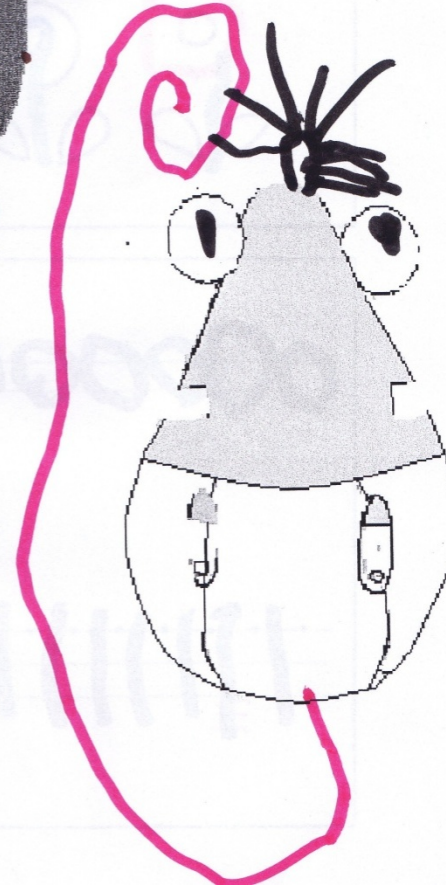
ALEXANDRE

Prénom:

Graphisme

Compétence: Compléter un modèle

29/11/2010 ☺☹☹

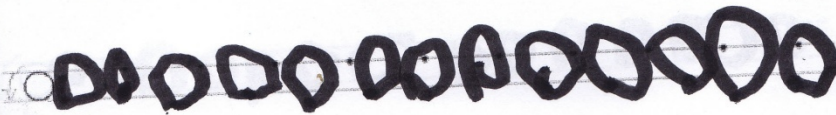


Le trait droit - le rond

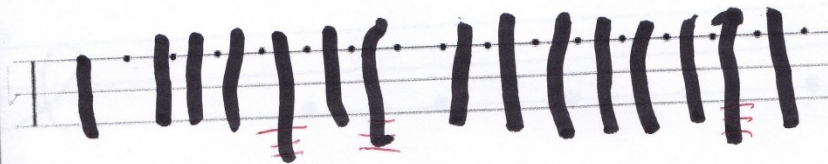
Termine les fleurs et dessine la queue en traçant un trait en dessous.



Continue les ronds :



Continue les traits :





ALEXANDRE / Le rond - la boucle

- 4 MAI 2010

Termine les fleurs en dessinant des ronds pour les fleurs et des boucles pour les feuilles

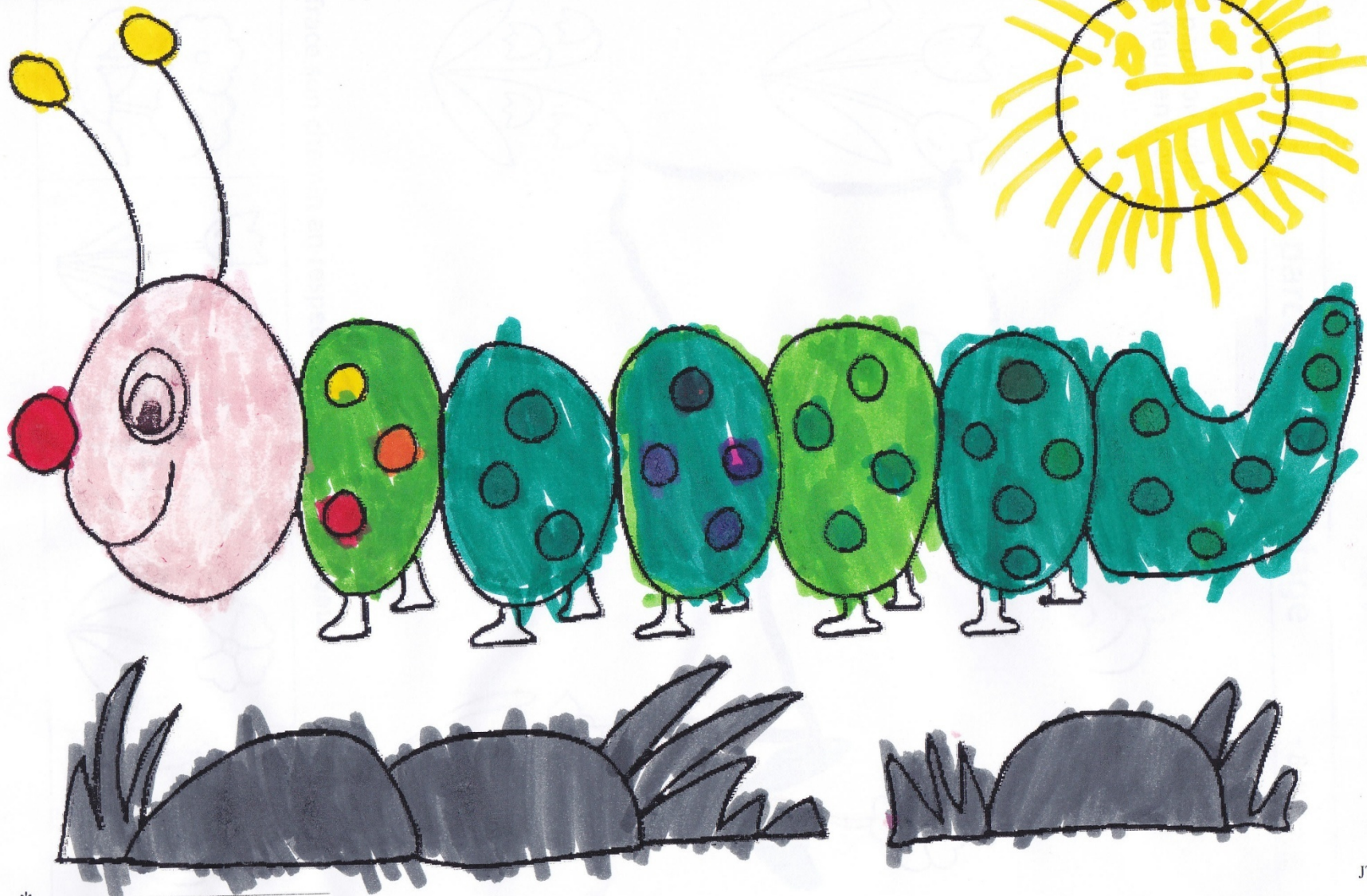
Continue les ronds :

Continue les boucles :

Tu es  de ton travail



Colorie la petite chenille :



*

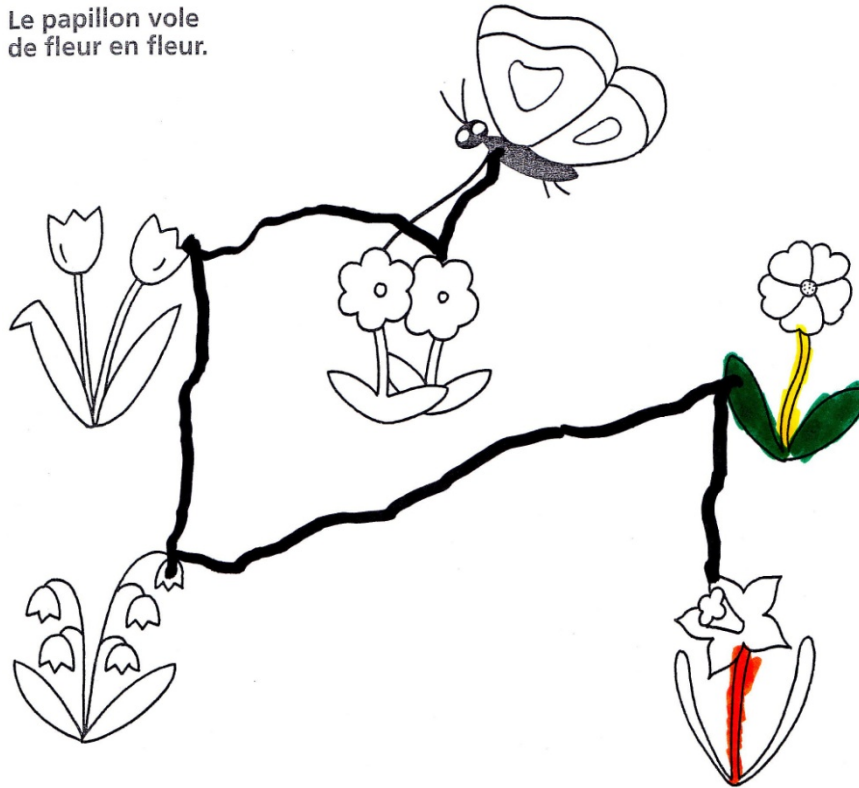
ALEXANDRE

19 AVR. 2010

JT



Le papillon vole de fleur en fleur.



Trace son chemin en respectant l'ordre du tableau.





la ligne brisée • le rond

... PREMIERS PAS



Dessine
les pétales
des fleurs.



la boucle envers

... PREMIERS PAS

11 MAI 2010



dessine
la trajectoire
des abeilles.



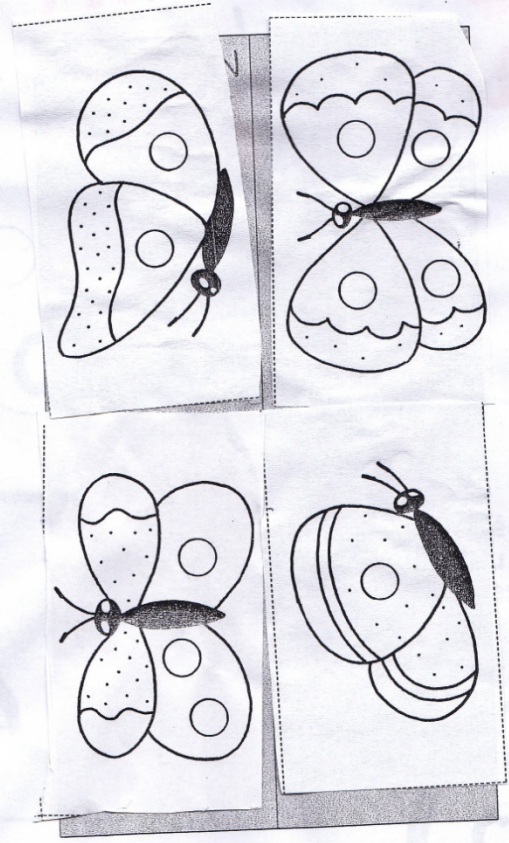


les nombres de 1 à 4

17 MAI 2010

decoupe et colle les papillons
de ronds sur leurs ailes.

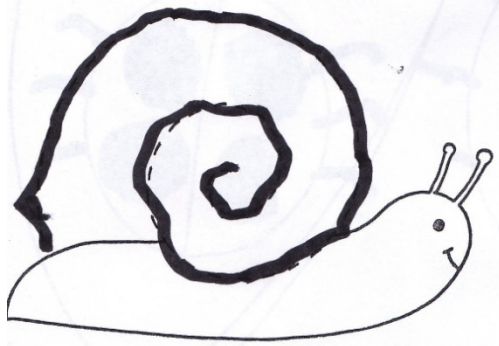
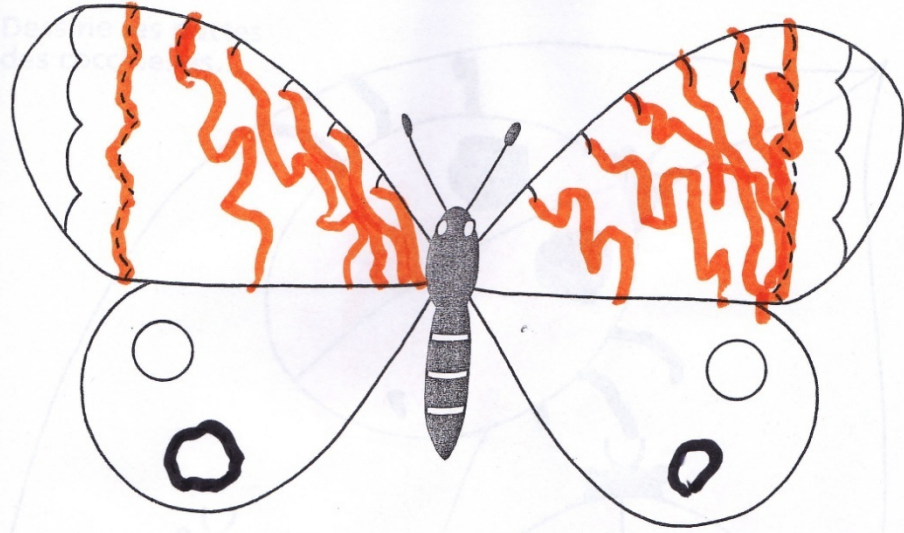
ALEXANDRE



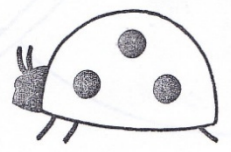


la ligne ondulée • la spirale

... PREMIERS PAS



Décore les ailes du papillon et dessine la coquille des escargots.





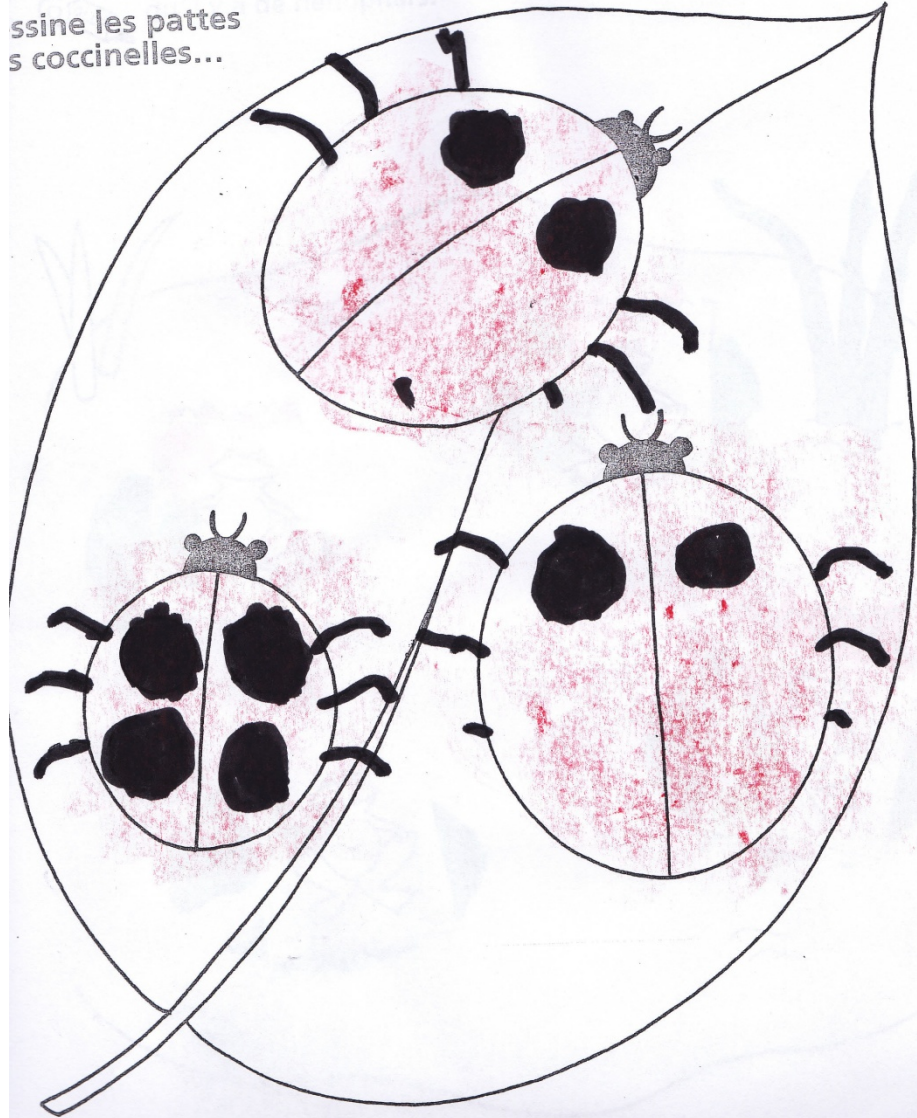
ALEXANDRE

la ligne courbe • le rond

20 MAI 2010

PREMIERS PAS

dessine les pattes
des coccinelles...





autant



Découpe et colle dans la mare autant de grenouilles qu'il y a de nénuphars.





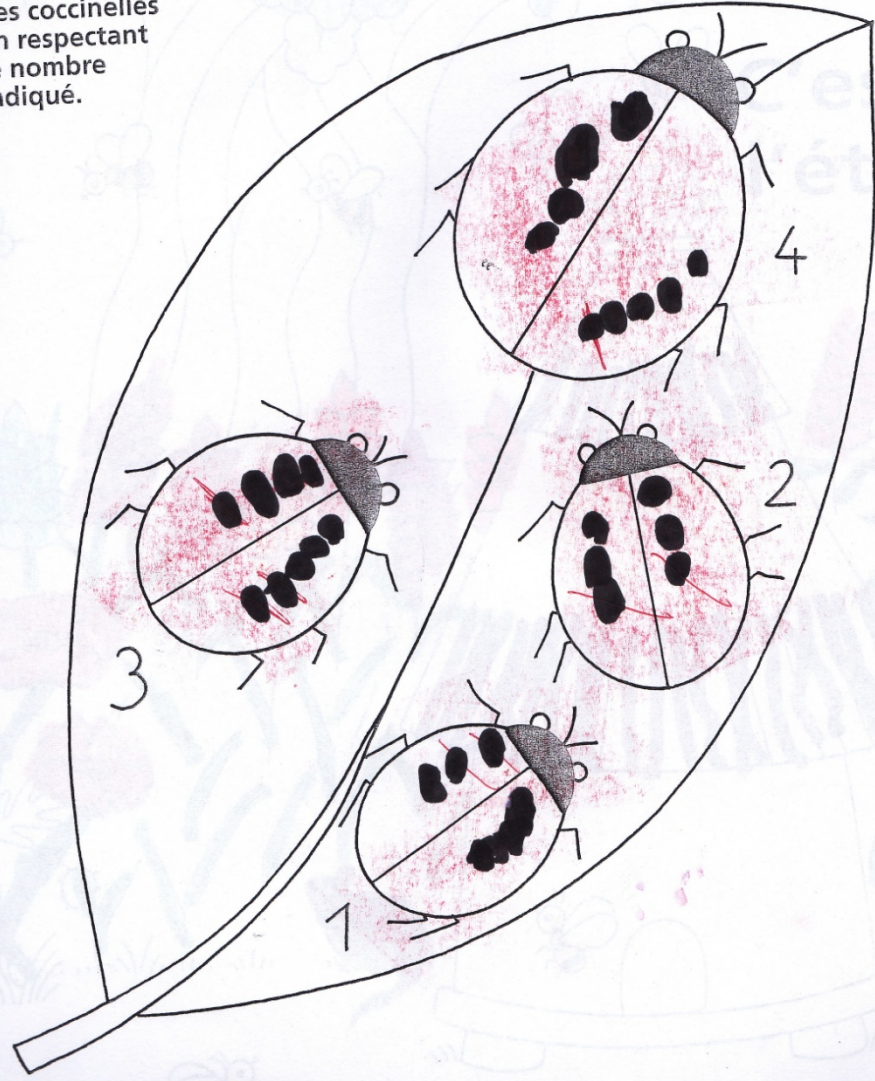
ALEXANDRE

ALEXANDRE



les nombres de 1 à 4

Dessine des points
sur le dos
des coccinelles
en respectant
le nombre
indiqué.





C'est
l'été



<http://houdelier.com>