

Sommaire des fiches et des compétences

Présentation générale	4
Guide pédagogique	5

Domaine	Fiche	Compétences développées	Page
 Travail en autonomie	1	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide d'un pictogramme, du mot « relie » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	9
	2	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide d'un pictogramme, du mot « colorie » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	10
	3	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide d'un pictogramme et du mot « entoure » en gras, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	11
	4	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide de pictogrammes et des mots « copie » et « colle » en gras, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	12
	5	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide de pictogrammes, des mots « barre » et « entoure » en gras et d'exemples, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	13
	6	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide de pictogrammes, des mots « repasse » et « colorie » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	14
	7	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide de pictogrammes, des mots « relie » et « colorie » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	15
	8	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide de pictogrammes, des mots « coche » et « dessine » en gras et d'un exemple, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	16
	9	<ul style="list-style-type: none"> À l'aide d'un pictogramme, du mot « écris » en gras et d'exemples, comprendre la consigne. Appliquer cette consigne en autonomie. 	17
	10	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre un code. Appliquer la consigne en autonomie. 	18
	11	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre une double consigne : « encadre et entoure ». Différencier les notions de lettres et de chiffres. Appliquer la consigne en autonomie. 	19
	12	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre une double consigne : « souligne et trace ». Différencier les notions de lettres et de mots. Appliquer la consigne en autonomie. 	20
	13	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre les consignes : « colorie et dessine ». Appliquer les consignes en autonomie. 	21
	14	<ul style="list-style-type: none"> Différencier les termes : lignes et colonnes. Comprendre un code. Appliquer la consigne en autonomie. 	22
	15	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre les consignes : « découpe et colle ensemble ». Catégoriser une série d'images. Appliquer les consignes en autonomie. 	23
 Conscience phonologique	16	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver mentalement un bruit correspondant à un dessin. Evaluer et classer l'intensité de ce bruit. Comprendre et appliquer un code. 	24
	17	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver mentalement un bruit correspondant à un dessin. Classer ces bruits selon leur genre. Comprendre et appliquer un code. 	25
	18	<ul style="list-style-type: none"> Développer une écoute attentive. Repérer la première syllabe d'un mot. Comparer cette syllabe avec celle d'un autre mot. 	26
	19	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer mentalement un mot en syllabes. Repérer la première syllabe de ce mot. Comparer cette syllabe avec celle d'un autre mot. 	27
	20	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer mentalement un mot en syllabes. Retrouver les mots qui contiennent une syllabe de référence (« pou » et « poi »). Vérifier un travail exécuté et repérer les erreurs. 	28
	21	<ul style="list-style-type: none"> Discriminer deux syllabes de référence proches (« ro » et « ron »). Décomposer mentalement un mot en syllabes. Repérer quelle syllabe de référence contient ce mot. 	29

Domaine	Fiche	Compétences développées	Page
 Discrimination visuelle	22	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer mentalement un mot en syllabes. Retrouver dans quelle syllabe se situe un phonème de référence : [o] ou [a]. Comprendre et appliquer un code. 	30
	23	<ul style="list-style-type: none"> Repérer mentalement les phonèmes d'un mot. Retrouver les mots qui contiennent un phonème de référence : [a] ou [e]. 	31
	24	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer mentalement un mot en syllabes. Retrouver dans quelle syllabe se situe un phonème de référence : [j]. Vérifier un travail exécuté, repérer et corriger les erreurs. 	32
	25	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer mentalement un mot en syllabes. Retrouver dans quelle syllabe se situe un phonème de référence : [p] ou [b]. Comprendre et appliquer un code. 	33
	26	<ul style="list-style-type: none"> Repérer mentalement les phonèmes d'un mot. Repérer les mots qui contiennent un phonème de référence. Classer des mots selon ces phonèmes : [a], [i], [y], [e], [o], [é]. 	34
	27	<ul style="list-style-type: none"> Repérer mentalement les phonèmes d'un mot. Retrouver les mots qui contiennent un phonème de référence : [y]. Comprendre et appliquer un code. 	35
	28	<ul style="list-style-type: none"> Repérer mentalement les phonèmes d'un mot. Retrouver les mots qui contiennent un phonème de référence : [m]. Comprendre et appliquer un code. 	36
	29	<ul style="list-style-type: none"> Discriminer deux phonèmes : [m], [p] puis [m], [n]. Repérer lequel est contenu dans un mot. Comprendre et appliquer un code. 	37
	30	<ul style="list-style-type: none"> Discriminer deux phonèmes proches : [s], [z]. Repérer lequel est contenu dans un mot. Classer des mots selon ces phonèmes. 	38
	31	<ul style="list-style-type: none"> Discriminer deux phonèmes proches : [g], [k]. Repérer les mots qui contiennent l'un de ces phonèmes : [g]. 	39
	32	<ul style="list-style-type: none"> Discriminer deux phonèmes : [t], [d] puis [f], [j]. Repérer lequel est contenu dans un mot. Comprendre et appliquer un code. 	40
	33	<ul style="list-style-type: none"> Discriminer deux phonèmes proches : [f], [v]. Repérer lequel est contenu dans un mot. Classer des mots selon ces phonèmes. 	41
	34	<ul style="list-style-type: none"> Discriminer deux phonèmes proches : [y], [u]. Repérer lequel est contenu dans un mot. Classer des mots selon ces phonèmes. 	42
	35	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer un mot en syllabes et en phonèmes. Utiliser la correspondance phonème-graphème pour écrire une lettre ou une syllabe d'un mot. 	43
	36	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer un mot en phonèmes. Utiliser la correspondance phonème-graphème pour écrire ce mot. 	44
	37	<ul style="list-style-type: none"> Comparer deux images. Percevoir s'il existe une différence. Comprendre et appliquer un code. 	45
	38	<ul style="list-style-type: none"> Comparer deux séries de formes, de signes ou de lettres. Percevoir s'il existe une différence. Comprendre et appliquer un code. 	46
	39	<ul style="list-style-type: none"> Observer une image modèle. Identifier et reproduire la partie cachée sur une seconde image. 	47
	40	<ul style="list-style-type: none"> Comparer trois images. Percevoir ce qui est commun à ces images. Le dessiner. 	48
	41	<ul style="list-style-type: none"> Comparer deux collections d'images. Repérer le ou les élément(s) manquant(s) dans une des collections. 	49
42	<ul style="list-style-type: none"> Comparer deux suites d'images. Repérer et indiquer des différences de positions. 	50	
43	<ul style="list-style-type: none"> Comparer deux suites de chiffres ou de lettres. Repérer et indiquer des différences de positions. 	51	

Domaine	Fiche	Compétences développées	Page	
	44	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans une grille. Comparer la position d'éléments dans deux grilles. Identifier une position différente. 	52	
	45	<ul style="list-style-type: none"> Repérer le mot écrit deux fois dans une collection. Retrouver ce mot dans une autre collection. 	53	
	46	<ul style="list-style-type: none"> Associer un mot à une image. Retrouver le référent dans une suite d'images. 	54	
	47	<ul style="list-style-type: none"> Repérer la place d'un mot dans une phrase. Comprendre et appliquer un code. 	55	
	48	<ul style="list-style-type: none"> Comparer deux mots d'une même famille. Repérer ce qui a été ajouté à un mot pour constituer l'autre. 	56	
	49	<ul style="list-style-type: none"> Comparer deux mots d'une même famille. Repérer ce qui a été enlevé à un mot pour constituer l'autre. 	57	
	50	<ul style="list-style-type: none"> Repérer la première lettre d'un mot. Comparer la première lettre de plusieurs mots et trouver celle qui diffère des autres. 	58	
	51	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les mots d'une phrase. Comparer mot à mot la composition de deux phrases. Retrouver le mot qui a été supprimé dans l'une des phrases. 	59	
	52	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les mots d'une phrase. Comparer mot à mot la composition de deux phrases. Retrouver le mot qui a été ajouté dans l'une des phrases. 	60	
	53	<ul style="list-style-type: none"> Comparer les lettres dans les mots d'une série. Retrouver les deux lettres qui se suivent communes à la série. 	61	
	54	<ul style="list-style-type: none"> Comparer les lettres d'un mot à celles des mots d'une série. Retrouver le mot qui possède deux lettres identiques. 	62	
	55	<ul style="list-style-type: none"> Comparer les lettres d'un mot référent à celles des mots d'une série. Repérer le mot qui comporte la même suite de lettres que l'ensemble du mot référent. 	63	
	56	<ul style="list-style-type: none"> Retrouver des syllabes contenues dans des mots. Classer les mots selon ces syllabes. 	64	
	57	<ul style="list-style-type: none"> Comparer la position des lettres dans un mot. Discriminer des suites de deux lettres inversées. Comprendre l'importance de l'ordre des lettres. 	65	
	Maîtrise du langage	58	<ul style="list-style-type: none"> Décrire une image. Utiliser le vocabulaire approprié. 	66
		59	<ul style="list-style-type: none"> Identifier deux catégories dans une série d'images (sports et voyages). Classer des images selon ces catégories. Justifier ses choix. 	67
60		<ul style="list-style-type: none"> Comprendre un vocabulaire spécifique (« colorie, barre, entoure... »). Comprendre et appliquer une consigne parlée. Évaluer son travail. 	68	
61		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des objets de la vie quotidienne. Sélectionner des images selon un critère. Justifier ses choix. 	69	
62		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des objets de la vie quotidienne. Différencier deux domaines (rue, jardin). Classer des objets selon le domaine où on les trouve. 	70	
63		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des objets de la vie quotidienne. Différencier deux domaines (école, cuisine). Classer des objets selon le domaine où on les trouve. 	71	
64		<ul style="list-style-type: none"> Regrouper des images par association d'idées. Justifier ses choix. 	72	
65		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des objets de la vie quotidienne. Identifier trois domaines (végétaux, sports et animaux). Catégoriser, classer des images et justifier ses choix. 	73	
66		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des objets de la vie quotidienne. Classer des objets selon trois domaines (chambre, salle de bain, autre). Identifier ce troisième domaine (cuisine). 	74	
67		<ul style="list-style-type: none"> Interpréter l'expression de visages et déterminer deux catégories (joie, tristesse). Classer des dessins de visages selon ces catégories. 	75	
68		<ul style="list-style-type: none"> Se représenter mentalement la taille d'un animal à partir d'une image. Classer des images selon la taille réelle des animaux illustrés. Justifier ses choix en utilisant un vocabulaire adéquat. 	76	
69		<ul style="list-style-type: none"> Se représenter mentalement la taille d'un objet à partir d'une image. Classer des images selon la taille de ce qui est illustré. Justifier ses choix en utilisant un vocabulaire adéquat. 	77	

Domaine	Fiche	Compétences développées	Page
Structuration de l'espace	70	<ul style="list-style-type: none"> Se remémorer les objets figurant dans un univers familier (chambre) et les dessiner. Justifier ses choix en utilisant un vocabulaire adapté. 	78
	71	<ul style="list-style-type: none"> Se remémorer les objets figurant dans un univers familier (cour de récréation) et les dessiner. Justifier ses choix en utilisant un vocabulaire adapté. 	79
	72	<ul style="list-style-type: none"> Repérer à quelle catégorie appartient une série d'images (avions, animaux, outils ou aliments). Imaginer et dessiner un autre élément à cette série. Justifier ses choix. 	80
	73	<ul style="list-style-type: none"> Déterminer grammaticalement le genre des noms (un, une). Comprendre et appliquer un code. Justifier ses choix. 	81
	74	<ul style="list-style-type: none"> Déterminer grammaticalement le genre des noms illustrés. Classer ces dessins selon leur genre. Utiliser un vocabulaire adéquat. Justifier ses choix. 	82
	75	<ul style="list-style-type: none"> Déterminer grammaticalement le genre et le nombre des noms illustrés (un, une, des). Comprendre et appliquer un code. Justifier ses choix. 	83
	76	<ul style="list-style-type: none"> Déterminer grammaticalement le genre et le nombre des noms illustrés. Ecrire le déterminant approprié (un, une ou des) devant ces dessins. Justifier ses choix. 	84
	77	<ul style="list-style-type: none"> Connaître le genre grammatical de mots usuels. Déterminer le pronom (il ou elle) qui correspond à ces noms. Classer les dessins selon ces pronoms. Justifier ses choix. 	85
	78	<ul style="list-style-type: none"> Déterminer grammaticalement le genre et le nombre des noms illustrés. Déterminer le pronom (il ou elle) qui correspond à ces noms. Justifier ses choix. 	86
	79	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître et comprendre des consignes simples ou complexes. Repérer la consigne appliquée dans un exercice réalisé. 	87
	80	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Repérer le dessus d'objets dessinés. 	88
	81	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Repérer l'élément qui se situe en haut d'une scène illustrée. Dessiner un repère au-dessus de cet élément. 	89
	82	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Repérer l'élément qui se situe en bas d'une scène illustrée. Dessiner un repère au-dessous de cet élément. 	90
	83	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Repérer ce que l'on voit à la droite d'une scène illustrée. Repérer ce que l'on voit à la gauche d'une scène illustrée. 	91
	84	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Repérer le milieu d'objets ou de scènes dessinés. 	92
	85	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Repérer ce qui est situé entre des personnages ou des objets dessinés. 	93
	86	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Connaître des notions spatiales essentielles au cycle 2. Situer des éléments les uns par rapport aux autres. 	94
	87	<ul style="list-style-type: none"> Repérer le début et la fin d'une série. Appréhender le sens de la lecture. 	95
	88	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans une grille. Comparer la position d'objets dans deux grilles. Identifier une position différente. 	96
89	<ul style="list-style-type: none"> Appréhender le sens de la lecture. Repérer une image ou une lettre située après une autre. Comprendre et appliquer un code. 	97	
90	<ul style="list-style-type: none"> Appréhender le sens de la lecture. Repérer une image ou une lettre située avant une autre. Comprendre et appliquer un code. 	98	
91	<ul style="list-style-type: none"> Appréhender le sens de la lecture. Dessiner un objet avant ou après un autre dans une série. Repérer une image située entre deux autres. 	99	
92	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Anticiper son action. Tracer un déplacement d'un point à un autre. 	100	

Domaine	Fiche	Compétences développées	Page	
	93	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Reproduire un déplacement en se référant à un modèle. 	101	
	94	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans une grille. Situer des éléments les uns par rapport aux autres. Utiliser un référent. 	102	
	95	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace sur deux axes (horizontal et vertical). Se repérer dans une grille. 	103	
	96	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans une grille. Appliquer un déplacement codé avec des flèches. Coder un déplacement en utilisant des lettres correspondant à des flèches. 	104	
	97	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans une grille. Créer et coder un déplacement en utilisant des lettres correspondant à des flèches. 	105	
	98	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Faire déplacer un personnage dans un espace dessiné en trois dimensions selon un code. 	106	
	99	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace. Comprendre et appliquer un code. Repérer le principe de superposition de formes. 	107	
	100	<ul style="list-style-type: none"> Percevoir la forme schématique du dessus d'un objet dessiné en trois dimensions. Percevoir des positions relatives vues du dessus d'une scène dessinée en trois dimensions. 	108	
	101	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace et le temps. Flécher un parcours selon l'ordre d'étapes numérotées. 	109	
	 Structuration du temps	102	<ul style="list-style-type: none"> Ranger des images dans l'ordre chronologique. Justifier ses choix. 	110
		103	<ul style="list-style-type: none"> Ranger des images dans l'ordre chronologique. Justifier ses choix. 	111
104		<ul style="list-style-type: none"> Repérer la première image dans l'ordre chronologique d'une série d'images. Justifier ses choix. 	112	
105		<ul style="list-style-type: none"> Percevoir l'ordre logique et chronologique d'une série d'images. En repérer la première image. Appréhender la relation de cause à effet. 	113	
106		<ul style="list-style-type: none"> Retrouver les paires d'images qui appartiennent à un même type de situation. En repérer la première image dans l'ordre logique et chronologique. Justifier ses choix. 	114	
107		<ul style="list-style-type: none"> Retrouver les paires d'images qui appartiennent à un même type de situation. Repérer des situations qui se déroulent dans la même unité de temps. Justifier ses choix. 	115	

Domaine	Fiche	Compétences développées	Page
	108	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les indices temporels dans une série d'images. Ranger ces images dans l'ordre chronologique. 	116
	109	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les indices temporels dans une série d'images. Ranger ces images dans l'ordre chronologique. 	117
	110	<ul style="list-style-type: none"> Ranger des images dans l'ordre chronologique. Reconstituer une frise chronologique de la vie. Justifier ses choix. 	118
	111	<ul style="list-style-type: none"> Imaginer et dessiner une situation qui précède une autre. Imaginer et dessiner une situation qui succède à une autre. Justifier ses choix. 	119
	112	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le cycle du jour et de la nuit. Ranger des images dans l'ordre chronologique. 	120
	113	<ul style="list-style-type: none"> Différencier les moments de la journée. Repérer des images représentant des objets ou des situations qui évoquent le matin ou l'après-midi. 	121
	114	<ul style="list-style-type: none"> Percevoir les catégories d'âges : bébé, enfant, adulte, personne âgée. Classer des images représentant des personnages selon l'âge de ceux-ci. Justifier ses choix. 	122
	115	<ul style="list-style-type: none"> Se représenter mentalement des vitesses en observant des images. Classer ces images selon les catégories : lent – rapide. 	123
	116	<ul style="list-style-type: none"> Appréhender la notion de durée. Comparer deux séries d'images et repérer celle qui représente la situation la plus longue. Justifier ses choix. 	124
	117	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les outils permettant de mesurer le temps qui passe. Classer des images selon qu'elles représentent ou non des objets qui permettent de mesurer le temps. 	125
	118	<ul style="list-style-type: none"> Classer des images selon l'époque qu'elles représentent (autrefois, aujourd'hui). Prendre conscience du temps qui passe à travers des objets familiers. Justifier ses choix. 	126
	119	<ul style="list-style-type: none"> Repérer l'ordre des jours de la semaine. Percevoir le caractère cyclique de la succession des jours de la semaine. 	127
	120	<ul style="list-style-type: none"> Associer une image à une saison. Connaître l'ordre des saisons. En percevoir la continuité cyclique. 	128