

O1	items 1 et 2	Comprendre des consignes orales de manière collective
-----------	---------------------	---

- « coloriez le dessin du bateau »
- « Barrez le dessin du bonnet d'une croix ».
- « Entourez la moto avec un feutre bleu ».
- « Collez une gomme rouge sur le marteau ».



1
1
9
0



2
1
9
0

O2	Items 3 à 5	Comprendre et utiliser le vocabulaire spatial
-----------	--------------------	---

- «Colorie en jaune les cheveux de l'enfant qui se trouve derrière les deux garçons».
- «Dessine un soleil en haut et à droite».
- «Colorie en rouge le roller qui se trouve à gauche du ballon».

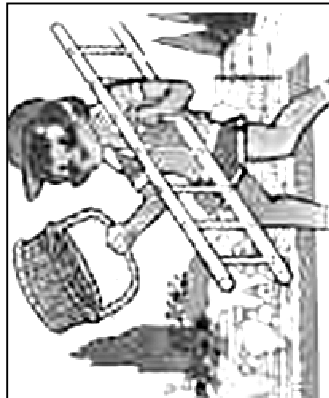


3
1
9
0

4
1
9
0

5
1
9
0

" Découpe les 6 images. Il y a 2 images en trop, qui ne racontent pas l'histoire de Simon, mets-les de côté. Il n'y a que 4 images qui racontent bien l'histoire que j'ai lue, retrouve-les et colle-les dans l'ordre".



4

3

2

1

« Je vais te poser des questions sur le documentaire sur le crabe que nous avons lu ensemble tout à l'heure. J'écrirai tes réponses sur ta feuille ».

AU BORD DE LA MER

Le crabe

Le crabe vit dans la mer. Il a une carapace épaisse et dure, deux grosses pinces et quatre paires de pattes avec lesquelles il marche « en crabe », c'est-à-dire de côté.

Le tourteau ou dormeur



Le **tourteau** est un gros crabe rouge foncé. On l'appelle aussi « dormeur ».



Avec ses **yeux** en périscope, il peut voir en restant caché.



S'il perd une **patte**, elle **repousse**.



Il mange des **cadavres** de poissons et de coquillages.



Lorsqu'on l'attaque, il se dresse sur ses **pattes** et menace de ses **pinces** ouvertes.



Pour fuir il disparaît en s'enfonçant dans le **sable**.

94

1
Que se passe-t-il si le crabe perd une patte ?

2
Que mange le crabe ?

3
Comment le crabe disparaît-il quand il veut se cacher ?

7
1
9
0

8
1
9
0

9
1
9
0

10
1
9
0

O5	Items 11 à 13	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Communiquer pour se faire comprendre.
----	---------------	---

« Ecoute bien l'histoire que je vais te lire. Après tu me la raconteras ».

Zouzou le lapin

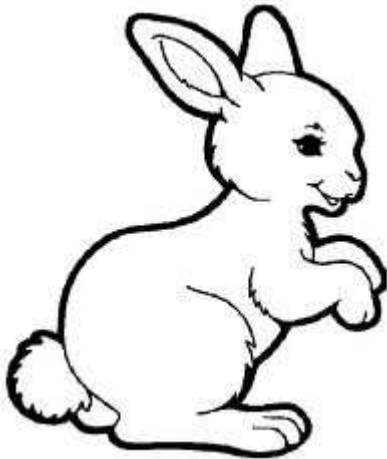
Il était une fois un bébé lapin blanc qui s'appelait Zouzou.

Un jour, il avait fait un dessin avec de la peinture verte et il s'en était mis partout. Sa maman l'envoya dehors pour se laver.

Pendant que Zouzou se roulait dans l'herbe, il entendit du bruit. C'était un renard qui avait faim et qui voulait le manger. Zouzou eut très peur et il appela : « Maman !!! »

Elle arriva tout de suite et vit le renard. Alors, elle expliqua au renard que Zouzou avait une maladie très grave et que s'il le mangeait, il deviendrait, lui aussi, tout vert.

Le renard fut effrayé en pensant qu'il deviendrait un renard vert et il partit en courant.



Prononciation

11
1
9
0

Syntaxe

12
1
9
0

Cohérence de l'histoire

13
1
9
0

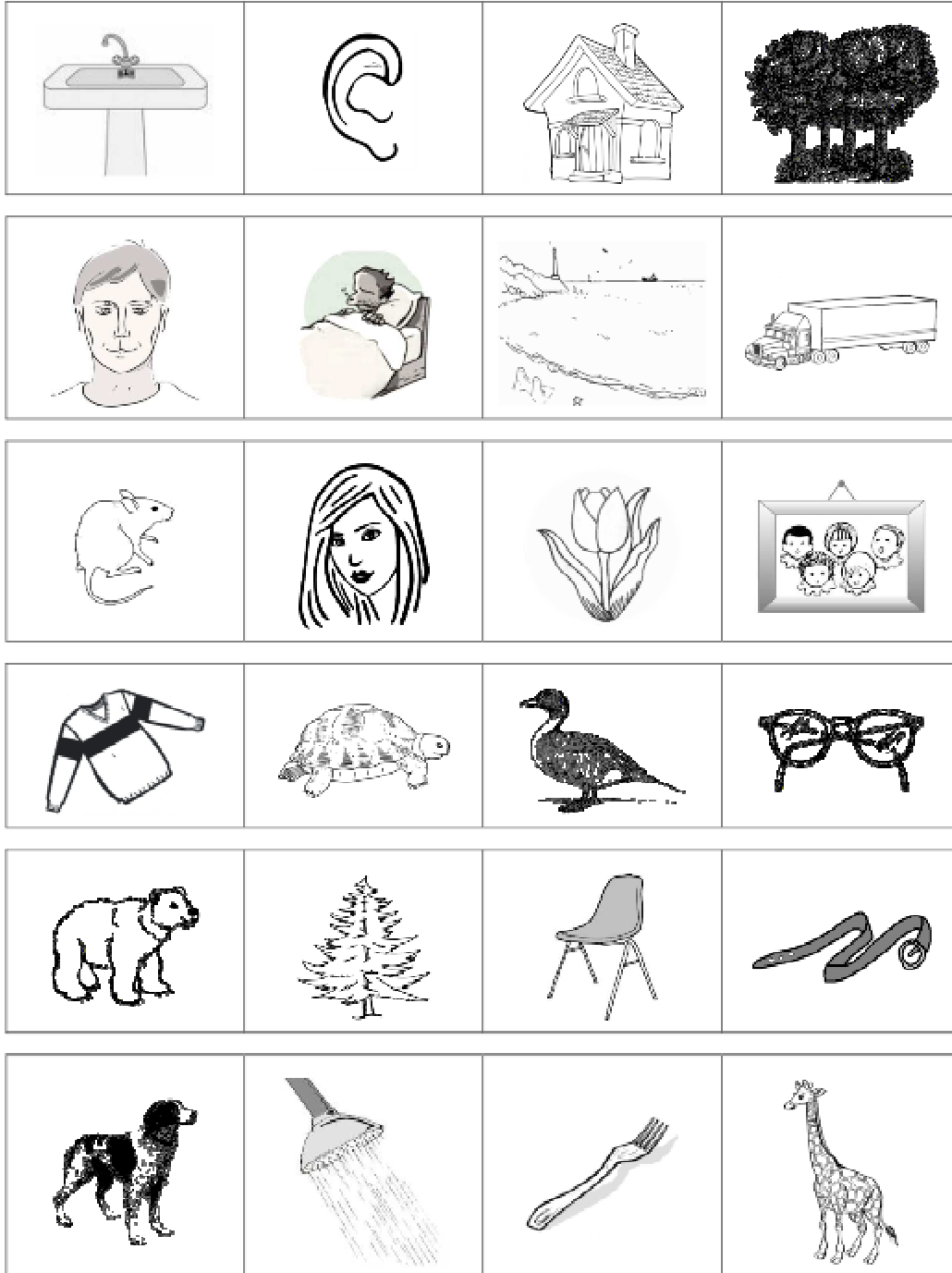
E1

items 14 et 15

Discriminer les sons

« Entourez les dessins quand on entend le son dans leur nom. »

Exemple

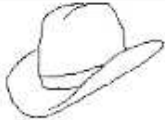







14
1
9
0

15
1
9
0

E2 | **item 16** | Manipuler les syllabes d'un mot : dénombrer




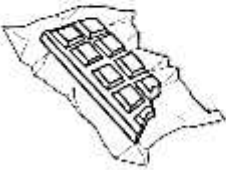


« Je vais vous dire des mots. Pour chacun de ces mots, il faut colorier autant de cases que de syllabes. »

	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

16

1
9
0

E3 | **items 17 et 18** | Manipuler les syllabes d'un mot : localiser

		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

17

1
9
0

18

1
9
0

« Vous devez mettre une croix dans la bonne case : si on entend [« pin »] au début du mot, on fait une croix dans la première case ; si on entend le son [« pin »] en fin de mot on fait une croix dans la deuxième case. »

E4	items 19 et 20	Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondance
----	----------------	---

« Reconnaître des lettres dans des mots. »

Aboubakar	école
voiture	DENIS
Amandine	tiroir
FANFARE	bavarder

19
1
9
0

« Maintenant je vais vous dire des lettres ; vous allez les écrire dans l'écriture que vous souhaitez, sur les lignes, en cursive ou en capitale, sans les attacher les unes aux autres, en vous appliquant pour qu'on les reconnaisse ».

20
1
9
0

.....

.....

E5	items 21 et 22	Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.
-----------	-----------------------	--

« Tu dois maintenant écrire dans une case ce que tu entends. Essaie de les écrire comme tu penses qu'on peut les écrire. »

.....
.....

21
1
9
0

22
1
9
0

E6	item 23	Copier en écriture cursive des mots simples
-----------	----------------	---

« Recopie les mots écrits au tableau. »

elle

il

maman

23
1
9
0

« *Écris ton prénom en lettre cursive, sans modèle.* »

prénom : _____

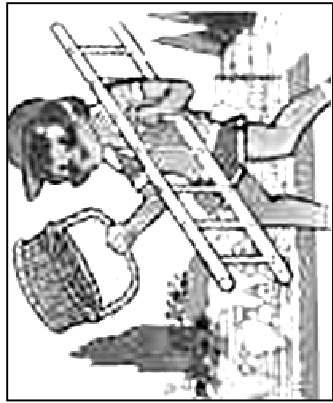
24

1
9
0

ANNEXES

Documents grands formats
pour travail avec les élèves





4

3

2

1



Le crabe

Le crabe vit dans la mer. Il a une carapace épaisse et dure, deux grosses pinces et quatre paires de pattes avec lesquelles il marche « en crabe », c'est-à-dire de côté.

Le tourteau ou dormeur



Le **tourteau** est un gros crabe rouge foncé. On l'appelle aussi « dormeur ».



Avec ses **yeux** en périscope, il peut voir en restant caché.



S'il perd une **patte**, elle **repousse**.



Il mange des **cadavres** de poissons et de coquillages.



Lorsqu'on l'attaque, il se dresse sur ses pattes et menace de ses **pincers** ouvertes.



Pour fuir il disparaît en **s'enfonçant** à reculons **dans le sable**.