

Nom:

Né le :



Curriculum UEMA
Outil d'évaluation et de programmation
Version 2021

Mise à jour : Dominique BRAVAIS, Pauline GARCIA, Julie MAIRE

**FORMATION aux techniques recommandées et
SUPERVISION des pratiques d'accompagnement**

Un curriculum est un outil qui permet d'organiser et de programmer des activités d'enseignement et d'apprentissage. On y trouve l'énoncé des finalités, les contenus, une progression pour les apprentissages ainsi que les possibilités d'évaluation des acquis des élèves.

Le présent curriculum est destiné à l'ensemble de l'équipe éducative de l'UEMA, équipe éducative et scolaire. Outil d'évaluation et de programmation, il doit permettre aux équipes de construire ensemble un projet cohérent et individualisé pour chaque élève.

L'équipe qui l'a réalisé (deux enseignantes et une orthophoniste) a travaillé dans le respect des objectifs fixés par le cahier des charges des UEMA (Instruction ministérielle du 10/06/2016) : « un parcours de scolarisation s'inscrivant dans le cadre des programmes du ministère chargé de l'éducation nationale et du socle commun de connaissances, de compétences et de culture ».

Ce livret suit donc la trame du livret de compétences du cycle I (programmes du 24 juin 2021), les items sont issus de l'ABBLs (*The Assessment of Basic Language and Learning Skills*), de l'ESDM et de l'expérience acquise au cours des années précédentes en UEMA.

Ce curriculum se déploie sur l'ensemble des 3 années de l'élève en UEMA. Il permet aux équipes d'évaluer les compétences acquises par chaque élève et de construire son programme personnalisé pour chaque période de l'année scolaire.

Il est renseigné aussi régulièrement que possible (une fois par période), à minima lors de la rédaction des projets individuels.

La case est coloriée quand l'enfant a acquis cette compétence, c'est à dire qu'il sait le faire de façon autonome et généralisée.

Année-scolaire	Age de l'élève	Code couleur
		A1P1
		A1P2
		A1P3
		A1P4
		A1P5
		A2P1
		A2P2
		A2P3
		A2P4
		A2P5
		A3P1
		A3P2
		A3P3
		A3P4
		A3P5

SYNTHÈSE DU CURRICULUM UEMA

Enfant															
Date de naissance															
Age au moment de l'évaluation	A1P1	A1P2	A1P3	A1P4	A1P5	A2P1	A2P2	A3P3	A2P4	A2P5	A3P1	A3P2	A3P3	A3P4	A3P5
COULEUR															

1. POUR DEVENIR ÉLÈVE

1.53											
1.52											
1.51	1.104	1.105									
1.50	1.102	1.103									
1.49	1.100	1.101									
1.48	1.98	1.99									
1.47	1.96	1.97									
1.46	1.94	1.95									
1.45	1.92	1.93									
1.44	1.90	1.91									
1.43	1.88	1.89									
1.42	1.86	1.87									
1.41	1.84	1.85									
1.25	1.40	1.82	1.83								
1.24	1.39	1.80	1.81								
1.23	1.38	1.78	1.79								
1.22	1.37	1.76	1.77								
1.21	1.36	1.74	1.75								
1.10	1.20	1.35	1.72	1.73							
1.9	1.19	1.34	1.70	1.71							
1.8	1.18	1.33	1.68	1.69							
1.7	1.17	1.32	1.66	1.67							
1.6	1.16	1.31	1.64	1.65	1.106	1.112	1.128	1.145	1.158	1.176	
1.5	1.15	1.30	1.62	1.63	1.105	1.111	1.127	1.144	1.157	1.175	1.185
1.4	1.14	1.29	1.60	1.61	1.104	1.110	1.126	1.143	1.156	1.174	1.184
1.3	1.13	1.28	1.58	1.59	1.103	1.109	1.125	1.142	1.155	1.173	1.183
1.2	1.12	1.27	1.56	1.57	1.102	1.108	1.124	1.141	1.154	1.172	1.182
1.1	1.11	1.26	1.54	1.55	1.101	1.107	1.123	1.140	1.153	1.171	1.181
INSTRUCTIONS DE GROUPE	ROUTINES DE CLASSE	Jeux et loisirs	Interaction sociale	Habiletés sociales	Habilage	Alimentation	Diversification alimentaire	Propreté	Utilisation EDT visuel	1.4 Adaptations sensorielles	
1.1 Respecter les règles dans la vie collective			1.2 Entrer en relation avec autrui		1.3 Être autonome						

2. LES PRÉRQUIS À L'APPRENTISSAGE

3. MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : SYSTÈMES ALTERNATIFS DE COMMUNICATION ET ORAL

3(bis). MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : L'ÉCRIT

					3.304	
					3.303	
					3.302b	
					3.302	
					3.301	
					3.300	
					3.299	
					3.298	
					3.297	
					3.296	
			3.278	3.295		
			3.277	3.294		
			3.276	3.293		
			3.275	3.292		
			3.274	3.291		
			3.273	3.290	3.318	
			3.272	3.289	3.317	
			3.271	3.288b	3.316	
			3.270	3.288	3.315	
			3.269	3.287	3.314	
			3.268	3.286	3.313	
			3.267	3.285	3.312	
			3.266	3.284b	3.311	
			3.265	3.284	3.310	
			3.264	3.283	3.309	
	3.244	3.259	3.263	3.282	3.308	3.322
	3.243	3.258	3.262	3.281	3.307	3.321
	3.242	3.257	3.261	3.280	3.306	3.320
	3.241	3.256	3.260	3.279	3.305	3.319
Écouter et comprendre	Produire des écrits	Principe alpha	Écrire tout seul	Entrer ds la lecture	Transcription	
L'ÉCRIT						

4. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

					4.54					
					4.53					
					4.52					
					4.51					
					4.50					
					4.49					
					4.48					
					4.47					
									4.90	
4.8			4.19	4.30	4.40	4.46	4.60	4.66	4.78	4.89
4.7	4.13		4.18	4.29	4.39	4.45	4.59	4.65	4.77	4.88
4.6	4.12		4.17	4.28	4.38	4.44	4.58	4.64	4.76	4.87
4.5	4.11		4.16	4.27	4.37	4.43	4.57	4.63	4.75	4.86
4.2	4.4	4.10	4.15	4.26	4.36	4.42	4.56	4.62	4.74	4.85
4.1	4.3	4.9	4.14	4.25	4.35	4.41	4.55	4.61	4.73	4.84
SAUTER	COURIR	LANCER	CONDUITES MOTRICES BASIQUES	ÉQUILIBRES	SAUTER	LANCER, SHOOTER	MATERIEL ÉQUILIBRE	MATERIEL NVX MODES DÉPLACEMENT	COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES AU TRAVERS D'ACTIONS A VISEE EXPRESSIVE OU ARTISTIQUE	COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER
AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DURÉE, SUR LES OBJETS			ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS OU CONTRAINTES VARIEES							

5. S'EXPRIMER COMPRENDRE À TRAVERS DES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

		5.21		5.35		
5.8		5.20		5.34		
5.7		5.19		5.33		
5.6		5.18		5.32	5.41	
5.5		5.17	5.26	5.31	5.40	
5.4	5.12	5.16	5.25	5.30	5.39	5.45
5.3	5.11	5.15	5.24	5.29	5.38	5.44
5.2	5.10	5.14	5.23	5.28	5.37	5.43
5.1	5.9	5.13	5.22	5.27	5.36	5.42
DESSINER	COLORIER	GRAPHISME DÉCORATIF	COMPOSITIONS PLASTIQUES	JOUER AVEC SA VOIX	INSTRUMENTS / CORPS	SPECTACLE VIVANT
LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES				UNIVERS SONORE		

6. ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

6.9		6.26		6.60	
6.8		6.25		6.59	
6.7		6.24		6.58D	
6.6	6.16	6.23	6.33	6.58C	
6.5	6.15	6.22	6.32	6.58B	
6.4	6.14	6.21	6.31	6.58A	
6.3	6.13	6.20	6.30	6.50	6.57D
6.2B	6.12	6.19	6.29	6.49	6.57C
6.2A	6.11	6.18	6.28	6.48	6.57B
6.1	6.10	6.17	6.27	6.47	6.57A
TRIER, CLASSER	FORMES	PUZZLES	SUITES ORGANISÉES	6.46	6.56B
EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES				6.45	6.56A
				6.44	6.55
				6.43	6.54D
				6.42	6.54C
				6.41	6.54B
				6.40	6.54A
				6.39	6.53
				6.38	6.52
				6.37	6.51D
				6.36	6.51C
				6.35	6.51B
				6.34	6.51A
UTILISER LES NOMBRES		ÉTUDIER LES NOMBRES			
DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS					

7. EXPLORER LE MONDE

		7.18					
		7.17					
		7.16					
		7.15	7.27				
		7.14	7.26	7.35		7.50	
7.6B	7.13	7.25	7.34	7.42	7.49		7.64
7.6A	7.12	7.24	7.33	7.41	7.48		7.63
7.5	7.11	7.23	7.32	7.40	7.47	7.57	7.62
7.4	7.10	7.22	7.31	7.39	7.46	7.56	7.61
7.3	7.9	7.21	7.30	7.38	7.45	7.55	7.60
7.2	7.8	7.20	7.29	7.37	7.44	7.54	7.59
7.1	7.7	7.19	7.28	7.36	7.43	7.53	7.58
LE TEMPS	L'ESPACE	LE MONDE DU VIVANT	EXPLORER LA MATIÈRE	DÉCOUPAGE UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS	COLLAGE	CONSTRUCTION	NUMÉRIQUE

1. POUR DEVENIR ELEVE	16
1.1 Respecter les règles dans la vie collective :	16
1.1.1 Instructions de groupe	16
1.1.2 Routines de classe	16
1.2 Entrer en relation avec autrui :	17
1.2.1 Jeux et loisirs	17
1.2.2 Interaction sociale	18
1.2.3 Habilétes sociales	20
1.3 Être autonome :	20
1.3.1 Habillage (l'objectif est que l'enfant le fasse seul)	20
1.3.2 Alimentation	21
1.3.3 Diversification alimentaire	22
1.3.4 Propreté	22
1.3.5 Utilisation de l'EDT visuel	23
1.4 Adaptations sensorielles :	24
2 LES PRE REQUIS A L'APPRENTISSAGE	24
2.1 Imitations	24
2.1.1 gestuelles	24
2.1.2 Imitations vocales	25
2.2 La motivation	26
2.3 La coopération	27
2.4 Le contact visuel	27
2.5 L'attention conjointe	27
2.6 La stabilité motrice	28
2.7 La discrimination visuelle	28
2.8 La motricité fine	29
2.9 Développer et entraîner sa mémoire	30
2.10 Généralisation	31
3 MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	31
3.1 Utilisation de systèmes alternatifs de communication	31
3.1.1 Communication par échange d'images	31
3.1.2 La communication par signes	32
3.1.3 Compétences communes à tous les modes de communication (pictos, signes, vocal)	33
3.2 L'ORAL	33
3.2.1 COMPRENDRE ET APPRENDRE	33
3.2.1.1 Compétences réceptives : Niveau contextuel	33
3.2.1.2 Compétences réceptives : Niveau lexical	34
3.2.1.3 Compétences réceptives : Niveau syntaxique	35
3.2.2 OSER ENTRER EN COMMUNICATION	36
3.2.2.1 Vocalisations spontanées	36
3.2.2.2 Demandes quel que soit le mode de communication utilisé (pictos, signes, vocal)	36
3.2.2.3 Commentaires-dénominations TACT	38
3.2.2.4 Intraverbal	39
3.2.2.5 Syntaxe (expressif)	40
3.2.3 ECHANGER ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES	41
3.2.4 COMMENCER A REFLECHIR SUR LA LANGUE ET ACQUERIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE	41
3.3 L'ECRIT	43
3.3.1 ECOUTER DE L'ECRIT ET COMPRENDRE	43
3.3.2 COMMENCER A PRODUIRE DES ECRITS ET A EN DECOUVRIR LE FONCTIONNEMENT	43
3.3.3 DECOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABETIQUE :	44

3.3.4	COMMENCER A ECRIRE TOUT SEUL	45
3.3.5	ENTRER DANS LA LECTURE :	46
3.3.6	TRANSCRIPTION (indiquer si lettres mobiles ou écriture)	46
4	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE	47
4.1	<i>AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DUREE ET SUR LES OBJETS</i>	47
4.1.1	Sauter	47
4.1.2	Courir	47
4.1.3	Lancer	47
4.2	<i>ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS OU CONTRAINTE VARIEES</i>	48
4.2.1	Développer des conduites motrices basiques	48
4.2.2	Développer des équilibres	48
4.2.3	Sauter	49
4.2.4	Lancer, shooter	49
4.2.5	Utiliser des matériels sollicitant l'équilibre	50
4.2.6	Utiliser des matériels permettant de nouveaux modes de déplacements	50
4.3	<i>COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES AU TRAVERS D'ACTIONS A VISEE EXPRESSIVE OU ARTISTIQUE</i>	51
4.4	<i>COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER</i>	51
5	S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS DES ACTIVITES ARTISTIQUES	52
5.1	<i>LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES</i>	52
5.1.1	Dessiner	52
5.1.2	Colorier	52
5.1.3	S'exercer au graphisme décoratif	52
5.1.4	Réaliser des compositions plastiques planes et en volume	53
5.2	<i>UNIVERS SONORE</i>	53
5.2.1	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	53
5.2.2	Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	53
5.3	<i>LE SPECTACLE VIVANT</i>	54
6	ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES	54
6.1	<i>EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISEES</i>	54
6.1.1	Trier, classer (<i>Compétences cognitives ne faisant pas appel au langage</i>)	54
6.1.2	Reconnaître, nommer, dessiner les formes	55
6.1.3	Les puzzles	55
6.1.4	Suites organisées et comparaisons	55
6.2	<i>DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS</i>	56
6.2.1	Utiliser les nombres	56
6.2.2	Etudier les nombres	56
7	EXPLORER LE MONDE	57
7.1	<i>LE TEMPS</i>	57
7.2	<i>L'ESPACE</i>	57
7.3	<i>DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT</i>	58
7.4	<i>EXPLORER LA MATIERE</i>	59
7.5	<i>UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS</i>	59
7.5.1	Développer des habiletés essentielles	59
7.5.1.1	Découpage	59
7.5.1.2	Collage	59
7.5.2	Les jeux de construction	60
7.6	<i>UTILISER LES OUTILS NUMÉRIQUES</i>	60
8	ANNEXES	61

8.1	<i>Liste questions personnelles :</i>	62
8.2	<i>Listes vocabulaire Issues de l'IFDC</i>	63
8.3	<i>Mots et énoncés – liste informative non exhaustive pour le curriculum UEMA</i>	66

1. POUR DEVENIR ELEVE

1.1 Respecter les règles dans la vie collective :

1.1.1 Instructions de groupe

1.1	S'assoit dans le groupe de la classe de façon adaptée
1.2	S'assoit dans des grands groupes de classe ordinaire de façon adaptée
1.3	Est attentif aux consignes collectives de l'enseignant
1.4	Est attentif aux enfants du groupe
1.5	Suit des consignes collectives
1.6	Suit des instructions d'un groupe avec discrimination (ex : les enfants au T-shirt rouge se lèvent)
1.7	Lève la main pour avoir l'attention de l'enseignant
1.8	Lève la main pour répondre à une question
1.9	Attend son tour
1.10	Apprend de nouvelles compétences en activité de groupe

1.1.2 Routines de classe

1.11	Suit les routines journalières de classe.
1.12	S'occupe de façon indépendante sur des activités ludiques (temps des jeux libres, tampons...) 1 min / 5 min / 10 min
1.13	S'assied et attend de façon appropriée pendant les transitions
1.14	Se tient debout et attend de façon appropriée durant les transitions
1.15	Suit physiquement les changements d'activités
1.16	Attend son tour pour une activité (ex : se laver les mains, participer à l'atelier peinture...)
1.17	Fait la queue quand on le lui demande
1.18	Travaille de façon indépendante sur des activités pédagogiques (1 tâche/2tâches ou plus)
1.19	Prend et range son matériel
1.20	Complète une tâche et apporte son travail à l'enseignant ou repose son matériel
1.21	Se déplace dans la classe sans courir

1.22	Parle à une intensité de voix adaptée en classe
1.23	Respecte les règles dans la cour de récréation dans la même mesure que les pairs
1.24	Respecte et range le matériel de la classe
1.25	Participe à des chansons/comptines dans le cadre d'un groupe

1.2 Entrer en relation avec autrui :

1.2.1 Jeux et loisirs

1.26	Explore les jouets de l'environnement (approche les objets de l'environnement)
1.27	Adapte son comportement à la nature de 5 jouets différents
1.28	Joue de manière appropriée dans un environnement structuré avec 10 jouets dont l'utilisation est simple (1 action)
1.29	Joue de façon autonome avec des jouets demandant la répétition de la même action sur des objets variés (pyramides d'anneaux, boîtes gigognes...)
1.30	Joue de façon autonome avec des jouets impliquant 2 actions motrices différentes
1.31	Joue de façon autonome avec des jouets demandant plusieurs actions différentes (mettre dedans, ouvrir, enlever, fermer)
1.32	Termine le jeu et le range
1.33	Permet aux autres de manipuler ou de toucher ses jouets
1.34	A des activités indépendantes en plein air (utiliser une balançoire...)
1.35	A des activités de loisirs indépendantes en intérieur (regarder une vidéo...)
1.36	Joue avec des jouets ou manipule des objets proposés
1.37	Joue et parallèlement s'engage dans des comportements verbaux
1.38	Met en situation un jouet de différentes façons adaptées (fait rouler une voiture, la met en situation dans un garage...)
1.39	Attend son tour lors d'un jeu avec un autre enfant
1.40	Joue avec d'autres enfants de façon interactive (à 2) dans la cour ou dans la classe
1.41	Joue de façon interactive avec une variété de pairs (individuellement ou en groupe))
1.42	Joue des rôles (joue à la maîtresse)
1.43	Joue avec d'autres enfants et commente en même temps ce qu'il fait

1.44			Joue à des jeux simples de ballon
1.45			Court avec une autre personne dans un jeu de « trap-trap »
1.46A	B	C	Joue seul, avec un adulte, avec un pair au loto
1.47A	B	C	Joue seul, avec un adulte ou avec un pair aux premiers jeux de société (ex : jeu de l'arbre)
1.48A	B	C	Joue seul, avec un adulte ou avec un pair à des jeux de société faisant intervenir le tour de rôle (ex : mistigri, batawaf, sardines...)
1.49A	B	C	Joue seul, avec un adulte ou avec un pair au memory
1.50A	B	C	Joue seul, avec un adulte ou avec un pair à des jeux de plateau (ex : jeu de l'oie, petits chevaux...)
1.51A	B		Joue avec un adulte ou avec un pair à des jeux interactifs évolués (ex : chat, chat perché...) en s'adaptant à leur comportement
1.52			Joue à des jeux simples de motricité globale (ex : ballon, cache-cache, jeu de ronde...)
1.53			Propose un jeu

1.2.2 Interaction sociale

1.54	S'approche physiquement de quelqu'un sans émettre de comportements perturbateurs
1.55	Continue l'activité quand un pair le rejoint dans un jeu parallèle
1.56	Accepte de brèves activités sociales à caractère sensoriel (ex : la petite bête, guilis...)
1.57	Maintient son engagement dans les routines sociales sensorielles pendant 2 min
1.58	Prend un objet préféré offert par un adulte ou un pair
1.59	Exprime un refus en poussant l'objet loin ou en le rendant à une autre personne
1.60	Tolère ou répond de façon appropriée à un contact physique émis par un proche
1.61	Utilise l'incitation motrice pour initier ou poursuivre une routine sociale sensorielle
1.62	Montre des intérêts aux comportements des autres
1.63	Peut s'asseoir et/ou rester assis à côté de l'autre
1.64	Réagit aux objets/activités préféré(e)s par le regard, les bras tendus, les sourires et des mouvements
1.65	Observe et s'engage avec l'adulte qui l'imiter dans des activités de jeux parallèles avec des jouets
1.66	Peut être en rang à côté d'un pair et lui tenir la main

1.67	Regarde les autres dans le but de jouer avec eux
1.68	S'approche physiquement des autres (les autres n'ont pas d'éléments renforçants)
1.69	Regarde les autres et anticipe la fin de l'action (l'action est renforçante)
1.70	Suit des directives simples (lève-toi.....)
1.71	Imite le comportement d'un pair dans des activités de jeu
1.72	Est capable de retourner une salutation gestuelle ou verbale
1.73	Initie une salutation gestuelle ou verbale
1.74	Aide les autres physiquement à faire une activité
1.75	Répond à une sollicitation de ses pairs
1.76	Répond aux salutations en regardant, se retournant
1.77	Prête ses jouets
1.78	Donne un objet à la demande d'un pair
1.79	Cherche une personne manquante
1.80	Recherche l'attention de façon active
1.81	Nomme spontanément les objets renforçants des autres
1.82	Entre en contact visuel
1.83	Demande un jouet à ses pairs
1.84	Initie des interactions et des imitations avec ses pairs
1.85	Demande à partager un jouet pour jouer avec le pair
1.86	Partage ses jouets (joue avec les pairs)
1.87	Se joint à un pair en train de commencer une activité
1.88	Se comporte en tant qu'élève de façon adaptée (être en rang, s'asseoir calmement...)
1.89	Ajuste son comportement au comportement d'un de ses pairs
1.90	Aide l'autre à participer (bouge le livre pour que l'autre voit l'image.....)

1.91	Est capable de savoir ce que les autres aiment ou n'aiment pas
1.92	Dirige l'attention de l'autre vers ce que l'autre aime
1.93	Délivre un court message à l'autre
1.94	Attend son tour dans un dialogue
1.95	Converse avec les autres
1.96	Demande des informations (ex : Où est ce jeu ?)
1.97	Obtient et maintient l'attention des autres
1.98	Utilise les formules de politesse (ex : s'il te plaît, merci)
1.99	Utilise des formes de politesse comme (ex : excuse-moi, pardon...)
1.100	Cherche le réconfort chez les autres dans une situation de groupe

1.2.3 Habilétés sociales

1.101	Maintient un contact oculaire adapté durant l'interaction
1.102	Se tient à une distance adaptée de ses pairs ou des adultes (ni trop près, ni trop loin)
1.103	Reconnaitre les 4 émotions de base sur le visage d'un adulte ou d'un pair (hors photo et scène figée) : Joie – peur- colère- tristesse
1.104	Nomme les émotions des autres pour les 4 émotions de base : "comment il se sent? triste"
1.105	Identifie ses émotions pour les 4 émotions de base
1.106	Pose des questions personnalisées à son interlocuteur (ex : comment tu t'appelles ?....))

1.3 Être autonome :

1.3.1 Habillage (l'objectif est que l'enfant le fasse seul)

1.107A	B	Enlève et met son manteau
1.108A	B	Accroche / prend son manteau au porte-manteau
1.109A	B	Baisse et remonte son pantalon / sous-vêtement / couche pour aller aux toilettes
1.110A	B	Enlève et met ses chaussures
1.111A	B	Met et enlève son pull
1.112A	B	Boutonne et déboutonne une chemise

1.113A	B	Met et enlève son pantalon/ sa jupe/ sa robe
1.114A	B	Enlève et met ses chaussettes
1.115		Ferme une fermeture éclair (remonte une fermeture éclair enclenchée par l'adulte)
1.116		Utilise les fermetures éclair sur ses vêtements Encanche seul la fermeture éclair de son manteau / gilet
1.117		Ferme les boutons de ses vêtements
1.118		Utilise les boutons pression
1.119		Utilise les boucles de ceinture
1.120		Ajuste ses vêtements si besoin
1.121		Ouvre son sac à dos/ cartable et le vide de manière autonome
1.122		Met ses affaires dans son sac à dos/ cartable et le referme de manière autonome

Certaines cases sont partagées en 2, on sait bien qu'il est plus facile de retirer un vêtement que de l'enfiler, il est important de pouvoir coter ce qui est acquis par l'enfant.

1.3.2 Alimentation

1.123	Boit à la paille
1.124	Boit dans un verre
1.125	Se nourrit avec une cuillère
1.126	Se nourrit avec une fourchette
1.127	Accepte de goûter
1.128	Verse du liquide dans un verre
1.129	Tartine avec un couteau
1.130	Prend seul son plateau
1.131	Prend son assiette et l'emmène à table
1.132	Garde la table propre
1.133	Nettoie la table après le repas
1.134	Coupe la nourriture avec un couteau

1.135	Aide à débarrasser ses couverts/ son assiette/ son verre
1.136	Vide le plateau dans la poubelle
1.137	Utilise une serviette quand on lui indique de le faire
1.138	Mange son repas de façon autonome
1.139	Reste à table avec une autre personne pour la durée de son repas

1.3.3 Diversification alimentaire

1.140	Mange le repas de la cantine (VS un panier repas est fourni par la famille)
1.141	Tolère les aliments nouveaux dans son assiette
1.142	Bénéficie d'une procédure de diversification alimentaire actuellement (joindre la procédure)
1.143	Des renforçateurs sont nécessaires lors du repas
1.144	Mange de façon diversifiée
1.145	Mange au moins 3 fruits présentés à la cantine sur plusieurs jours (indiquer les fruits consommés)
1.146	Mange au moins 3 légumes présentés à la cantine sur plusieurs jours (indiquer les légumes consommés)
1.147	Mange au moins 3 féculents différents présentés à la cantine sur plusieurs jours (indiquer les féculents consommés)
1.148	Mange au moins 3 sources de protéines différentes (différentes sortes de viande, de poissons...)
1.149	Peut varier de boissons par exemple lors de fêtes (eau, jus, sirop...)
1.150	Mange des aliments à n'importe quelle température (chaud/ froid/ tiède) selon la présentation habituelle du plat. Indiquer si particularité
1.151	Mange des aliments quelle que soit la texture (indiquer si texture exclusive)
1.152	Mange des aliments quelle que soit la couleur (indiquer si couleur exclusive)

1.3.4 Propreté

1.153	Accepte de s'asseoir sur les toilettes lors du change de couche
1.154	Urine aux toilettes lors du change de couche
1.155	Urine aux toilettes et ne porte pas de couche lorsqu'on l'emmène régulièrement
1.156	Utilise de façon indépendante les toilettes pour uriner

1.157	Demande d'utiliser les toilettes s'il en a besoin
1.158	Reste propre (défécation) quand on l'emmène régulièrement aux toilettes
1.159	S'essuie après avoir déféqué
1.160	Utilise les toilettes sans aide
1.161	Met ses mains sous l'eau qui coule
1.162	Frotte ses mains de manière efficace
1.163	S'essuie les mains
1.164	Se lave les mains seul
1.165	Accepte qu'on lui essuie le nez
1.166	S'essuie le nez quand on lui demande
1.167	Se mouche le nez quand cela est nécessaire
1.168	Jette son mouchoir à la poubelle après s'être mouché
1.169	Se couvre la bouche quand il tousse ou éternue
1.170	Met sa bouche dans son coude pour tousser

1.3.5 Utilisation de l'EDT visuel

1.171	Se déplace dans l'école à l'aide de consigne visuelles- matching de lieux
1.172	Utilise des pictogrammes sans support EDT pour se repérer dans le déroulement de la journée - matching d'activités
1.173	A repéré où est situé son EDT dans la classe
1.174	Se déplace vers son EDT à la fin d'une activité AVEC guidance physique de l'adulte
1.175	Se déplace vers son EDT à la fin d'une activité SANS guidance (la fin de l'activité est le signal pour retourner à l'EDT)
1.176	Utilise un emploi du temps visuel en classe à la demi-journée
1.177	Utilise un emploi du temps visuel en classe à la journée
1.178	Peut utiliser un séquentiel de travail (ex : <i>je fais l'activité de mathématiques puis l'écriture et après j'ai mon renforçateur</i>)
1.179	Peut utiliser un séquentiel de loisirs (ex : <i>je fais un puzzle puis un coloriage magique et après je vais lire un livre</i>)

1.180	Se repère dans l'organisation de la journée sans EDT
-------	--

1.4 Adaptations sensorielles :

1.181	Peut différer l'auto-stimulation jusqu'à la prochaine pause (utilisation de l'emploi du temps visuel)
1.182	Réussit à ne pas s'autostimuler pendant un temps défini (utilisation du Timer ou autre procédure)
1.183	Gère les stimuli avec adaptations (ex : prend ou demande son casque spontanément)
1.184	Gère les stimuli sans adaptation (ex : peut supporter le bruit)
1.185	Gère la frustration de façon adaptée à son âge.

2 LES PRE REQUIS A L'APPRENTISSAGE

2.1 Imitations

2.1.1 gestuelles

2.1	Imitation motrice utilisant des objets (faire rouler une voiture...) (8/10 actions)
2.2	Imitation de 10 mouvements impliquant des parties visibles de son corps dans des routines de chant/jeu
2.3	Imitation de 6 mouvements impliquant des parties non visibles de son corps dans des routines de chant/jeu (ex : les pieds lorsque l'enfant est à table)
2.4	Imitation de 2 séquences de mouvements dans des routines de chansons/de jeu
2.5	Imitation motrice de mouvements globaux
2.6	Imitation de mouvements de pieds et de jambes
2.7	Imitation de mouvements de bras et de mains
2.8	Imitation de mouvements moteurs kinésiques ou de mouvements statiques : taper sur la table avec une main ou tenir la table...
2.9	Imitations avec instructions variées : suis-moi, fais pareil, fais comme moi, fais ça....
2.10	Imitation de mouvements fins (ex : lever l'index) à l'isolé
2.11	Imitation de mouvements fins (ex : lever l'index) dans une comptine
2.12	Imitation de mouvements de tête
2.13	Imitation de mouvements de bouche, de joue, de langue et de sourcils
2.14	Imitation de souffler

2.15	Imitation de la vitesse d'une action : lever les bras rapidement ou doucement...
2.16	Imitation d'une séquence motrice (noter le nombre d'actions)
2.17	Imitation de l'intensité d'une action : taper des mains fortement vs doucement
2.18	Imitation du nombre de répétitions d'un mouvement moteur
2.19	Imitation simultanée de mouvements moteurs et de vocalisations
2.20	Imitation motrice de séquences d'action utilisant de multiples objets
2.21	Imite des actions avec objets – à étapes multiples- dans la cadre d'un jeu
2.22	Imitation de mouvements moteurs d'autres personnes sur instruction (fais comme Paul...)
2.23	Imitation spontanée d'actions des autres
2.24	Imitation différée 30 s/ 1 min / 5 min

2.1.2 Imitations vocales

2.25	Produit un son même approximatif en écho à la production de l'adulte de façon systématique ou quasi
2.26	Répète une voyelle orale : a i o u é ou
2.27	Répète une voyelle nasale : on an in oin
2.28	Répète une succession de 2 voyelles identiques (exemple : a/a ; i/i)
2.29	Répète une succession de 3 voyelles identiques ou différentes (exemple : a/a/o ; i/u/a.)
2.30	Répète les sons /p/, /b/ ou /m/ (sans voyelle associée)
2.31	Répète des syllabes contenant p, b ou m+ une voyelle (exemple : pa, mi, bo...)
2.32	Répète des syllabes dupliquées contenant p, b, m+ une voyelle (exemple : papa, mama, bobo, pipi...)
2.33	Répète les sons t, d k ou g (sans voyelle associée)
2.34	Répète des syllabes contenant t, d, k ou g + une voyelle (exemple : ta, do, ki ...)
2.35	Répète des syllabes dupliquées contenant t, d, k ou g + une voyelle (exemple : coco, doudou, kiki ...)
2.36	Répète les sons f, v, s, z, ch, j (sans voyelle associée)
2.37	Répète des syllabes contenant f, v, s, z, ch, j + une voyelle (exemple : cha, jo, su...)

2.38	Répète des syllabes dupliquées contenant f, v, s, z, ch, j + une voyelle (exemple : chacha, juju...)
2.39	Produit des sons complexes en isolé : pr, tr, bl...
2.40	Répète des mots unisyllabiques (balle, pot...) sans son complexe (pr, tr...)
2.41	Répète des mots bi syllabiques (pâté, ballon...) sans son complexe (pr, tr...)
2.42	Répète des mots trisyllabiques (pantalon...) sans son complexe (pr, tr...)
2.43	Répète des mots de 4 syllabes ou plus
2.44	Répète des mots contenant des sons complexes

2.2 La motivation

2.45	Prend l'agent renforçateur connu qu'on lui offre
2.46	Prend l'agent renforçateur parmi 2 objets : un renforçant, un non renforçant
2.47	A une variété de renforçateurs potentiels (dispose de 5/10/20 objets potentiellement renforçants)
2.48	Dispose de renforçateurs en lien avec son âge
2.49	Peut rendre facilement son renforçateur (ex : avec ou sans timer ou autre procédure)
2.50	Prend un objet commun offert
2.51	Accepte de réaliser une tâche avec un renforçateur
2.52	Une interaction avec l'instructeur sert de renforçateur
2.53	Répond au renforcement social (les félicitations, les sourires, les chatouilles.)
2.54	Cherche l'approbation une fois la tâche terminée
2.55	Une variété d'items et d'activités servent de renforçateurs
2.56	Est capable de travailler avec une économie de jetons (renforcement intermédiaire)
2.57	Renforcement tangible intermittent (on ne renforce plus chaque bonne réponse)
2.58	Attend de façon appropriée si l'agent renforçateur est différé
2.59	Terminer la tâche est renforçant

2.3 La coopération

2.60	Coopère et répond aux consignes de l'adulte partiellement
2.61	Coopère et répond aux consignes de l'adulte la plupart du temps
2.62	Accepte la guidance physique de l'adulte
2.63	Pose les mains sur la table en attendant la consigne
2.64	Répond rapidement quand on lui pose une consigne (moins de 3 secondes)
2.65	Accepte de faire une tâche nouvelle non renforçante si on le lui demande
2.66	Accepte de quitter une activité renforçante pour faire une tâche demandée par l'adulte (préciser avec ou sans utilisation du Timer ou autre procédure)

2.4 Le contact visuel

2.67	Suit des yeux un objet renforçant quand l'adulte le déplace
2.68	Coordonne œil/main pour réaliser une action motrice
2.69	Regarde un objet non renforçant placé dans différentes positions
2.70	Prête brièvement attention à une autre personne par le contact visuel
2.71	Etablit un contact visuel pour obtenir l'objet désiré lorsque l'adulte lui barre le passage/retient l'objet
2.72	Regarde l'instructeur pour une nouvelle activité
2.73	Regarde les items alignés avant de répondre
2.74	Regarde les changements d'expression faciale
2.75	Est attentif aux changements du ton de la voix
2.76	Donne ou prend un objet à une autre personne de façon coordonnée avec le contact visuel
2.77	Initie et maintient le contact visuel pour communiquer

2.5 L'attention conjointe

2.78	Répond à « regarde » lorsqu'on pointe un objet/une personne à distance en s'orientant vers l'objet.
2.79	Donne un objet à une personne en coordonnant le regard.
2.80	Suit le pointé du regard

2.81	Suit le regard de l'autre
2.82	Partage des sourires avec l'adulte en alternant le regard pendant une activité plaisante.

2.6 *La stabilité motrice*

2.83	Est capable de rester à table pour faire des activités renforçantes pendant 1, 2, 5 minutes avec un adulte
2.84	Est capable de rester à table pour des activités non renforçantes avec un adulte
2.85	Est capable de rester seul à table pour faire des activités renforçantes pendant 3 à 5 minutes.
2.86	Est capable de réaliser des activités renforçantes en atelier avec d'autres enfants et l'adulte à proximité
2.87	Est capable de réaliser des activités non renforçantes en atelier avec d'autres enfants et l'adulte à proximité
2.88	Est capable de réaliser des activités renforçantes en atelier avec d'autres enfants.
2.89	Est capable de réaliser des activités non renforçantes en atelier avec d'autres enfants.
2.90	Est capable d'enchaîner seul plusieurs activités seul selon un système « gauche-doite ».

2.7 *La discrimination visuelle*

- Lors de l'utilisation de supports imagés, varier noir & blanc et couleurs.
- Préciser l'empan

2.91	Apparie objet/objet
2.92	Apparie objet/photo et inversement
2.93	Apparie objet/image et inversement
2.94	Apparie image/image
2.95	Apparie objet/ picto et inversement
2.96	Réalise des activités de tri de couleurs
2.97	Réalise des activités de tri de formes
2.98	Apparie des objets ou images non identiques (ex : associe l'image de la Clio blanche avec celle de la Twingo rouge)
2.99	Apparie des objets à des images non identiques (ex : associe la petite voiture bleue à l'image de la Twingo rouge)
2.100	Apparie une photo d'elle/ lui parmi d'autres

2.101	Apparie différents exemplaires de photos d'elle/ lui parmi d'autres
2.102	Localise des objets connus dans une image complexe

2.8 La motricité fine

Travail de la coordination œil/ main & mobilisation du bras, du poignet, de la main et des doigts

2.103	Transfère un objet d'une main à l'autre en croisant la ligne médiane
2.104	Emboîte – empile (des cubes gigogne...)
2.105	Place des anneaux sur leur socle puis les empile
2.106	Fait une tour de cubes (3 / 5 / 8 / +de 10)
2.107	Réalise des activités de transvasement à l'aide d'un gobelet ou d'une grosse cuillère (ex : remplit, vide, transvase...)
2.108	Fait des encastrements simples (3/4/6/8 formes)
2.109	Sait adapter son geste pour introduire un petit objet dans une boîte (ex : pastille dans une fente/pièce dans une tirelire)
2.110	Encastre de petits objets sur une planche (ex : jetons, bâtonnets...)
2.111	Assemble trois pièces d'un puzzle avec des poignées en bois
2.112	Enfile des perles sur support fixe (ex : abaques)
2.113	Enfile des perles sur une tige rigide tenue dans la main.
2.114	Enfile des perles sur un lacet souple
2.115	Peut faire des rotations avec ses poignets
2.116	Peut opposer chaque doigt au pouce de la main
2.117	Réalise des jeux de doigts nécessitant la maîtrise de vingt actions motrices fines (lever les pouces, joindre les index, fermer le poing.)
2.118	Pour travailler chaque doigt, peut faire des trous dans la pâte à modeler avec le pouce, l'index, le majeur
2.119	Pour travailler la pince, retourne des jetons en utilisant une prise en pince et non palmaire
2.120	Peut pincer de la pâte à modeler entre le pouce et l'index, le pouce et le majeur
2.121	Pour mobiliser ses doigts, appuie sur les boutons de cinq jouets de cause à effet différents

2.122	Pour ajuster la pression de la pince, réalise des transvasements à l'aide d'une pince, d'une pipette...
2.123	Ajuste la pression de la main dans des activités bimanuelles (ex : encastre legos ou duplos)
2.124	Déchire des bandes de papier journal en petits morceaux
2.125	Mobilise ses doigts et poignets pour mettre et enlever des couvercles de boîtes de différents types
2.126	Réalise des activités de vissage/dévissage
2.127	Pour travailler la pince pouce- index, place/ enlève des pinces à linge sur le bord d'une boîte Pour travailler la coordination main/ œil, place des pinces à linge sur des endroits identifiés sur le bord d'une boîte (ex : place la pince verte sur la gommette verte, la pince rose sur la gommette rose...)
2.128	
2.129	Empile des Kapla
2.130	Place des élastiques autour d'un rouleau en carton
2.131	Réalise des activités de poinçonnage afin de travailler la pression dans le crayon et la mobilité du poignet
2.132	Réalise des activités de laçage
2.133	Réalise des assemblages de formes à l'aide d'un petit marteau et de clous

2.9 Développer et entraîner sa mémoire

2.134	Refait une séquence type construction de cubes en différé (après l'avoir vu et la séquence est cachée)
2.135	Peut reproduire une séquence ou un arrangement en différé d'un jour à l'autre
2.136	Retrouve une image représentée auparavant (on montre chat, on enlève et on montre 3 images dont chat)
2.137	Est capable de répéter une phrase de 6-7 syllabes dans une comptine ou une récitation
2.138	Est capable de répéter une phrase de 10-12 syllabes dans une comptine ou une récitation
2.139	Est capable de répéter une séquence de 2-3 chiffres
2.140	Est capable de répéter une séquence de 4 chiffres
2.141	Peut retenir une consigne connue avec déplacement et recherche (la mémoire étant la seule compétence mise en jeu)
2.142	Peut jouer au memory (indiquer le nombre de pièces)
2.143	Peut jouer au jeu de Kim (indiquer le nombre d'objets)

2.10 Généralisation

Attention : la généralisation doit être prévue pour l'ensemble des domaines des apprentissages (communication, langage, motricité, autonomie...)

2.144	Peut travailler à table avec 1 seul adulte dans la classe
2.145	Peut travailler à table avec 2 ou 3 adultes de la classe
2.146	Peut généraliser des comportements acquis lors du travail à table en dehors de cet environnement de travail (par ex : peut découper lors d'une activité d'inclusion quand ce comportement a été acquis à table en UEMA)
2.147	Peut généraliser un comportement avec une autre personne que celle qui l'a enseigné (ex : peut mettre son manteau avec la maîtresse lorsque c'est l'éducatrice qui l'a enseigné)
2.148	Peut généraliser un comportement acquis en classe au sein de l'école
2.149	Peut généraliser un comportement acquis à l'école au domicile
2.150	Peut généraliser des comportements acquis avec des personnes inconnues de l'école (ex : AESH d'une autre classe)
2.151	Peut généraliser quel que soit le mode de présentation (ex : peut répondre à comment tu t'appelles" ou "quel est ton nom ?")
2.152	Peut fournir plusieurs réponses pour une même question (ex : Montre le chat et l'enfant montre plusieurs exemplaires de chats différents)
2.153	Peut généraliser en variant les outils/ les objets nécessaires à la réalisation du comportement (ex : peut mettre des chaussures/ des bottes, écrire son prénom sur une feuille/ un tableau)
2.154	Peut généraliser des interactions sociales avec différents pairs
2.155	Peut généraliser des interactions sociales avec des pairs en dehors de l'école

3 MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

3.1 Utilisation de systèmes alternatifs de communication

3.1.1 Communication par échange d'images

3.1	Échange un picto (prend/ donne/ relâche)
3.2	Demande plusieurs items (au moins 5) – sans tenir compte des capacités de discrimination (l'adulte place les pictos devant l'enfant après avoir identifié la motivation de l'enfant)
3.3	Se déplace vers l'adulte (1 m/ 5m /10 mètres) – préciser la distance possible
3.4	Se déplace vers son classeur (1 m/ 5m /10 mètres) – préciser la distance possible
3.5	Se déplace à la fois vers l'adulte et vers le classeur de communication
3.6	L'élève peut discriminer 3/ 5 pictos
3.7	Discrimine 10 pictos

3.8	Discrimine 20 pictos ou plus
3.9	Peut discriminer de nouveaux pictos sans apprentissage long et explicite
3.10	Ouvre seul son classeur
3.11	Déplace spontanément son classeur d'une pièce à une autre
3.12	Utilise une bande de support pour les pictos permettant de constituer une phrase
3.13	Pointe chacun de ses pictos sur la bande de support
3.14	Tourne les pages de son classeur
3.15	Utilise 3/ 5/ 10 pictos verbes (ex : manger/ jouer/ boire) – indiquer le nombre de verbes utilisés
3.16	Utilise 3/5/10 attributs (couleur, taille, nombre...) – indiquer le nombre d'attributs utilisés
3.17	Utilise des bandes phrases à 2/3/4/5/6 pictos maximum (entourer le bon nombre)
3.18	Utilise en expressif des pictos de 4,5 cm
3.19	Utilise en expressif des pictos de 2 cm
3.20	Certains pictos peuvent être remplacés par des mots écrits (lecture globale)
3.21	L'élève utilise un système alternatif de communication numérique (préciser l'application)
3.22	Utilise des prépositions ou des articles (ex : le, pour...) sous forme de pictogrammes ou de mots écrits

3.1.2 La communication par signes

3.23	Peut signer pour un item
3.24	Peut signer pour 3 / 5/ 10/ 20/ 30 items (verbes, noms, attributs)
3.25	Réalise des signes en rapport avec la motivation sans scrolling (défilement)
3.26	Peut signer des verbes (ex : jouer, manger, regarder, boire...)
3.27	Peut signer des attributs (couleurs, nombres etc...)
3.28	Peut associer 2 signes pour produire des phrases (ex : Manger pomme VS jouer voiture VS voiture bleue)
3.29	Réalise des phrases avec 2/3/4/5/6 signes (entourer le nombre de signes utilisés)

3.1.3 Compétences communes à tous les modes de communication (pictos, signes, vocal)

3.30	Identifie le bon partenaire de communication
3.31	L'élève est spontané (peut réaliser des demandes/ commentaire sans y être incité)
3.32	Communique avec au moins trois adultes différents dans l'école
3.33	Communique dans 3 lieux différents (par ex : la classe, la cour, la cantine...)
3.34	Se déplace d'une pièce à une autre pour réaliser une demande
3.35	Interpelle physiquement son interlocuteur de façon adaptée
3.36	Demande de l'aide de façon simple (picto aide seul/ picto aide avec bande phrase/ signe/ vocal) – indiquer la façon de demander de l'aide
3.37	Attend sur présentation du picto correspondant ou d'un signe appris pour 1/ 5 /10 / 30 secondes / 1 minute / 3 minutes
3.38	Demande des pauses avec le(s) picto(s)/ le signe correspondant(s)
3.39	Vocalise certains sons en lien avec le mot (même si peu intelligible)
3.40	L'outil de communication est généralisé dans tous les environnements de l'école (cantine, classe, récré, classe d'inclusion...)
3.41	L'outil de communication est utilisé au domicile
3.42	Réalise des demandes envers ses pairs
3.43	Réceptionne des demandes de ses pairs
3.44	Peut réaliser des commentaires (tact) avec son outil de communication (papier/ numérique/ signe) pour 1/2/3 sens (je vois/ j'entends/ je sens) – entourer le nombre de sens concerné(s)

3.2 L'ORAL

3.2.1 COMPRENDRE ET APPRENDRE

3.2.1.1 Compétences réceptives : Niveau contextuel

3.45	Localise les sons en se tournant vers leur source
3.46	Répond à la voix en se tournant vers la personne
3.47	Donne un objet demandé verbalement si l'adulte accompagne cette demande d'une main tendue
3.48	Suit un pointé proximal pour placer des objets dans des récipients, placer les éléments d'un puzzle...

3.49	Suit le pointé proximal vers un objet ou un endroit (ex : sur un livre)
3.50	Suit le pointé distal pour récupérer un jouet (ex : sur une étagère)
3.51	Suit les signaux des mains (l'instructeur pointe la chaise, l'enfant s'assoie)
3.52	Sélectionne les items en suivant le regard de l'adulte
3.53	Suit des instructions pour regarder un item renforçant ("regarde"... dans différentes positions)
3.54	Répond à des mots d'interdiction (« NON », « ARRETE ») en arrêtant momentanément ses actions
3.55	Suit les consignes « arrête » ou « attends » sans incitation physique ou gestuelle
3.56	Suit des instructions dans des situations routinières : compréhension contextuelle ("tu te laves les mains" après avoir été aux toilettes)
3.57	Identifie les sons du quotidien/ des animaux (par ex : l'enfant entend "miaou", il montre l'image du chat)
3.58	Exécute une consigne verbale courante impliquant des actions du corps couplées à une indication verbale/gestuelle (ex : « Assieds-toi » « Viens ici »...)

3.2.1.2 Compétences réceptives : Niveau lexical

3.59	Réagit à l'appel de son prénom (et ne se retourne pas lorsqu'on utilise des prénoms d'autres enfants de la classe)
3.60	Identifie des OBJETS ("chaussure") en dehors du contexte (indiquer le nombre d'objets connus)
3.61	Sélectionne un des six (ou plus) OBJETS sur la table (indiquer le nombre d'objets connus)
3.62	Sélectionne sur demande à partir de PHOTOS ou IMAGES des personnes familières (maman, papa, fratrie...) ou des renforçateurs (indiquer le nombre d'éléments connus)
3.63	Sélectionne une image parmi trois IMAGES d'objets communs (indiquer le nombre d'objets connus)
3.64	Sélectionne un des six (ou plus) IMAGES d'objets communs (indiquer le nombre d'objets connus)
3.65	Exécute une consigne verbale courante sans guidance gestuelle impliquant des actions du corps (ex : « saute » sans geste)
3.66	Exécute des consignes verbales courante sans guidance gestuelle impliquant des actions du corps (ex : « saute » sans geste) - indiquer le nombre d'actions connues
3.67	Suit une instruction pour aller vers une personne sans guidance gestuelle
3.68	Sélectionne des images associées : on montre verre, trouve l'image qui va avec (eau)
3.69	Sélectionne par la classe (ex : images de ciseaux, manteau, cheval « quel est l'habit ? ») – indiquer les classes pouvant être sélectionnées
3.70	Sélectionne par caractéristique (ex : images de ciseaux, chaussure, cheval « lequel a une queue ? ») - indiquer les caractéristiques pouvant être sélectionnées

3.71	Sélectionne plusieurs items avec une caractéristique spécifique : donne-moi les objets rouges, ronds...
3.72	Sélectionne par fonctions (ex : images de ciseaux, chaussure, cheval « lequel sert à couper ? ») - indiquer les fonctions pouvant être sélectionnées
3.73	Réalise une action de faire semblant : montre-moi comment tu ris, tu écris, tu dors...
3.74	Sélectionne des contraires : petit/grand, jour/nuit, vieux/jeune
3.75	Comprend les mots même / pareil et différent

3.2.1.3 Compétences réceptives : Niveau syntaxique

3.76	Suit une instruction pour donner un item à une personne ("donne le crayon à maman")
3.77	Va chercher un item et l'apporte sur consigne de l'adulte ou d'un pair (généralisation)
3.78	Va vers une personne et réalise une action (ex : "serre la main de papa")
3.79	Fournit des réponses spécifiques pour des tâches réceptives : montre le cahier, cache l'image...
3.80	Comprend « et » (ex : « prend les ciseaux et la colle » parmi un large choix d'objets)
3.81	Comprend « avec » (ex : le garçon avec le cartable)
3.82	Réalise de multiples actions avec un objet lorsqu'on donne des consignes différentes : roule la balle, lance la balle, fait rebondir la balle...
3.83	Comprend la négation portée sur les verbes (ex : ne prends pas le feutre, ne saute pas...)
3.84	Comprend la négation portée sur les noms ou les adjectifs (ex : prends un feutre, pas le bleu)
3.85	Sélectionne un item avec deux caractéristiques spécifiques, discrimination conditionnelle à deux éléments (ex : donne- moi la balle rouge, le cahier rouge...)
3.86	Comprend des adverbes en rapport avec des relations topologiques : dans, dessous, dessus
3.87	Comprend des relations topologiques de base (sur, sous, devant, derrière)
3.88	Comprend 2 discriminations conditionnelles à 2 éléments juxtaposées (ex : le cahier rouge et le stylo vert VS le feutre bleu et le livre jaune)
3.89	Comprend des relations topologiques plus complexes (entre, autour, loin de, près de, au milieu, à droite, à gauche, contre, par-dessus, par-dessous)
3.90	Suit des instructions impliquant des pronoms : ton, mon, son...
3.91	Comprend 2 discriminations conditionnelles à 3 éléments juxtaposés
3.92	Sélectionne des non-exemples : "donne-moi ce qui ne se mange pas"...

3.93	Comprend « sauf »
3.94	Comprend « ni...ni.. » (ex : un stylo ni bleu, ni rouge)
3.95	Comprend « mais...pas » (ex : ton manteau mais pas ton bonnet)
3.96	Comprend « tout, tous » (ex : prends tous les feutres)
3.97	Comprend « aucun »
3.98	Comprend «rien»

3.2.2 OSER ENTRER EN COMMUNICATION

3.2.2.1 Vocalisations spontanées

3.99	Vocalise des sons identifiables spontanément
3.100	Vocalise de syllabes répétitives (CVCV répétées) en babillant (C= consonne, V = Voyelle)
3.101	Produit cinq consonnes ou plus dans des vocalisations spontanées
3.102	Produit des syllabes (CVCVavec des séquences CV différentes) : babillement panaché
3.103	Utilise des pictos, des signes, des gestes avec des vocalisations pour s'exprimer (demander, dire que c'est fini, partager, demander de l'aide...)
3.104	Dit des mots ou des approximations de mots de façon spontanée
3.105	Produit 6 à 8 mots ou approximations dans un contexte de routines familiaires, de routines socio-sensorielles, de chansons
3.106	Produit spontanément plusieurs mots associés à une routine de jeu (roule, vas-y, stop...)
3.107	Utilise de manière fonctionnelle au moins 20 approximations nominales et non nominales
3.108	Dit des phrases de façon spontanée
3.109	Chante des chansons en même temps qu'un autre (enfant ou adulte)
3.110	Chante des chansons seul

3.2.2.2 Demandes quel que soit le mode de communication utilisé (pictos, signes, vocal)

3.111	Regarde vers l'objet convoité
3.112	Tend les bras vers sa cible pour exprimer une demande
3.113 3.113b	Réalise des demandes en pointant du doigt de près / à distance

3.114	Signifie qu'il a besoin d'aide en tendant l'objet à l'adulte
3.115 3.115b	Pointe du doigt pour exprimer le choix entre deux objets de près / à distance
3.116	Associe une vocalisation et le regard pour une demande intentionnelle
3.117	Réalise des demandes avec renforçateur présent : bonbon présent, l'enfant dit "bonbon »
3.118	Réalise des demandes avec un tableau de choix
3.119	Réalise des demandes spontanées avec l'item non visible
3.120	Réalise des demandes en associant le contact oculaire
3.121	Réalise des demandes lorsqu'on lui demande "qu'est-ce que tu veux ?" sans Renforçateur
3.122	Utilise des verbes comme demandes (ex : ouvre, ferme, donne, pousse...)
3.123	Réalise des demandes en associant verbe + item (ex : donne chocolat)
3.124	Réalise des demandes d'items manquants nécessaires pour une tâche : manque cuillère pour manger
3.125	Secoue la tête et dit « non » pour refuser
3.126	Hoche la tête et dit « oui » pour affirmer
3.127	Réalise des demandes d'aide complexes : "aide- moi", "tu peux m'aider", "tourne la page pour que je voie l'image"...
3.128	Acquiert de nouvelles demandes sans entraînement intensif
3.129	Demande l'attention des autres : "maman", "regarde ce que je fais"...
3.130	Demande aux autres d'arrêter une activité "arrête la musique" de façon adaptée ...
3.131	Réalise des demandes en utilisant des adjectifs : " gros lion"... (ex : couleurs, formes, tailles, température ...)
3.132	Réalise des demandes en utilisant des nombres
3.133	Réalise des demandes sous la forme verbe + nom + attribut (ex : manger bonbon rouge)
3.134	Réalise des demandes en utilisant des phrases syntaxiquement correctes (ex : donne-moi la voiture verte)
3.135	Réalise des demandes en utilisant des prépositions "donne-moi le verre sur la table"...
3.136	Réalise des demandes dans le futur : "voir la télé après le repas"
3.137	Réalise des demandes d'information en utilisant "quoi?" : "qu'est-ce que c'est?" en voyant un item non connu

3.138	Réalise des demandes d'information en utilisant "où?" : "où sont mes chaussures?"...
3.139	Réalise des demandes d'information en utilisant "qui?" : "à qui est le livre?"...
3.140	Réalise des demandes en utilisant des adverbes : "marche vite", "parle doucement"...
3.141	Réalise des demandes en utilisant des pronoms : "je veux ton chapeau"...
3.142	Réalise des demandes d'information en utilisant "lequel?"
3.143	Réalise des demandes d'information en utilisant "quand?"
3.144	Réalise des demandes d'information en utilisant "comment?"
3.145	Réalise des demandes d'information en utilisant "est-ce que je peux?"
3.146	Réalise des demandes d'information en utilisant "pourquoi?"

3.2.2.3 Commentaires-dénominations TACT

Attention : l'intelligibilité n'est pas prise en compte dans l'évaluation

3.147	Nomme spontanément les agents renforçateurs
3.148	Nomme spontanément les objets communs
3.149	Donne spontanément les noms de trois personnes (y compris lui-même)
3.150	Nomme spontanément les personnes communes (maman, papa, amis...)
3.151	Nomme spontanément les adultes de la classe par leur nom ou leur titre : maître(sse), madame
3.152	Nomme spontanément les parties du corps adaptées à l'âge développemental
3.153	Nomme spontanément les actions en train de se dérouler
3.154	Nomme spontanément les images d'actions communes
3.155	Dénomination spontanées courante en rapport avec l'âge, dans les champs lexicaux suivants : <i>Animaux - Aliments - Objets de la maison - Habits - Véhicules - Jeux et loisirs - Nature</i>
3.156	Acquiert de nouvelles dénominations spontanées sans entraînement intensif
3.157	Nomme spontanément des items à distance quand un enfant ou un adulte montre : avion dans le ciel, la lune, nourriture boulangerie
3.158	Nomme spontanément les sons communs de l'environnement (sonnerie de la récré, aboiement, pompier...)
3.159	Identifie spontanément des problèmes évidents : feu dans une maison, accident de voiture...

3.160	Nomme spontanément des incohérences dans une image
3.161	Décrit spontanément une scène : "c'est un pique-nique"...
3.162	Raconte spontanément un événement personnel vécu

3.2.2.4 Intraverbal

3.163	Complète les mots de chansons
3.164	Complète les trous en rapport avec des items et activités plaisants
3.165	Complète avec le son des animaux en expressif (ex : « La poule fait... »)
3.166	Répond à des questions concernant des infos personnelles (Cf. liste en annexes)
3.167	Répond à des questions connues mais dont la formulation est différente (généralisation de la question)
3.168	Complète avec des mots décrivant des activités communes dans un contexte précis (ex : « c'est l'heure de manger on va à la.... »)
3.169	Peut utiliser des associations intraverbales (ex : au début d'une course, l'adulte dit : « prêt, feu ... », l'enfant complète « partez »)
3.170	Donne la fonction d'un item précis (ex : « le couteau sert à ... »)
3.171	Cite l'objet correspondant à la fonction donnée "avec quoi on coupe ?" l'enfant dit « les ciseaux »
3.172	Nomme les items quand on donne la classe "avec lequel on s'habille?"... l'enfant dit « un pull »
3.173	Nomme la classe d'un objet : "qu'est-ce qu'un T-Shirt?", "un vêtement"
3.174	Nomme la classe de plusieurs items : <i>chien, chat, souris, girafe et lion</i> : l'enfant dit "animaux"
3.175	Trouve des objets lorsqu'on donne des caractéristiques (devinettes) (ex : « Qu'est-ce qui est froid ? la glace »)
3.176	Trouve des items lorsqu'on donne la fonction , la classe et la caractéristique
3.177	Nomme les images associées : image de paille et verre, montre paille et "qu'est-ce qui va avec ?", l'enfant dit « verre »
3.178	Trouve des items lorsqu'on donne un lieu (parc...) avec une question du type "qu'est-ce qu'on fait au parc ? »
3.179	Donne des réponses multiples lorsqu'on donne un lieu (ex : « qu'achètes-tu au supermarché ? »)
3.180	Répond à des questions du type "à qui?" ou "qui?"
3.181	Répond à des questions du type "quand"
3.182	Répond à des questions du type "comment"?

3.183	Répond à des questions du type "pourquoi"?
3.184	Décrit des parties spécifiques de scènes (ex : "quel animal est sur une branche?", l'enfant dit "le singe")
3.185	Raconte sur sollicitation un événement vécu à distance (ex : qu'as-tu fait ce week end ?)
3.186	Répond à des questions liées à des évènements courants en utilisant plusieurs formulations (« Qu'est-ce que tu veux faire dehors ? Je veux jouer au toboggan / Je veux glisser sur le toboggan »....)
3.187	Conversations spontanées (1 / 3 / 5 échanges) – Indiquer le nombre d'échanges

3.2.2.5 Syntaxe (expressif)

3.188	Longueur moyenne des réponses (préciser le nombre de mots)
3.189	Utilise des mots phrases
3.190	Emploie des structures de phrase : sujet/verbe
3.191	Utilise « moi » pour parler de lui
3.192	Utilise le pronom « je » pour parler de lui (hors utilisation de la bande phrase)
3.193	Utilise des attributs (couleur, taille...)
3.194	Emploie des structures de phrases : sujet/verbe/complément
3.195	Utilise à bon escient des articles (un, une, des, le, la...)
3.196	Utilise des articles contractés (ex : du, des, de la)
3.197	Utilise « et »
3.198	Utilise « avec »
3.199	Utilise la négation sur d'autres mots que les verbes (ex : pas le bleu)
3.200	Utilise la négation sur les verbes (ex : je ne mange pas)
3.201	Utilise des adjectifs possessifs (ex : mon, ma...) à bon escient
3.202	Utilise les pronoms personnels je/tu sans inversion
3.203	Utilise les pronoms personnels il/elle ils/elles à bon escient
3.204	Peut associer 2 attributs (ex : Je veux le gros chocolat noir)

3.205	Utilise des adverbes (très, beaucoup, un peu...)
3.206	Utilise spontanément des verbes conjugués

3.2.3 ECHANGER ET REFLECHIR AVEC LES AUTRES

3.207	Echange tour à tour des vocalises avec un partenaire de communication
3.208	Répond à des questions liées à des évènements courants (anniversaires...)
3.209	Répond à des questions concernant des évènements passés
3.210	Répond à des questions concernant des évènements à venir
3.211	Utilise les formules de courtoisie (ex : s'il vous plaît, merci)
3.212	Se saisit d'un nouveau mot ou d'une nouvelle formulation que l'adulte lui fournit en situation.
3.213	Décrit des étapes avant et après une activité journalière (que fais-tu avant de manger ?)
3.214	Décrit les étapes d'une activité journalière (indiquer le nombre d'étapes)
3.215	Explique, décrit une activité après réalisation et hors contexte (ex : explique l'atelier réalisé le matin pendant le temps du regroupement)
3.216	Participe à un échange collectif en écoutant les autres et en attendant son tour de parole
3.217	Invente une histoire sur une suite d'images (3 à 4 images)
3.218	Fait des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et /ou de ses illustrations
3.219	Justifie un acte, un refus, une préférence en utilisant « parce que »
3.220	Interroge l'adulte lorsqu'il utilise un mot inconnu

3.2.4 COMMENCER A REFLECHIR SUR LA LANGUE ET ACQUERIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

La conscience phonologique est définie comme la connaissance consciente et explicite que les mots du langage sont formés d'unités plus petites, à savoir les syllabes et les phonèmes. Elle se traduit par la capacité à percevoir et à identifier les différents composants phonologiques et à les manipuler : localiser, enlever, substituer, inverser, ajouter, combiner...



Prendre avec précaution les items en rapport avec la conscience phonologique. Ces items n'ont pas forcément besoin d'être acquis pour que l'élève avec autisme puisse apprendre à lire (contrairement à un élève sans autisme)

A ne travailler que lorsque le niveau scolaire de l'enfant correspond à celui d'une grande section, les compétences en *italique* sont à évaluer en classe d'inclusion

3.221	Redit un mot d'une phrase lue par l'adulte
3.222	Redit les mots du titre d'un livre
3.223	Redit les mots d'une phrase simple
3.224	Redit les mots d'une phrase complexe
3.225	Redit, sur le modèle de l'adulte, des formulettes en articulant et en prononçant correctement
3.226	Pratique des petites comptines simples qui favorisent l'acquisition de la conscience des sons (voyelles en rimes)
3.227	<i>Scande les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes</i>
3.228	<i>Compte les syllabes d'un mot</i>
3.229	<i>Localise une syllabe dans un mot (début / milieu / fin)</i>
3.230	<i>Localise un son dans un mot (début / milieu / fin)</i>
3.231	<i>Repère des syllabes identiques dans des mots</i>
3.232	<i>Trouve des mots qui ont une syllabe finale donnée</i>
3.233	<i>Trouve des mots qui riment</i>
3.234	Distingue les mots (unités de sens) dans un énoncé oral simple
3.235	<i>Identifie la consonne d'attaque / terminale d'un mot</i>
3.236	Connaît le nom des lettres (en réceptif et en expressif)
3.237	Connaît le son des lettres (en réceptif et en expressif)
3.238	<i>Associe des mots qui contiennent le même son</i>
3.239	<i>Associe des mots qui ont la même attaque</i>
3.240	<i>Associe des mots qui riment</i>

3.3 L'ECRIT

3.3.1 ECOUSER DE L'ECRIT ET COMPRENDRE

3.241	Respecte le livre (ne le déchire pas)
3.242	Le tient dans le bon sens
3.243	Le range à sa place
3.244	Le partage avec l'adulte
3.245	Le partage avec un autre enfant
3.246	Tourne les pages une à une
3.247	Choisit un livre
3.248	Demande à ce qu'on lui « lise » un livre
3.249	Ecoute un livre raconté par l'adulte
3.250	Ecoute un livre lu par l'adulte
3.251	Donne des éléments de l'histoire d'un livre connu
3.242	Comprend l'histoire
3.253	Anticipe la suite de l'histoire
3.254	Partage son plaisir avec les autres à la lecture d'un livre
3.255	Raconte seul l'histoire du livre

3.3.2 COMMENCER A PRODUIRE DES ECRITS ET A EN DECOUVRIR LE FONCTIONNEMENT

3.256	Dicte une phrase pour décrire une action / une image
3.257	Dicte une phrase décrivant une activité vécue
3.258	Dicte une phrase pour écrire une histoire
3.259	Dicte un texte pour un affichage ou une correspondance

3.3.3 DECOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABETIQUE :

3.260	Identifie son prénom en écriture capitale
3.261	Reconstitue son prénom en écriture capitale à partir de lettres mobiles avec correspondance terme à terme en respectant le sens de l'écriture
3.262	Reconstitue son prénom en écriture capitale à partir de lettres mobiles sans correspondance terme à terme en respectant le sens de l'écriture
3.263	Reconstitue son prénom en écriture capitale à partir de lettres mobiles sans modèle en respectant le sens de l'écriture
3.264	Reconstitue des mots en écriture capitale à partir de lettres mobiles avec correspondance terme à terme en respectant le sens de l'écriture
3.265	Reconstitue des mots en écriture capitale à partir de lettres mobiles sans correspondance terme à terme en respectant le sens de l'écriture
3.266	Reconstitue des mots en écriture capitale à partir de lettres mobiles en utilisant un référentiel en respectant le sens de l'écriture
3.267	Reconstitue son prénom en écriture scripte à partir de lettres mobiles en respectant le sens de l'écriture
3.268	Identifie son prénom en écriture cursive
3.269	Reconstitue son prénom en écriture cursive à partir de lettres mobiles en respectant le sens de l'écriture
3.270	Identifie les lettres de l'alphabet en écriture capitale (prioritairement a-e-i-o-u-l-m-n-p-t-r-s-v-d-c) (préciser)
3.271	Nomme les lettres de l'alphabet en écriture capitale (préciser)
3.272	Associe les lettres en capitale à leur écriture en script (préciser)
3.273	Associe les lettres dans les 3 écritures (préciser)
3.274	Identifie des mots familiers (jours de la semaine, prénoms...)
3.275	Associe mot mot
3.276	Associe des mots dans les 3 écritures
3.277	Epèle les mots de gauche à droite (avec modèle / sans modèle)
3.278	Ecrit des mots simples phonétiquement (vélo, moto...)

3.3.4 COMMENCER A ECRIRE TOUT SEUL



On veillera à la tenue du crayon et à la posture corporelle.

3.279	Est latéralisé (droitier/gaucher)
3.280	Une fois positionné correctement par l'adulte, tient correctement son crayon
3.281	Tient correctement son crayon de façon spontanée (utilise la pince pouce-index et le majeur en soutien)
3.282	Oriente et stabilise sa feuille avec la main assistante (main gauche si l'élève est droitier)
3.283	Efface / suit une ligne avec son doigt (au tableau, sur un support horizontal...)
3.284 3.284b	Réalise les tracés de base : traits verticaux, horizontaux, ronds (dans la semoule / avec un crayon)
3.285	Réalise des tracés plus complexes : traits obliques, cercles concentriques, croix
3.286	Ecrit l'initiale de son prénom en capitale
3.287	Ecrit son prénom en capitale avec correspondance terme à terme
3.288 3.288b	Ecrit son prénom en capitale avec / sans modèle.
3.289	Ecrit des mots en capitale avec correspondance terme à terme
3.290	Copie des mots en capitale
3.291	Ecrit spontanément des mots en capitale (PAPA, MAMAN, NOËL...)
3.292	Trace des ponts : à l'endroit, à l'envers, ouvert vers la gauche, ouvert vers la droite
3.293	Trace des ponts enchainés
3.294	Réalise des lignes brisées (mobilise son avant-bras et peut arrêter volontairement son geste).
3.295	Trace des spirales
3.296	Trace des lignes sinuuses (mobilisation de l'avant-bras et souplesse du poignet)
3.297	Trace des lettres capitales entre deux lignes (4cm / 2cm / 1cm / 0,5 cm)
3.298	Trace des boucles ascendantes et les enchaîne
3.299	Trace des boucles descendantes et les enchaîne
3.300	Repasse avec son doigt les lettres rugueuses cursives en respectant le sens du tracé
3.301	Ecrit des lettres cursives en respectant le sens du tracé

3.302	3.302b	Ecrit son prénom en lettres cursives en respectant le sens de l'écriture (avec modèle- sans modèle)
3.303		Repasse sur les lettres d'un mot écrit en cursive en utilisant une couleur différente pour chacune
3.304		Copie des mots en cursive en respectant le sens du tracé

3.3.5 ENTRER DANS LA LECTURE :



Prendre avec précaution les items en rapport avec la lecture. Les enfants avec autisme peuvent déchiffrer précocement des mots et des phrases sans accéder au sens, or la lecture allie déchiffrage et compréhension

3.305	Associe les noms écrits des personnes familières à leurs photos
3.306	Associe mot/image
3.307	Lit des mots simples en rapport avec son quotidien (personnages, renforçateurs, activités de l'EDT...)
3.308	Décode des mots non connus (lit les sons...)
3.309	A acquis le principe d'assemblage (fusion phonémique)
3.310	Peut déchiffrer des digraphes (ex : ch ph ou oi an au ...)
3.311	Peut déchiffrer des trigraphes (ex : ain, oin ...)
3.312	Lit des petits groupes de mots
3.313	Lit des phrases simples (3-6 mots)
3.314	Remet des mots dans l'ordre pour faire une phrase
3.315	Lit et suit des instructions simples pour faire une action
3.316	Lit et suit des instructions simples sur papier
3.317	Peut lire un texte court (3 ou 4 phrases)
3.318	Répond oralement à des questions orales de compréhension

3.3.6 TRANSCRIPTION (indiquer si lettres mobiles ou écriture)

3.319	Est capable d'écrire des sons sous la dictée
-------	--

3.320	Est capable d'écrire des syllabes phonétiquement sous la dictée (indiquer le nombre de syllabes)
3.321	Est capable d'écrire des mots en orthographe d'usage
3.322	Est capable d'écrire des mots outils

4 AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Les objectifs spécifiques de ce domaine sont à identifier avec le psychomotricien qui intervient auprès de l'élève. Il en va de même pour la mise en œuvre.

4.1 AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DUREE ET SUR LES OBJETS

4.1.1 Sauter

4.1	En hauteur
4.2	En longueur

4.1.2 Courir

4.3	Vite
4.4	Longtemps
4.5	En suivant une trajectoire linéaire ou non (contournement d'obstacles ou slalom)
4.6	En franchissant des obstacles
4.7	En réagissant à un signal sonore ou verbal
4.8	Courir en étapes (relais)

4.1.3 Lancer

4.9	Lance une balle et des sacs de graines dans une direction
4.10	Loin
4.11	Haut
4.12	En visant une cible
4.13	Par-dessus

4.2 ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS OU CONTRAINTES VARIEES

4.2.1 Développer des conduites motrices basiques

4.14	Marche en posant les talons
4.15	Court de façon adaptée (utilise le balancier des bras)
4.16	S'accroupit
4.17	S'agenouille
4.18	Monte et descend des marches avec un soutien, sans alterner les pieds
4.19	Marche à quatre pattes
4.20	Rampe
4.21	Monte les escaliers en alternant les pieds
4.22	Descend les escaliers en alternant les pieds
4.23	Marche en arrière
4.24	Marche sur le côté
4.25	Suit un parcours simple dont de 6 agrès placés en carré
4.26	Suit un parcours de plus de 6 agrès placé selon différentes configurations (en S, en M, en spirale....)

4.2.2 Développer des équilibres

4.25	Marche sur un banc
4.26	Grimpe à un ou deux barreaux de la petite échelle d'un toboggan
4.27	Glisse sur un plan incliné
4.28	Roule sur le côté
4.29	Grimpe sur une échelle en alternant pieds et mains
4.30	Grimpe sur un plan incliné
4.31	Se tient sur un pied
4.32	Se déplace sur une poutre quelle que soit la technique

4.33	Effectue des roulades avant
4.34	Effectue des roulades arrières

4.2.3 Sauter

4.35	Saute pieds joints sur place
4.36	Saute pieds joints en avançant
4.37	Saute d'un point surélevé (de la poutre pour en descendre)
4.38	Saute par-dessus un petit obstacle
4.39	Saute sur un pied sur place
4.40	Saute sur un pied pour avancer

4.2.4 Lancer, shooter

4.41	Fait rouler une balle
4.42	Fait rouler une balle vers une autre personne et la reçoit à son tour
4.43	Lance la balle en l'air
4.44	Lance la balle en l'air et la rattrape
4.45	Envoie la balle à une autre personne
4.46	Lance la balle à une personne avec un rebond
4.47	Lance pour faire tomber des briques, des quilles
4.48	Fait rouler pour faire tomber des briques, des quilles
4.49	Lance le plus loin possible
4.50	Lance divers objets de façon précise (dans un carton, un cerceau...)
4.51	Donne des coups de pied dans un gros ballon
4.52	Shoote dans la balle vers une cible
4.53	Attrape une balle avec ses mains
4.54	Shoote dans la balle en mouvement

4.2.5 Utiliser des matériels sollicitant l'équilibre

4.55	Se déplace assis / à plat ventre sur une planche à roulette
4.56	Suit un parcours simple assis / à plat ventre sur une planche à roulette
4.57	Marche avec des échasses
4.58	Suit un parcours simple avec des échasses
4.59	Utilise des patins à roulettes à 4 roues
4.60	Suit un parcours simple avec des patins à roulettes à 4 roues

4.2.6 Utiliser des matériels permettant de nouveaux modes de déplacements

4.61	Se déplace avec une trottinette à trois roues
4.62	Suit un parcours simple avec une trottinette à trois roues
4.63	Pédale sur un tricycle
4.64	Suit un parcours simple avec un tricycle
4.65	Se déplace avec une draisienne
4.66	Suit un parcours simple avec une draisienne
4.67	Pédale sur un vélo avec stabilisateurs
4.68	Suit un parcours simple avec un vélo avec stabilisateurs
4.69	Se déplace avec une trottinette à deux roues
4.70	Suit un parcours simple avec une trottinette à deux roues
4.71	Pédale sur un vélo
4.72	Suit un parcours simple avec un vélo

4.3 COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES AU TRAVERS D'ACTIONS A VISEE EXPRESSIVE OU ARTISTIQUE

4.73	Participe aux rondes
4.74	Participe aux jeux dansés
4.75	Participe aux danses
4.76	Choisit une danse
4.77	S'adapte à un rythme
4.78	Reproduit/imité un mouvement
4.79	Imite un adulte situé à distance
4.80	Invente un mouvement, un geste
4.81	Enchaîne des mouvements simples
4.82	Propose une idée de mouvement
4.83	Réinvestit les idées d'autrui sans l'aide de l'adulte

4.4 COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER

4.84	Accepte de participer à des jeux de balle
4.85	Accepte de participer à des jeux d'opposition
4.86	Accepte de participer à des jeux de coopération
4.87	Accepte de jouer ensemble
4.88	Respecte les règles
4.89	Accepte de perdre
4.90	Réinvestit ces acquis dans la cour de récréation

5 S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS DES ACTIVITES ARTISTIQUES

5.1 LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

5.1.1 Dessiner

5.1	Laisse une trace avec un crayon sur une feuille
5.2	Respecte l'espace de la feuille
5.3	Complète sur consigne le dessin du bonhomme (préciser les parties manquantes)
5.4	Copie un bonhomme
5.5	Dessine seul un bonhomme
5.6	Dessine une maison
5.7	Dessine une forme figurative
5.8	Prend plaisir aux activités

5.1.2 Colorier



On veillera à la tenue du crayon et à la posture corporelle.

5.9	Colorie librement sur une feuille
5.10	Remplit entièrement un espace en le colorant
5.11	Colorie des formes simples et de grande taille sans dépasser les bordures
5.12	Colorie des formes de plus en plus petites sans dépasser les bordures

5.1.3 S'exercer au graphisme décoratif

5.13	Trace un quadrillage
5.14	Trace des points
5.15	Trace des soleils
5.16	Trace des spirales
5.17	Trace des croix

5.18	Trace des vagues
5.19	Reproduit des enchaînements de plusieurs motifs graphiques.
5.20	Décore en utilisant ou en créant des graphismes
5.21	Réinvestit librement les motifs graphiques découverts

5.1.4 Réaliser des compositions plastiques planes et en volume

5.22	Laisse une trace graphique à l'aide de divers outils (doigts, rouleaux, pinceaux, éponges....)
5.23	Réalise des mélanges de couleurs
5.24	Connait le vocabulaire lié aux outils et aux médiums : craie, peinture, pinceau, feuille, encre, rouleau....
5.25	Accepte de manipuler différentes matières : pâte à sel, argile, peinture, papier mâché, carton
5.26	Reproduit un modèle en volume

5.2 UNIVERS SONORE

5.2.1 Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

5.27	Ecoute les comptines et regarde les gestes de l'adulte
5.28	Regarde, tend les bras, sourit et/ou fait des gestes en réponse aux gestes et paroles de l'adulte dans les comptines
5.29	Participe aux chants et comptines
5.30	Reproduit les gestes et les jeux de doigts
5.31	Choisit une chanson ou une comptine parmi celles apprises
5.32	Est capable de chanter seul une partie de chanson
5.33	Est capable de chanter une chanson complète
5.34	Chante spontanément une chanson
5.35	Suit le rythme et la mélodie du grand groupe

5.2.2 Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

5.36	Découvre et manipule des instruments de musique
5.37	Imite un rythme simple (en tapant dans les mains par exemple)

5.38	Imite un rythme élaboré (en tapant des pieds par exemple...)
5.39	Suit un rythme collectif
5.40	Initie un rythme
5.41	Suit un rythme avec son instrument de musique

5.3 LE SPECTACLE VIVANT

5.42	Accepte de participer à un spectacle
5.43	Respecte une disposition spatiale simple (avec ou sans repère visuel de type cerceau)
5.44	Imite un adulte situé à distance
5.45	Mémorise un enchaînement d'actions

6 ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

6.1 EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS ET DES SUITES ORGANISEES

6.1.1 Trier, classer (*Compétences cognitives ne faisant pas appel au langage*)

6.1	Trie des items similaires (préciser l'empan)
6.2A 6.2B	Trie par taille des objets identiques / différents
6.3	Trie selon 2 critères
6.4	Peut changer de critère avec le même matériel
6.5	Trie des items selon la fonction (objet se laver vs objet pour s'habiller...)
6.6	Trie des items selon la classe (classe des animaux, classe des véhicules...)
6.7	Trie des items selon la sous-classe (animal qui vole/qui nage...)
6.8	Manipule le tableau à double entrée
6.9	Recopie un modèle avec une séquence d'items (nommer le nombre d'items)

6.1.2 Reconnaître, nommer, dessiner les formes

6.10	Reconnait les formes simples planes (rond, carré, triangle)
6.11	Nomme les formes simples planes (rond, carré, triangle)
6.12	Reconnait les formes élaborées planes (ovales, rectangle)
6.13	Nomme les formes élaborées planes (ovales, rectangle)
6.14	Classe ces formes planes
6.15	Dessine ces formes planes
6.16	Reconnait quelques solides (cube, boule...)

6.1.3 Les puzzles

6.17	Remplit des boîtes à formes
6.18	Fait des puzzles d'encastrement à pièces simples
6.19	Réalise des puzzles simples de 2-4 pièces sans/avec support
6.20	Réalise des puzzles de 4 pièces avec modèle en dessous
6.21	Réalise des puzzles de 6-9 pièces avec modèle en dessous
6.22	Réalise des puzzles de 12-15 pièces avec modèle en dessous
6.23	Réalise des puzzles de pièces avec modèle en dessous
6.24	Réalise des puzzles de pièces avec modèle petit format
6.25	Réalise un pavage avec modèle en dessous
6.26	Réalise un pavage avec modèle petit format

6.1.4 Suites organisées et comparaisons

6.27	Complète un algorithme à 2 (avec/ sans matériel trié)
6.28	Complète un algorithme à 3 (avec/ sans matériel trié)
6.29	Compare 2 objets en fonction de leur taille
6.30	Utilise à bon escient les termes « petit/grand » et « long/court »
6.31	Série des objets (du plus petit au plus grand avec environ 6 objets)

6.32	Est capable d'insérer un objet dans une série d'objets rangés par taille (environ 6)
6.33	Utilise à bon escient les termes « plein » et « vide »

6.2 DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

6.2.1 Utiliser les nombres

6.34	Peut faire la différence entre un et beaucoup
6.35	Pour construire les 3 premiers nombres, peut donner deux jetons en s'appuyant sur la représentation des doigts de l'adulte (donne-moi deux jetons : comme ça, un et encore un, l'adulte montre 2 doigts)
6.36	Pour comprendre les décompositions de 3, peut donner une collection d'objets correspondant à une collection-témoin de doigts (donne-moi comme ça de ... : un, un et encore un)
6.37	Peut donner « comme ça de jetons » (quantité inférieure ou égale à 3) en regardant la face d'un dé
6.38	Peut montrer sur diverses images et/ou représentations « où il y a trois ? et deux ? et un ? »
6.39	Peut comparer deux collections à l'aide de collections- témoins de doigts
6.40	Peut comparer des nombres (jusqu'à 10) à l'aide de collections-témoins de doigts
6.41	Sait dire les nombres d'une collection jusqu'à 3 sans les recompter
6.42	Sait comparer des collections à l'aide du comptage
6.43	Associe correctement la représentation des doigts et le nom de la quantité
6.44	Donne spontanément le nombre d'objets demandés
6.45	Compte des objets donnés (non disposés en ligne droite) jusqu'à
6.46	Représente avec ses doigts la quantité demandée
6.47	Se déplace pour aller chercher un nombre spécifique d'objets parmi plusieurs
6.48	Reconnait la quantité indiquée par les points sur le dé
6.49	Participe à un jeu utilisant un dé
6.50	Participe à un jeu utilisant 2 dés et peut surcompter

6.2.2 Etudier les nombres

6.51A	6.51B	6.51C	6.51D	Récite la comptine numérique orale jusqu'à	5 / 10 / 20 / 30
-------	-------	-------	-------	--	------------------

6.52				Récite la comptine numérique à partir d'un nombre donné et jusqu'à un nombre donné
6.53				Utilise ses doigts pour accompagner une énumération (qui mène à une quantité)
6.54A	6.54B	6.54C	6.54D	Dénombrer des collections en associant pointage et récitation de la comptine numérique (jusqu'à ...)
6.55				Compte des objets parmi plusieurs : donne-moi 6 crayons (10 crayons sont posés)
6.56A		6.56B		Composer et décomposer des nombres jusqu'à
6.57A	6.57B	6.57C	6.57D	Lire les nombres en chiffres jusqu'à
6.58A	6.58B	6.58C	6.58D	Associe les chiffres écrits avec la quantité d'objets et la représentation de la quantité jusqu'à
6.59				Dis combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité ≤ 10
6.60				Utilise les nombres avec une valeur ordinaire (le premier, le deuxième...)

7 EXPLORER LE MONDE

7.1 LE TEMPS

7.1	Connaît la comptine de la semaine	
7.2	Sait dire quel jour on est	
7.3	Sait dire quel jour nous étions hier	
7.4	Sait dire quel jour on sera demain	
7.5	S'entraîne à utiliser des marqueurs temporels adaptés : pendant, avant, après...	
7.6A	Range des images de séquence dans l'ordre	3 images
7.6B		5 images

7.2 L'ESPACE

7.7	Construit un modèle simple en trois dimensions (maison en cube...)
7.8	Suit un labyrinthe
7.9	Reproduit un modèle 2D en 3D en respectant un emplacement topologique
7.10	Se déplace avec le groupe sans difficulté dans les différents lieux de l'école

7.11	Se déplace avec le groupe sans difficulté à l'extérieur de l'école lors de sorties
7.12	Reproduit un modèle orienté (jeux de topologie)
7.13	Suit un plan pour construire un objet
7.14	Maîtrise le vocabulaire de l'espace : - Dessus/dessous - Sur/sous - Devant/derrière - Entre/à côté - Dans/à l'extérieur/à l'intérieur - Gauche/droite
7.15	Acquiert une image orientée de son corps
7.16	Suit un parcours représenté par un schéma
7.17	Se dessine évoluant dans l'espace
7.18	Se repère dans l'espace du cahier (coller les feuilles dans le bon sens, coller les feuilles droites par rapport à l'espace de la feuille, plier une feuille correctement)

7.3 DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

7.19	Montre des parties du corps sur lui-même
7.20	Nomme des parties du corps sur lui-même
7.21	Montre des parties du corps sur autrui
7.22	Nomme des parties du corps sur autrui
7.23	Montre et nomme des parties du corps sur une représentation
7.24	Classe les animaux suivant leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles / mode de déplacement / lieu de vie...)
7.25	Classe les animaux suivant leur nombre de pattes (0, 2, 4, 6, 8)
7.26	Distingue des odeurs, des goûts, des sons, des touchés
7.27	Observe les manifestations des saisons

7.4 EXPLORER LA MATIERE

7.28	Manipule du sable et de la semoule... : transvase, creuse, cherche des objets enfouis....
7.29	Manipule librement la pâte à modeler : malaxe, écrase, déchiquette...
7.30	Manipule l'eau : transvase, mélange, remplit.....
7.31	Utilise à bon escient les termes « plein » et « vide »
7.32	Fait des colombins avec de la pâte à modeler
7.33	Fait des boules avec de la pâte à modeler
7.34	Complète des dessins avec de la pâte à modeler (ex: fait les barreaux de la cage du lion)
7.35	Suit un séquentiel pour réaliser un “objet” avec de la pâte à modeler (préciser le nombre d'étapes)

7.5 UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS

7.5.1 Développer des habiletés essentielles

7.5.1.1 Découpage

7.36	Utilise correctement une paire de ciseaux : pouce dans un anneau, majeur ou majeur et index dans l'autre, ciseaux tenus perpendiculairement à la feuille sans casser le poignet, feuille tenue par l'autre main pouce au-dessus et autres doigts dessous.
7.37	Coupe librement une bande de papier (un coup de ciseaux)
7.38	Coupe une bande de papier entre deux images
7.39	Coupe une bande de papier sur une ligne
7.40	Coupe sur une ligne en enchaînant plusieurs coups de ciseaux
7.41	Coupe des formes simples
7.42	Coupe des formes complexes

7.5.1.2 Collage

7.43	Colle des gommettes librement sur une feuille lorsqu'elles lui sont tendues par l'adulte.
7.44	Décolle les gommettes de leur support puis les colle librement sur une feuille
7.45	Colle les gommettes à des endroits spécifiques (ex : croix sur une feuille)

7.46	Colle des gommettes le long d'une ligne (ex : verticale / horizontale / courbe)
7.47	Sait utiliser de la colle liquide et un pinceau pour réaliser les activités de collage.
7.48	Sait utiliser un stick de colle pour réaliser les activités de collage.
7.49	Colle des morceaux de papier à des endroits précis.
7.50	A compris la nécessité de retourner le morceau de papier pour y déposer la colle.
7.51	Est capable d'enchaîner en autonomie des activités de découpage-collage.
7.52	<i>Colle les feuilles à la bonne place dans son cahier (sur la bonne page, sans que cela ne déborde)</i>

7.5.2 Les jeux de construction

7.53	Manipule librement des jeux de construction variés
7.54	Réalise une construction plane en superposant les éléments sur un modèle taille réelle.
7.55	Réalise une construction plane d'après un modèle.
7.56	Réalise une construction en volume d'après un modèle simple
7.57	Réalise une construction en volume d'après un modèle à étapes.

7.6 UTILISER LES OUTILS NUMÉRIQUES

7.58	Utilise son index pour jouer à des jeux très simples sur une tablette numérique
7.59	Reste quelques secondes sur une activité numérique qu'il a choisi (sans défilement et sans auto-stimulation)
7.60	Ecoute la consigne et fixe son attention avant de répondre (ne fait pas défiler les réponses en cherchant l'auto-stimulation)
7.61	Utilise un clavier pour écrire son prénom, copier un mot simple...
7.62	Utilise une souris d'ordinateur
7.63	Utilise un clavier tactile pour écrire son prénom, copier un mot simple...
7.64	Utilise un appareil photo numérique

8 ANNEXES

8.1 Liste questions personnelles (P 62)

8.2 Listes vocabulaire Issues de l'IFDC (P 63)

8.3 Mots et énoncés – liste informative non exhaustive pour le curriculum UEMA (P 66)

8.1 Liste questions personnelles :

Toutes les réponses doivent pouvoir être fournies avec généralisation des questions et généralisation des personnes qui posent la question (enfant et adulte)

- Indique son prénom
- Indique son nom
- Indique son âge
- Indique sa classe
- Indique s'il a des frères/ sœurs
- Indique le prénom de ses frères/ sœurs
- Indique le nom de sa maîtresse
- Indique le nom de son école (si approprié)
- Indique le prénom de ses copains de classe
- Indique la ville où il habite
- Indique le prénom de son père
- Indique le prénom de sa mère
- Indique son adresse
- Indique le numéro de téléphone d'un de ses parents
- Indique le numéro de téléphone de ses deux parents (en distinguant celui de maman/ papa)
- Indique l'âge de sa fratrie
- Indique ses aliments préférés (qu'est-ce que tu aimes manger ?)
- Indique ses boissons préférées
- Indique ses jeux préférés
- Indique ses dessins animés préférés
- Indique s'il a des animaux de compagnie
- Indique le nom de ses animaux de compagnie
- Epelle son prénom sur demande
- Epelle son nom de famille sur demande

8.2 Listes vocabulaire Issues de l'IFDC

(inventaires français du développement communicatif : un nouvel outil de dépistage des troubles de la communication chez le nourrisson)

<https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/05.ifdc-2.pdf>

- Liste 12 mois

(petit) déjeuner	couche/lange	miam-miam
a/avoir soif	coucou	miaou
abeille	Cuillère	montre/montrer
aïe	Cuisine	musique
ainsi font	danse/danser	nez
allô	donne/donner	nombril/bourrillon
arrête/arrêter	dors/dormir/faire dodo	non
attends/attendre	eau	nounours
attention	encore	ouaf-ouaf
au revoir	être fatigué	oui
balle	fais/faire un bisou	pain
ballon	fenêtre	papa
bébé	figure/visage	pied
boire	fleur	poubelle
bonjour	frigo	prends/prendre
bonne nuit	gâteau/biscuit	prénom de l'enfant
caillou	glace (aliment)	purée
camion de pompier	jour	regarde/regarder
CD	là	s'il te plaît
CD	lapin	tante/tata/tatie
chat	lit	tee-shirt
chaud/chaude	main	téléphone
chaussettes	maison	tombe/tomber
chien/toutou	maman	tortue
chut	mange/manger	vite
clefs	marche/marcher	voiture/auto
collier	merci	

- Liste 18 mois

a/avoir faim	coin-coin	miam-miam
a/avoir soif	couche/lange	moi
attention	cuillère	musique .
au revoir	cuisine	non
bain	dehors	oreille
balle	derrière	où
banane	donne/donner	pantalon
bébé	dors/dormir/faire dodo	parc (public)
bêê bêê	eau	photo
bien	encore	pied
bois/boire	ferme/fermer	poisson
bon/ne	fourchette	porte
bonjour	frigo	poubelle
bonne nuit	fromage	poule
bouteille	gâteau/biscuit	poupée
bras	gentil/gentille	poussette
bravo	jette/jeter	prends/prendre
brosse à dent	joue/jouer	pyjama
canapé/divan	là	regarde/regarder
canard	lait	sale
CD	lapin	sieste
CD nom de l'enfant	lave/laver	soupe
chambre	lit	table
chapeau/bonnet	livre	tape/taper
chat	lunettes	télécommande
chaud/chaude	main	tombe/tomber
chausson/pantoufle	maintenant .	touche/toucher
chaussure/soulier	maison	va/aller
cheval	maman	vache
cheveux	mange/manger	voiture/auto
chut	merci	vroum
cocorico	meuh	yeux

- Liste 24 mois

a/avoir peur	cochon	monsieur
aïe	coin-coin	moto
allô	compote	musique
assiette	couche/lange	nom de l'enfant
attention	coucou	oreille
au revoir	cuillère	où
ballon	dame	ouaf-ouaf
bateau	dehors	pain
beau/belle	eau	pantalon
bébé.	école	papa
bêe bêe	écris	pars/partir/parti
bois/boire	éléphant	pas
bon/bonne	encore	pâtes
bonbons	fais/faire un bisou	pleure/pleurer
bonjour	ferme/fermer	pluie
bottes	fleur	poisson
bouche	froid/froide	pomme
bras	fromage	porte
ça	ici	pot
cache/cacher	là	poubelle
cadeau	lait	pyjama
caillou	lapin	quoi
canard	lit	s'il te plaît
casse/casser	livre	sale
chaise	lumière	télé
chat	lune	tombe/tomber
chaud/chaude	main	verre
chaussure/soulier	maison	voiture/auto
cheval	maman	vroum
cheveux	mange/manger	yaourt/yogourt
chien/toutou	merci	yeux
chocolat	miaou	
chut	moi	

8.3 Mots et énoncés – liste informative non exhaustive pour le curriculum UEMA

Liste basée sur l'« inventaire MacArthur-Bates du développement et de la communication », adapté au Français et complété – 639 mots de base

1. ONOMATOPÉES (12)			
<input type="radio"/> Aïe	<input type="radio"/> Grr	<input type="radio"/> Miam miam	
<input type="radio"/> Bééé bééé	<input type="radio"/> Oh oh	<input type="radio"/> Tchou tchou	
<input type="radio"/> Cocorico	<input type="radio"/> Coin coin	<input type="radio"/> Vroum	
<input type="radio"/> Meuh	<input type="radio"/> Ouaf ouaf	<input type="radio"/> Miaou	

2. ANIMAUX (40)			
<input type="radio"/> Abeille	<input type="radio"/> Coq	<input type="radio"/> Hérisson	<input type="radio"/> Poisson
<input type="radio"/> Agneau	<input type="radio"/> Crabe	<input type="radio"/> Hibou	<input type="radio"/> Poule
<input type="radio"/> Ane	<input type="radio"/> Crocodile	<input type="radio"/> Mouche	<input type="radio"/> Poussin
<input type="radio"/> Animal	<input type="radio"/> Dinosaur	<input type="radio"/> Moustique	<input type="radio"/> Requin
<input type="radio"/> Baleine	<input type="radio"/> Ecureuil	<input type="radio"/> Mouton	<input type="radio"/> Singe
<input type="radio"/> Chat	<input type="radio"/> Eléphant	<input type="radio"/> Oiseau	<input type="radio"/> Souris
<input type="radio"/> Cheval	<input type="radio"/> Escargot	<input type="radio"/> Ours	<input type="radio"/> Tigre
<input type="radio"/> Chèvre	<input type="radio"/> Fourmi	<input type="radio"/> Panda	<input type="radio"/> Tortue
<input type="radio"/> Chien	<input type="radio"/> Girafe	<input type="radio"/> Papillon	<input type="radio"/> Vache
<input type="radio"/> Cochon	<input type="radio"/> Grenouille	<input type="radio"/> Pingouin	<input type="radio"/> Zèbre

3. VEHICULES (14)			
<input type="radio"/> Avion	<input type="radio"/> Camion de pompier	<input type="radio"/> Tracteur	<input type="radio"/> Vélo
<input type="radio"/> Bateau	<input type="radio"/> Hélicoptère	<input type="radio"/> Train	<input type="radio"/> Voiture
<input type="radio"/> Bus	<input type="radio"/> Moto	<input type="radio"/> Tricycle	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Camion	<input type="radio"/> Poussette	<input type="radio"/> Trotinette	<input type="radio"/>

4. JEUX & JOUETS (32)			
<input type="radio"/> Balle	<input type="radio"/> Coloriage	<input type="radio"/> Lego	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Ballon	<input type="radio"/> Craie	<input type="radio"/> Livre	<input type="radio"/> Sable

<input type="radio"/> Balançoire	<input type="radio"/> Crayon de couleur	<input type="radio"/> Marionnette	<input type="radio"/> Tablette/ IPad
<input type="radio"/> Bâton	<input type="radio"/> Feutres	<input type="radio"/> Musique	<input type="radio"/> Toboggan
<input type="radio"/> Bloc / cube	<input type="radio"/> Film	<input type="radio"/> Ordinateur	<input type="radio"/> Trampoline
<input type="radio"/> Bulles	<input type="radio"/> Guili	<input type="radio"/> Pâte à modeler	<input type="radio"/> Vidéo/ youtube
<input type="radio"/> Cadeau	<input type="radio"/> Histoire	<input type="radio"/> Peinture	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Ciseaux	<input type="radio"/> Jeu	<input type="radio"/> Pinceau	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Colle	<input type="radio"/> Jouet	<input type="radio"/> Poupée	<input type="radio"/>

5. NOURRITURE & BOISSON (66)			
<input type="radio"/> Banane	<input type="radio"/> Crêpe	<input type="radio"/> Moutarde	<input type="radio"/> Raisin
<input type="radio"/> Beignet	<input type="radio"/> Croissant	<input type="radio"/> Nourriture	<input type="radio"/> Raisin sec
<input type="radio"/> Beurre	<input type="radio"/> Eau	<input type="radio"/> Nuggets	<input type="radio"/> Salade
<input type="radio"/> Biscuit	<input type="radio"/> Fraise	<input type="radio"/> Œuf	<input type="radio"/> Sandwich
<input type="radio"/> Bonbon	<input type="radio"/> Frite	<input type="radio"/> Orange	<input type="radio"/> Sauce
<input type="radio"/> Café	<input type="radio"/> Fromage	<input type="radio"/> Pain	<input type="radio"/> Saucisse
<input type="radio"/> Carotte	<input type="radio"/> Gâteau	<input type="radio"/> Pain au chocolat	<input type="radio"/> Saucisson
<input type="radio"/> Céréale	<input type="radio"/> Glace	<input type="radio"/> Pâtes	<input type="radio"/> Sel
<input type="radio"/> Cerise	<input type="radio"/> Hamburger	<input type="radio"/> Petit pois	<input type="radio"/> Soupe
<input type="radio"/> Chips	<input type="radio"/> Haricots verts	<input type="radio"/> Pizza	<input type="radio"/> Spaghetti
<input type="radio"/> Chocolat	<input type="radio"/> Jambon	<input type="radio"/> Poisson	<input type="radio"/> Thon
<input type="radio"/> Citrouille	<input type="radio"/> Jus	<input type="radio"/> Pomme	<input type="radio"/> Toast
<input type="radio"/> Clémentine	<input type="radio"/> Ketchup	<input type="radio"/> Pomme de terre/ patate	<input type="radio"/> Vanille
<input type="radio"/> Coca	<input type="radio"/> Lait	<input type="radio"/> Poire	<input type="radio"/> Viande
<input type="radio"/> Compote	<input type="radio"/> Melon	<input type="radio"/> Pop-corn	<input type="radio"/> Yaourt
<input type="radio"/> Confiture	<input type="radio"/> Mandarine	<input type="radio"/> Poulet	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Cornichon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Purée	<input type="radio"/>

6. VÊTEMENTS (31)			
<input type="radio"/> Bavoir	<input type="radio"/> Chaussette	<input type="radio"/> Fermeture éclair	<input type="radio"/> Short
<input type="radio"/> Basket	<input type="radio"/> Chaussure	<input type="radio"/> Foulard	<input type="radio"/> Tee-shirt

<input type="radio"/> Bonnet	<input type="radio"/> Chausson	<input type="radio"/> Jeans	<input type="radio"/> Veste
<input type="radio"/> Blouson	<input type="radio"/> Chemise	<input type="radio"/> Jupe	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Bottes	<input type="radio"/> Chemise de nuit	<input type="radio"/> Manteau	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Boutons	<input type="radio"/> Collants	<input type="radio"/> Pyjama	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Capuche	<input type="radio"/> Collier	<input type="radio"/> Robe	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Ceinture	<input type="radio"/> Couche	<input type="radio"/> Sandales	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Chapeau	<input type="radio"/> Echarpe	<input type="radio"/> Slip/caleçon	<input type="radio"/>

7. PARTIES DU CORPS (35)			
<input type="radio"/> Bobo	<input type="radio"/> Doigt	<input type="radio"/> Main	<input type="radio"/> Poignet
<input type="radio"/> Bouche	<input type="radio"/> Epaule	<input type="radio"/> Menton	<input type="radio"/> Pouce
<input type="radio"/> Bras	<input type="radio"/> Fesses/ derrière	<input type="radio"/> Moustache	<input type="radio"/> Sourcil
<input type="radio"/> Cheveux	<input type="radio"/> Front	<input type="radio"/> Nez	<input type="radio"/> Tête
<input type="radio"/> cheville	<input type="radio"/> Genou	<input type="radio"/> Nombril	<input type="radio"/> Talon
<input type="radio"/> Cils	<input type="radio"/> Jambe	<input type="radio"/> Ongle	<input type="radio"/> Visage
<input type="radio"/> Cou	<input type="radio"/> Joue	<input type="radio"/> Oreille	<input type="radio"/> Yeux
<input type="radio"/> Coude	<input type="radio"/> Langue	<input type="radio"/> Orteil	<input type="radio"/> Barbe
<input type="radio"/> Dent	<input type="radio"/> Lèvres	<input type="radio"/> Pied	<input type="radio"/>

8. OBJETS QUOTIDIENS DE LA MAISON (47)				
<input type="radio"/> Argent	<input type="radio"/> Ciseaux	<input type="radio"/> Imprimante	<input type="radio"/> Oreiller	<input type="radio"/> Radio
<input type="radio"/> Aspirateur	<input type="radio"/> Clé	<input type="radio"/> Lampe	<input type="radio"/> Panier	<input type="radio"/> Ruban
<input type="radio"/> Assiette	<input type="radio"/> Clou	<input type="radio"/> Lumière	<input type="radio"/> Papier	<input type="radio"/> Sac à main
<input type="radio"/> Balai	<input type="radio"/> Couteau	<input type="radio"/> Lunettes	<input type="radio"/> Peigne	<input type="radio"/> Sac à dos
<input type="radio"/> Boîte	<input type="radio"/> Couverture	<input type="radio"/> Marteau	<input type="radio"/> Photo	<input type="radio"/> Savon
<input type="radio"/> Bol	<input type="radio"/> Cuillère	<input type="radio"/> Médicament	<input type="radio"/> Plante	<input type="radio"/> Seau
<input type="radio"/> Bouteille	<input type="radio"/> Fourchette	<input type="radio"/> Montre	<input type="radio"/> Plat	<input type="radio"/> Serviette
<input type="radio"/> Brosse à dent	<input type="radio"/> Horloge	<input type="radio"/> Mouchoir/kleenex	<input type="radio"/> Pot	<input type="radio"/> Tasse
<input type="radio"/> Carafe	<input type="radio"/> Image	<input type="radio"/> Ordinateur	<input type="radio"/> Poubelle	<input type="radio"/> Téléphone
<input type="radio"/> Cartable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> Verre

9. MEUBLES & PIECES (32)			
<input type="radio"/> Bain/ baignoire	<input type="radio"/> Entrée	<input type="radio"/> Lit	<input type="radio"/> Pot
<input type="radio"/> Banc	<input type="radio"/> Escalier	<input type="radio"/> Machine à laver/ lave linge	<input type="radio"/> Salle de bains
<input type="radio"/> Canapé	<input type="radio"/> Evier/ lavabo	<input type="radio"/> Marche	<input type="radio"/> Salon
<input type="radio"/> Chaise	<input type="radio"/> Fenêtre	<input type="radio"/> Micro-ondes	<input type="radio"/> Sèche linge
<input type="radio"/> Chambre	<input type="radio"/> Four	<input type="radio"/> Pièce	<input type="radio"/> Sous-sol/ cave
<input type="radio"/> Cheminée	<input type="radio"/> Frigo	<input type="radio"/> Pince à linge	<input type="radio"/> Table
<input type="radio"/> Cuisine	<input type="radio"/> Garage/parking	<input type="radio"/> Placard	<input type="radio"/> Télévision
<input type="radio"/> Douche	<input type="radio"/> Lave-vaisselle	<input type="radio"/> Porte	<input type="radio"/> Toilettes/ WC

10. OBJETS DE L'EXTERIEUR (32)			
<input type="radio"/> Arbre	<input type="radio"/> Drapeau	<input type="radio"/> Neige	<input type="radio"/> Sable
<input type="radio"/> Arrosoir	<input type="radio"/> Eau	<input type="radio"/> Nuage	<input type="radio"/> Soleil
<input type="radio"/> Balançoire	<input type="radio"/> Echelle	<input type="radio"/> Pelle	<input type="radio"/> Terrasse
<input type="radio"/> Balcon	<input type="radio"/> Etoile	<input type="radio"/> Pierre	<input type="radio"/> Toit
<input type="radio"/> Bonhomme de neige	<input type="radio"/> Fleur	<input type="radio"/> Piscine	<input type="radio"/> Tondeuse
<input type="radio"/> Caillou	<input type="radio"/> Gazon	<input type="radio"/> Pluie	<input type="radio"/> Trottoir
<input type="radio"/> Ciel	<input type="radio"/> Jardin	<input type="radio"/> Roue	<input type="radio"/> Tuyau
<input type="radio"/> Cour	<input type="radio"/> Lune	<input type="radio"/> Rue	<input type="radio"/> Vent

11. ENDROITS OU ALLER (18)			
<input type="radio"/> Boulangerie	<input type="radio"/> Ecole	<input type="radio"/> Maison	<input type="radio"/> Travail/ bureau
<input type="radio"/> Campagne	<input type="radio"/> Ferme	<input type="radio"/> Marché	<input type="radio"/> Square
<input type="radio"/> Camping	<input type="radio"/> Fête	<input type="radio"/> Parc	<input type="radio"/> Zoo
<input type="radio"/> Cirque	<input type="radio"/> Forêt	<input type="radio"/> Pique-nique	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Dehors	<input type="radio"/> Magasin	<input type="radio"/> Plage	<input type="radio"/>

12. GENs (26)			
<input type="radio"/> Ami	<input type="radio"/> Fille	<input type="radio"/> Maman	<input type="radio"/> Prénom de la maîtresse
<input type="radio"/> Bébé	<input type="radio"/> Frère	<input type="radio"/> Monsieur	<input type="radio"/> Sœur
<input type="radio"/> Bonhomme	<input type="radio"/> Garçon	<input type="radio"/> Nom de l'animal de la maison	<input type="radio"/> Son propre nom

<input type="radio"/> Clown	<input type="radio"/> Gens/ monde	<input type="radio"/> Nom de la nounou	<input type="radio"/> Tata (<i>ou tout autre qualificatif utilisé en famille</i>)
<input type="radio"/> Cow-boy	<input type="radio"/> Mamie (<i>ou tout autre qualificatif utilisé en famille</i>)	<input type="radio"/> Papa	<input type="radio"/> Tonton (<i>ou tout autre qualificatif utilisé en famille</i>)
<input type="radio"/> Docteur	<input type="radio"/> Papi (<i>ou tout autre qualificatif utilisé en famille</i>)	<input type="radio"/> Personne	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Enfant	<input type="radio"/> Madame	<input type="radio"/> Police	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Facteur	<input type="radio"/> Maîtresse	<input type="radio"/> Pompier	<input type="radio"/>

13. ROUTINES (21)		
<input type="radio"/> Aller au magasin	<input type="radio"/> Chut	<input type="radio"/> Merci
<input type="radio"/> Allô	<input type="radio"/> Coucou	<input type="radio"/> Non
<input type="radio"/> Au revoir/ bye bye	<input type="radio"/> Déjeuner	<input type="radio"/> Ok
<input type="radio"/> Bain	<input type="radio"/> Dîner	<input type="radio"/> Oui
<input type="radio"/> Bonjour	<input type="radio"/> Dodo	<input type="radio"/> Parler (au téléphone)
<input type="radio"/> Bonne nuit	<input type="radio"/> Faire caca/ faire pipi	<input type="radio"/> Petit-déjeuner
<input type="radio"/> Bravo	<input type="radio"/> Goûter/ collation	<input type="radio"/> S'il vous plaît

14. VERBES (104)				
<input type="radio"/> Acheter	<input type="radio"/> Chanter	<input type="radio"/> Embrasser	<input type="radio"/> Monter	<input type="radio"/> Sécher
<input type="radio"/> Aider	<input type="radio"/> Chatouiller	<input type="radio"/> Enlever	<input type="radio"/> Montrer	<input type="radio"/> Se dépêcher
<input type="radio"/> Aimer	<input type="radio"/> Chercher	<input type="radio"/> Entendre	<input type="radio"/> Mordre	<input type="radio"/> Souffler
<input type="radio"/> Aller	<input type="radio"/> Choisir	<input type="radio"/> Essayer	<input type="radio"/> Nager	<input type="radio"/> Sourire
<input type="radio"/> Allumer	<input type="radio"/> Cogner (se)	<input type="radio"/> Essuyer	<input type="radio"/> Nettoyer	<input type="radio"/> Surveiller
<input type="radio"/> Amener	<input type="radio"/> Coller	<input type="radio"/> Être	<input type="radio"/> Ouvrir	<input type="radio"/> Taper
<input type="radio"/> Applaudir	<input type="radio"/> Conduire	<input type="radio"/> Faire	<input type="radio"/> Parler	<input type="radio"/> Tenir
<input type="radio"/> Apporter	<input type="radio"/> Construire	<input type="radio"/> Fermer	<input type="radio"/> Partager	<input type="radio"/> Tirer
<input type="radio"/> Arrêter	<input type="radio"/> Couper	<input type="radio"/> Finir	<input type="radio"/> Peindre	<input type="radio"/> Tomber
<input type="radio"/> Arroser	<input type="radio"/> Courir	<input type="radio"/> Glisser	<input type="radio"/> Penser	<input type="radio"/> Toucher
<input type="radio"/> Assoeoir	<input type="radio"/> Couvrir	<input type="radio"/> Goûter	<input type="radio"/> Pleurer	<input type="radio"/> Tourner
<input type="radio"/> Attacher	<input type="radio"/> Cracher	<input type="radio"/> Grimper	<input type="radio"/> Pousser	<input type="radio"/> Transporter
<input type="radio"/> Attendre	<input type="radio"/> Danse	<input type="radio"/> Jeter	<input type="radio"/> Pouvoir	<input type="radio"/> Travailler
<input type="radio"/> Attraper	<input type="radio"/> Déchirer	<input type="radio"/> Jouer	<input type="radio"/> Prendre	<input type="radio"/> Trouver

<input type="radio"/> Avoir	<input type="radio"/> Descendre	<input type="radio"/> Lancer	<input type="radio"/> Ramasser	<input type="radio"/> Venir
<input type="radio"/> Balancer	<input type="radio"/> Dessiner	<input type="radio"/> Laver	<input type="radio"/> Ranger	<input type="radio"/> Verser
<input type="radio"/> Balayer	<input type="radio"/> Dire	<input type="radio"/> Lécher	<input type="radio"/> Regarder	<input type="radio"/> Voir
<input type="radio"/> Bercer	<input type="radio"/> Donner	<input type="radio"/> Lire	<input type="radio"/> Renverser	<input type="radio"/> Vouloir
<input type="radio"/> Boire	<input type="radio"/> Dormir	<input type="radio"/> Manger	<input type="radio"/> Réparer	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Briser/ casser	<input type="radio"/> Echapper	<input type="radio"/> Marcher	<input type="radio"/> Rester	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Brosser	<input type="radio"/> Ecouter	<input type="radio"/> Mélanger	<input type="radio"/> Réveiller	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Cacher	<input type="radio"/> Ecrire	<input type="radio"/> Mettre	<input type="radio"/> Sauter	<input type="radio"/>

15. QUALIFICATIFS (60)				
<input type="radio"/> (avoir) mal	<input type="radio"/> Dur	<input type="radio"/> Mal	<input type="radio"/> Pris	
<input type="radio"/> Beau/ belle	<input type="radio"/> Endormi	<input type="radio"/> Malade	<input type="radio"/> Propre	
<input type="radio"/> Bien	<input type="radio"/> Fâché	<input type="radio"/> Marron	<input type="radio"/> Réveillé	
<input type="radio"/> Blanc	<input type="radio"/> Faim	<input type="radio"/> Mieux	<input type="radio"/> Rond	
<input type="radio"/> Bleu	<input type="radio"/> Fatigué	<input type="radio"/> Mignon	<input type="radio"/> Rouge	
<input type="radio"/> Bon	<input type="radio"/> Fini	<input type="radio"/> Mouillé	<input type="radio"/> Sale	
<input type="radio"/> Brisé/ cassé	<input type="radio"/> Fort	<input type="radio"/> Noir	<input type="radio"/> Sec	
<input type="radio"/> Capable	<input type="radio"/> Froid	<input type="radio"/> Nouveau	<input type="radio"/> Soif	
<input type="radio"/> Chaud	<input type="radio"/> Gentil	<input type="radio"/> Orange	<input type="radio"/> Méchant	
<input type="radio"/> Collant	<input type="radio"/> Gros/ grand	<input type="radio"/> Parti	<input type="radio"/> Tranquille	
<input type="radio"/> Content	<input type="radio"/> Haut	<input type="radio"/> Pauvre	<input type="radio"/> Triste	
<input type="radio"/> Debout	<input type="radio"/> Jaune	<input type="radio"/> Petit	<input type="radio"/> Vert	
<input type="radio"/> Dégoûtant	<input type="radio"/> Joli	<input type="radio"/> Peur	<input type="radio"/> Vide	
<input type="radio"/> Dernier	<input type="radio"/> Long	<input type="radio"/> Plein	<input type="radio"/> Vieux/ vieille	
<input type="radio"/> Doux	<input type="radio"/> Lourd	<input type="radio"/> Premier	<input type="radio"/> vite	

16. MOTS POUR PARLER DU TEMPS (15)				
<input type="radio"/> Après	<input type="radio"/> Demain	<input type="radio"/> Matin		
<input type="radio"/> Aujourd’hui	<input type="radio"/> Heure	<input type="radio"/> Nuit		
<input type="radio"/> Avant	<input type="radio"/> Hier	<input type="radio"/> Plus tard		
<input type="radio"/> Bientôt	<input type="radio"/> Jour	<input type="radio"/> Tout de suite		

<input type="radio"/> Ce soir	<input type="radio"/> Maintenant	<input type="radio"/> Tout à l'heure
-------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------

17. PRONOMS (28)		
<input type="radio"/> A eux	<input type="radio"/> Elles	<input type="radio"/> Nous
<input type="radio"/> A lui	<input type="radio"/> Il	<input type="radio"/> Nôtre
<input type="radio"/> A moi	<input type="radio"/> Ils	<input type="radio"/> On
<input type="radio"/> A nous	<input type="radio"/> Je	<input type="radio"/> Son
<input type="radio"/> A toi	<input type="radio"/> Le mien	<input type="radio"/> Toi
<input type="radio"/> A vous	<input type="radio"/> Le tien	<input type="radio"/> Ton
<input type="radio"/> Ça	<input type="radio"/> Lui	<input type="radio"/> Tu
<input type="radio"/> Ce	<input type="radio"/> Me	<input type="radio"/> Vous
<input type="radio"/> Celui-là	<input type="radio"/> Moi	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Elle	<input type="radio"/> Mon	<input type="radio"/>

18. MOTS D'INTERROGATION (8)		
<input type="radio"/> Comment	<input type="radio"/> Pourquoi	<input type="radio"/> Qui
<input type="radio"/> Lequel/ laquelle	<input type="radio"/> Quand	<input type="radio"/> Quoi
<input type="radio"/> Où	<input type="radio"/> Quel	<input type="radio"/>

19. QUANTIFICATEURS & ARTICLES (17)		
<input type="radio"/> Autre	<input type="radio"/> Même	<input type="radio"/> Trop
<input type="radio"/> Beaucoup	<input type="radio"/> Pareil	<input type="radio"/> Un / une
<input type="radio"/> De/ du	<input type="radio"/> Pas	<input type="radio"/> Un autre
<input type="radio"/> Des	<input type="radio"/> Plus	<input type="radio"/> Un peu
<input type="radio"/> Encore	<input type="radio"/> Plusieurs	<input type="radio"/> Les
<input type="radio"/> Le/ la	<input type="radio"/> Tout/ toute	<input type="radio"/>

20. CONJONCTIONS (7)		
<input type="radio"/> Alors	<input type="radio"/> Mais	<input type="radio"/> Si
<input type="radio"/> Aussi	<input type="radio"/> Parce que	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> Et	<input type="radio"/> Puis	<input type="radio"/>



www.formavision-autisme.com

FORMAVISION – SARL au capital de 3000 euros - R.C.S La Rochelle
Nº SIRET : 78932862200012- Déclaration d'activité enregistrée
sous le numéro 54 17 01621 17 auprès du préfet de région de
Poitou-Charentes
7 Avenue Chopin 17570 Les Mathes

Nous contacter : Tél. : 09 53 94 35 52 / 06 79 86 08 42 ou
Mail : secretariat@forma-vision.com