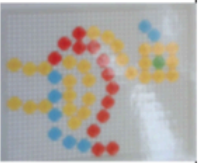
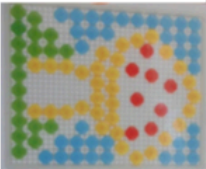
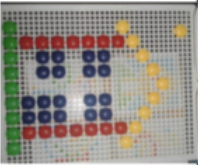


Mosaïque GS-2

Objectif : reproduire un modèle complexe avec les picots.

 L'oiseau	 La fleur
Date: _____	Date: _____
 Le champignon	 Le papillon
Date: _____	Date: _____
 La maison	
Date: _____	

La tortue équilibriste

Objectifs : travailler la motricité fine, la concentration et stimuler l'habileté logique.



J'ajoute au jeu de la tortue équilibriste.

Date : _____

Date : _____

Date : _____

Date : _____

Date : _____

Date : _____

Règle du jeu : Je lance le dé, j'y pose les cylindres en fonction de la couleur du dé. Attention à ne pas faire tomber les cylindres. (Peut se jouer à deux élèves)

Puzzles de nombres

Objectifs : associer une quantité à son écriture chiffrée ; aborder les premiers calculs (additions / soustractions).



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									
11	12	13	14	15	1+1	3+3	3+4	3+5	4+2
									
1+4	2+5	6+2	3-2	4-3	5-2 (bleu)	5-2 (vert)	6-3	8-3	10-5
									
									

Suivi GS : "Jeu Jour /Nuit"

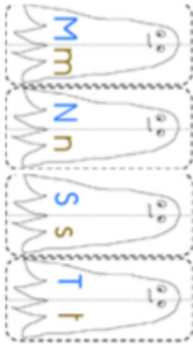


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
41	42	43	44	45	46	47	48		
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺		

Jeu des "fantômes" alphabétiques GS

Correspondance Majuscule d'imprimerie / minuscules scriptes

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z



"Les blocs logiques" GS - Niveau 2 ★★

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

Objectif : Je reproduis l'assemblage d'un copain. ★★				

"Les blocs logiques" GS - Niveau 3

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

La maison

Le bonhomme

La fleur

Le train

Le bateau

La fusée

L'oiseau

Le camion

Le château

Le chat

Objectif : Je reproduis un assemblage sans modèle.

Dessins guidés niveau 1.

Compétences : J'apprends à dessiner en suivant un modèle				
☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	

QLM GS : « Utiliser une loupe »

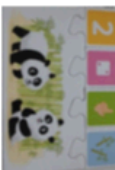
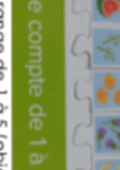
Objectif : Manipuler un outil technique (la loupe)



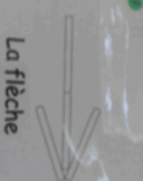
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

G5 : Suivi Jeu 1.2.3 Ravensburger.

Objectif : Je sais reconnaître sans compter le nombre indiqué par le dé ou les doigts ; je sais lire les chiffres de 1 à 5 puis de 1 à 10.

 La carte du 1	 La carte du 2	 La carte du 3
Date :	Date :	Date :
 La carte du 4	 La carte du 5	 La carte du 6
Date :	Date :	Date :
 La carte du 7	 La carte du 8	 La carte du 9
Date :	Date :	Date :
 La carte du 10	 Je compte de 1 à 5 Je range de 1 à 5 (chiffres)	 Je compte de 1 à 5 Je range de 1 à 5 (dés)
Date :	Date :	Date :
 Je compte de 1 à 5 Je range de 1 à 5 (doigts)	 Je compte de 1 à 5 Je range de 1 à 5 (objets)	 Je compte de 6 à 10 Je range de 6 à 10 (chiffres)
Date :	Date :	Date :
 Je compte de 6 à 10 Je range de 6 à 10 (dés)	 Je compte de 6 à 10 Je range de 6 à 10 (doigts)	 Je compte de 6 à 10 Je range de 6 à 10 (objets)
Date :	Date :	Date :

"Les bâtonnets"

 1. Le carré	 2. Le rectangle
Date :	Date :
 3. Le triangle	 4. La maison
Date :	Date :
 5. Lignes brisées	 6. Les créneaux
Date :	Date :
 7. La flèche	 8. L'échelle
Date :	Date :
 9. Le bateau	 10. L'étoile
Date :	Date :
 11. Le tipi	 12. Le sapin
Date :	Date :

Suivi GS : "Les lettres d'un mot"

Objectif : Retrouver les lettres d'un mot.

1 les lettres

hippopotame
i e t h
p o u h o
m n p l p

Fiche n°1	Fiche n°2	Fiche n°3	Fiche n°4
Fiche n°5	Fiche n°6	Fiche n°7	Fiche n°8
Fiche n°9	Fiche n°10	Fiche n°11	Fiche n°12
Fiche n°13	Fiche n°14		

Suivi GS : "Les mots d'une phrase"

Objectif : Retrouver les mots d'une phrase.

10 les mots

Le lapin mange de la salade.
lait de la mange
la au fille du sole
lapin salade le lac

Fiche n°1	Fiche n°2	Fiche n°3	Fiche n°4
Fiche n°5	Fiche n°6	Fiche n°7	Fiche n°8
Fiche n°9	Fiche n°10	Fiche n°11	Fiche n°12

Cartes à compter : "Combien de côtés ?"

Objectif : Dénombrer les côtés d'une forme complexe.



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊

Révisions Graphisme GS

Niveau 3 : "Cahier de graphismes fins"

 3

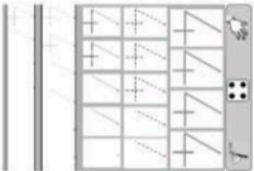
 7

1	2	3	4	5	6	7	8
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
9	10	11	12	13	14	15	16
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
17	18						
😊	😊						

Ecriture chiffres GS

J'ai travaillé la fiche de la lettre...

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9



Les hérissons numériques

Objectif : dénombrer une quantité jusqu'e 10 (en points) ; reconnaître l'écriture chiffrée du nombre ; associer la bonne quantité de pinces à linges correspondante.



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

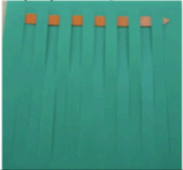
Jeu « Je compose des mots » (Nathan)

Local



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	

Atelier "Le tisserand" - Consigne : J'insère une languette dans la fente et je la fais passer dessus, dessous. (objectif : développer la motricité fine)

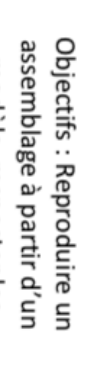
Je tisse les bandes dans le grand papillon. 	Je tisse les bandes dans le grand escargot. 	Je tisse les bandes dans le petit poisson. 	Je tisse les bandes dans la boîte du clown. 	Je tisse les bandes sur la petite plaque verte/bleue. 
Date :	Date :	Date :	Date :	Date :

Les champignons numériques de 1 à 10



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Espace GS : La farandole des animaux (niveau 1)

	
Date :	Date :
1	2
	
Date :	Date :
3	4
	
Date :	Date :
5	6
	
Date :	Date :
7	8
	
Date :	Date :
9	Objectifs : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle, respecter les positions des animaux.
Date :	

Feuille de route

Prénom :

Ateliers :
"Mosaïques/Attrimath"

Objectif : Reconstituer une mosaïque.

Espace GS : Ribambelle dans la forêt

Objectifs : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle, respecter les positions des animaux.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊

Suivi de l'atelier « Localisons les syllabes » GS

PIZZA	PAIN	SEAU	RIZ
DOS	ROBOT	RAT	SCIE

ATELIER TANGRAM			
N°6	N°7	N°8	N°9
			
			