

# LIVRET DE COMPETENCES PRE-REQUIS

Nom-Prénom: \_\_\_\_\_ Date de naissance-Age : \_\_\_\_\_

Etablissement - Enseignant : \_\_\_\_\_

## Légende :

Non évaluable à ce stade.

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

<b>L'ÉCRIT</b>			
<b>Écouter de l'écrit et comprendre</b>			
S'intéresse à l'objet livre	Regarde les images	A une attitude d'écoute	Sait attendre pour tourner la page
<i>Observations :</i>			
<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>			
<b>Commencer à produire de l'écrit</b>			
<b>Découvrir le principe alphabétique</b>			
Apparie objet sur objet.	Apparie objet sur photo	Apparie image sur image	Apparie objet sur image
Se regarde dans un miroir	Se reconnaît dans un miroir	Reconnaît sa photo Se reconnaît sur une photo	Reconnaît une personne en photo.
<i>Observations :</i>			

<b>Commencer à écrire tout seul</b>				
Laisse une trace volontaire non contrôlée Sans outil / avec outil	Laisse une trace volontaire contrôlée Sans outil / avec outil	Suit un tracé Sans outil / avec outil	Contourne une forme Sans outil / avec outil	
<i>Observations :</i>				
<b>L'ORAL</b>				
<b>Oser entrer en communication</b>				
A conscience de l'autre	Accepte la présence de l'autre	Va vers l'autre pour communiquer	Répond aux sollicitations	
Communique par le regard	Tend la main vers l'objet désiré	Mène la main de l'adulte vers l'objet désiré ou pour effectuer une demande	Pointe l'objet désiré	Demande oralement
Début de vocalisation	Sons consonnes	Combinaison de sons	Dit quelques mots	
<i>Observations :</i>				
<b>Echanger et réfléchir avec les autres</b>				
S'intéresse à une comptine chantée et mimée par un adulte.	Effectue les gestes d'une comptine par guidance	Effectue les gestes d'une comptine par imitation	Participe vocalement.	
<i>Observations :</i>				
<b>Comprendre et apprendre</b>				
Effectue une tâche avec guidance	Effectue par imitation	Effectue une tâche sur incitation par objet	Effectue sur consigne	
		Mémorise des mots nouveaux (montre l'image demandée)	Mémorise des mots nouveaux (dit le mot)	
<i>Observations :</i>				
<b>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</b>				
Répète un son simple	Répète une syllabe	Répète des mots connus	Répète une combinaison de syllabes	
S'intéresse à des sons proposés.	Réagit différemment aux sons proposés	Montre l'image correspondante	Nomme le son entendu	
<i>Observations :</i>				

## CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE.

### DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

#### Utiliser les nombres

		Apparie des cartes de quantités 1 et 2 (avec utilisation de symboles conventionnels : doigts, constellations)	Classe des cartes de quantités 1 et 2 (avec utilisation de symboles conventionnels : doigts, constellations)
--	--	---	--

*Observations :*

#### Etudier les nombres

Distribue terme à terme (quantité 1).	Construit des collections par correspondance terme à terme.	Apparie des cartes de quantités 1 et 2 (disposition et formes identiques)	Classe des cartes de quantités 1 et 2 (disposition et formes identiques)
---------------------------------------	---	---	--

*Observations :*

### EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES

Encastre des formes géométriques simples par tâtonnement	Encastre des formes géométriques simples sans tâtonnement	Encastre des formes variées avec/ sans tâtonnement	Réalise des puzzles encastrés de 2 pièces.
	Apparie des formes simples	Classe des formes simples	Trie des formes simples
			Reproduit un algorithme binaire sur un modèle papier
Apparie des objets identiques de tailles très différentes (petit/ grand).	Classe des objets identiques de tailles très différentes (petit/ grand).	Trie des objets identiques de tailles très différentes (petit/ grand).	Apparie 5 objets de taille différente. (mettre 3, 4 puis 5 baguettes sur leur silhouette).

*Observations :*

## EXPLORER LE MONDE

<b>SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE</b>			
<b>Le temps</b>			
<b>Stabiliser les premiers repères temporels.</b>			
<b>Sensibiliser à la notion de durée.</b>			
<b>Consolider la notion de chronologie.</b>			
<b>Introduire les repères sociaux.</b>			
<b>L'espace</b>			
<b>Faire l'expérience de l'espace</b>			
			Retrouve seul la classe
<i>Observations :</i>			
<b>Représenter l'espace</b>			
<b>Découvrir différents milieux.</b>			
<b>EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS, DE LA MATIERE</b>			
<b>Découvrir le monde du vivant.</b>			
		Montre sa tête, ses mains et ses pieds par imitation.	Montre sa tête, ses mains et ses pieds sur consigne (orale ou visuelle).
			Associer le cri d'un animal à sa représentation.
<i>Observations :</i>			
<b>Explorer la matière</b>			
Manipule la pâte à modeler.	Fait des morceaux.	Aplatit en tapant.	Roule des colombins.
	Accepte de toucher une matière inconnue (sable, semoule, eau...).	Accepte de manipuler la matière avec les mains (explorer).	Agit sur la matière avec des outils.
<i>Observations :</i>			

**Utiliser, fabriquer et manipuler des objets.**

Transvase avec les mains.	Transvase avec un gobelet ou une barquette.	Transvase avec une grande cuillère.	Transvase avec une petite cuillère.
Pince avec les doigts.	Pince avec une pince à cornichons.	Pince avec une pince à épiler.	Pince avec une pince à linge.
	Utilise la pince doigt pour transvaser un à un.	Utilise la pince à cornichons pour transvaser un à un.	Utilise la pince à épiler pour transvaser un à un.
Enfile des anneaux sur des abaques.	Enfile sur une tige tenue dans la main.	Enfile sur cure pipe.	Enfile sur fils.
Visse/dévisse de gros contenants.	Visse /dévisse de petits pots.	Visse/dévisse des bouteilles	Visse des boulons sur des écrous.
Empile de gros cartons.	Empile des boîtes.	Empile des cubes.	Empile des Kaplas.
	Emboîte des briques souples.	Emboîte des duplos.	Emboîte des légos.
Met un objet dans une boîte.	Insère des marrons ou des noix dans un trou ou un œuf dans un coquetier.	Insère dans une fente.	Insère des mosaïques.
Actionne des objets pour produire des bruits (maracas, claves, tambourin,...).	Appuie sur une touche pour produire un effet. (piano, on-off, ...).	Manipule des objets mécaniques (essoreuse à salade, moulin à musique, ...)	Remonte un objet mécanique (exemple : écran musical)
<i>Observations :</i>			