

Jouer à la dînette

Compétences : Oral : - communiquer avec les autres en parlant - faire des phrases correctes, polies - décrire, évoquer, questionner, inventer Nombre : -collections d'objets Temps : -rejouer une situation vécue Espace : -situer des objets



★ ★ ★ ★ ★ **Évoquer** des situations, raconter, imiter, formules de politesse

★ ★ ★ ★ ★ **Communiquer** en parlant. **Demander** plutôt que prendre des mains.

★ ★ ★ ★ ★ **Nommer** les ustensiles de cuisine et les fruits en bois. Répondre aux questions.

★ ★ ★ ★ ★ **Écouter** les demandes des autres, participer au jeu collectif.

★ ★ ★ ★ ★ **Manipuler** les ustensiles, **compter** le bon nombre pour mettre la table, **ranger** correctement

Jouer à la dînette

Compétences : Oral : - communiquer avec les autres en parlant - faire des phrases correctes, polies - décrire, évoquer, questionner, inventer Nombre : -collections d'objets Temps : -rejouer une situation vécue Espace : -situer des objets



★ ★ ★ ★ ★ **Évoquer** des situations, raconter, imiter, formules de politesse

★ ★ ★ ★ ★ **Communiquer** en parlant. **Demander** plutôt que prendre des mains.

★ ★ ★ ★ ★ **Nommer** les ustensiles de cuisine et les fruits en bois. Répondre aux questions.

★ ★ ★ ★ ★ **Écouter** les demandes des autres, participer au jeu collectif.

★ ★ ★ ★ ★ **Manipuler** les ustensiles, **compter** le bon nombre pour mettre la table, **ranger** correctement

Jouer à la dînette

Compétences : Oral : - communiquer avec les autres en parlant - faire des phrases correctes, polies - décrire, évoquer, questionner, inventer Nombre : -collections d'objets Temps : -rejouer une situation vécue Espace : -situer des objets



★ ★ ★ ★ ★ **Évoquer** des situations, raconter, imiter, formules de politesse

★ ★ ★ ★ ★ **Communiquer** en parlant. **Demander** plutôt que prendre des mains.

★ ★ ★ ★ ★ **Nommer** les ustensiles de cuisine et les fruits en bois. Répondre aux questions.

★ ★ ★ ★ ★ **Écouter** les demandes des autres, participer au jeu collectif.

★ ★ ★ ★ ★ **Manipuler** les ustensiles, **compter** le bon nombre pour mettre la table, **ranger** correctement