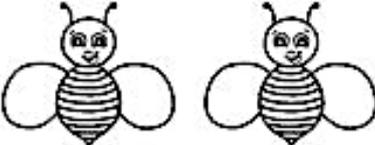
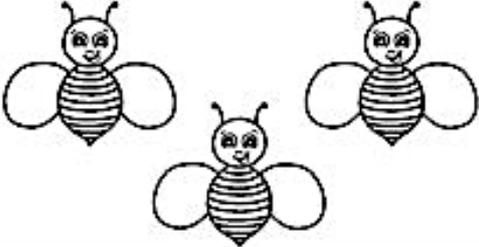
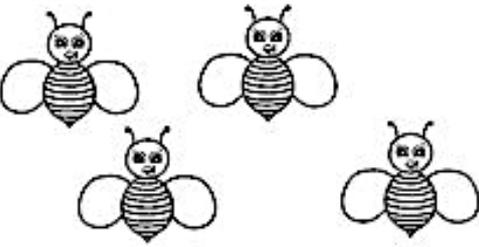
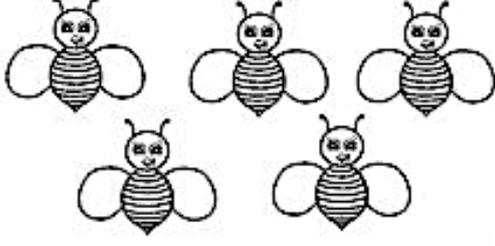
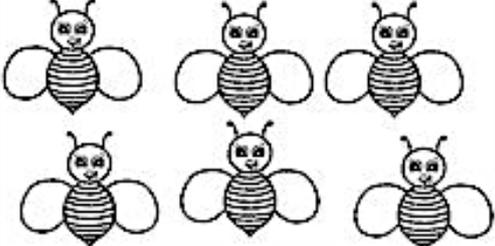


Prénom :	Correction :	Date :	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Objectif(s) : associer une collection à une écriture chiffrée	Consigne : découpe et colle la collection d'abeilles correspondante au nombre indiqué sur les ruches	





Prénom :	Correction :	Date :	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Objectif(s) : associer une collection à une écriture chiffrée et à une constellation	Consigne : écris le nombre et dessine la constellation correspondant à la collection d'abeilles	

	1	
		
		
		
		
		

Prénom :	Correction :	Date :	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Objectif(s) : s'entraîner à suivre une suite logique donnée	Consigne : trace le chemin de la petite chenille jusqu'au papillon en suivant la suite logique donnée	

Suite logique : chenille, papillon, fleur

The logic puzzle grid consists of 6 rows and 6 columns. The sequence above the grid is: Caterpillar → Butterfly → Flower. The grid contains the following items in each cell (row by row, left to right):

- Row 1: Butterfly, Flower, Flower, Butterfly, Caterpillar, Flower
- Row 2: Butterfly, Caterpillar, Butterfly, Flower, Butterfly, Flower
- Row 3: Caterpillar, Butterfly, Caterpillar, Butterfly, Caterpillar, Caterpillar
- Row 4: Caterpillar, Flower, Butterfly, Butterfly, Flower, Butterfly
- Row 5: Butterfly, Flower, Butterfly, Caterpillar, Butterfly, Flower
- Row 6: Caterpillar, Caterpillar, Butterfly, Flower, Flower, Caterpillar

A large blue arrow points from the caterpillar above the first cell to the first cell. Another large blue arrow points from the bottom-right cell of the grid to a purple butterfly below it.

<u>Prénom :</u>	<u>Correction :</u>	<u>Date :</u>	MS
<u>Domaine(s) :</u> mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques	<u>Objectif(s) :</u> s'entraîner à tracer un dessin par la symétrie axiale	<u>Consigne :</u> trace l'autre moitié de la petite abeille	

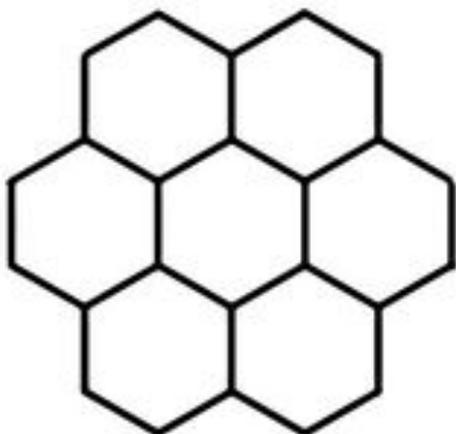
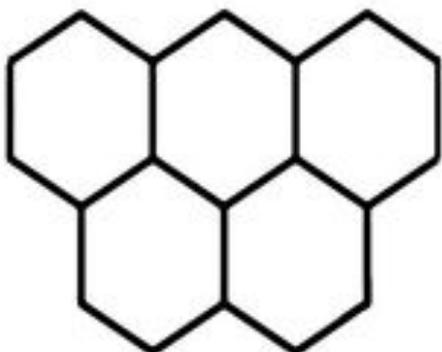


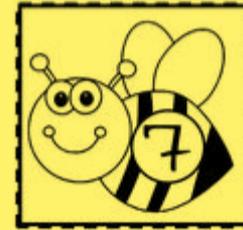
Prénom :	Correction :	Date :	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Objectif(s) : dénombrer des collections et les associer à une écriture chiffrée	Consigne : écris le nombre correspondant au nombre d'alvéoles	

The worksheet is set against a background of a honeycomb wall with bees flying. It contains four distinct groups of honeycomb cells, each accompanied by a bee illustration and an empty rectangular box for the student to write the count.

- Group 1 (top left):** A cluster of 5 cells (3 in the top row, 2 in the bottom row). A bee is flying above it to the right.
- Group 2 (middle left):** A cluster of 4 cells (2 in the top row, 2 in the bottom row). A bee is flying above it.
- Group 3 (center):** A ring of 6 cells surrounding a central empty space. A bee is flying above it.
- Group 4 (bottom left):** A cluster of 8 cells arranged in three rows (3, 3, and 2 cells). A bee is flying above it.
- Group 5 (bottom center):** A single cell. A bee is flying above it.
- Group 6 (bottom right):** A cluster of 8 cells arranged in three rows (3, 3, and 2 cells). A bee is flying below it.

<u>Prénom :</u>	<u>Correction :</u>	<u>Date :</u>	MS
<u>Domaine(s) :</u> mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	<u>Objectif(s) :</u> dénombrer des collections et les associer à une écriture chiffrée	<u>Consigne :</u> colle l'étiquette avec l'abeille qui a le bon nombre correspondant au nombre d'alvéoles	





Prénom :	Correction :	Date :	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Objectif(s) : dénombrer des collections et les associer à une écriture chiffrée	Consigne : écris dans les cases combien de fourmis il y a dans chaque bocal	

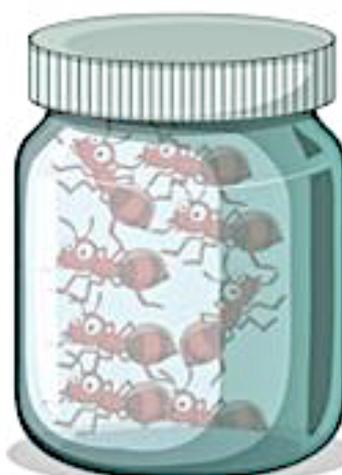








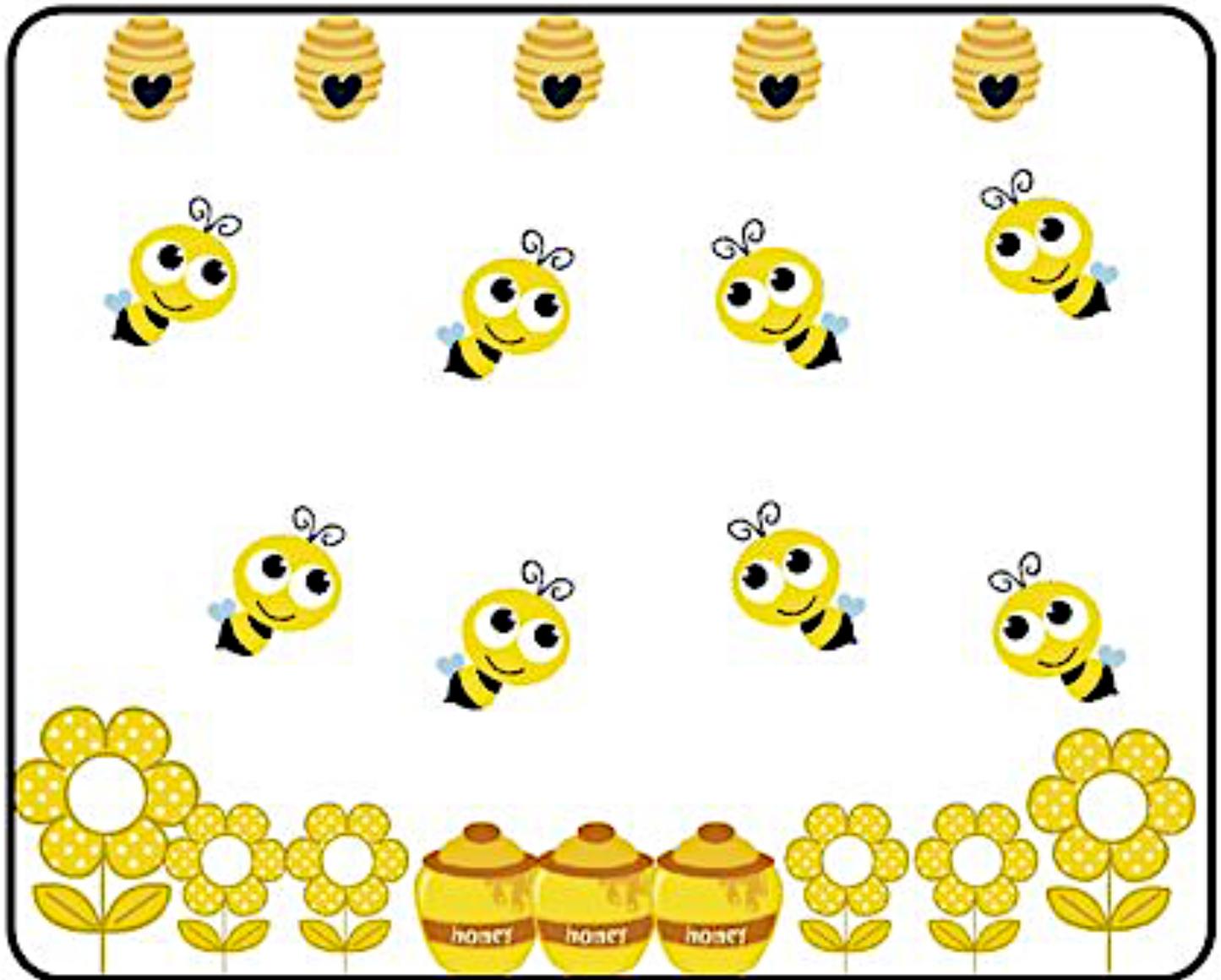




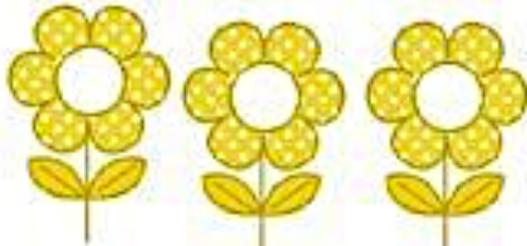




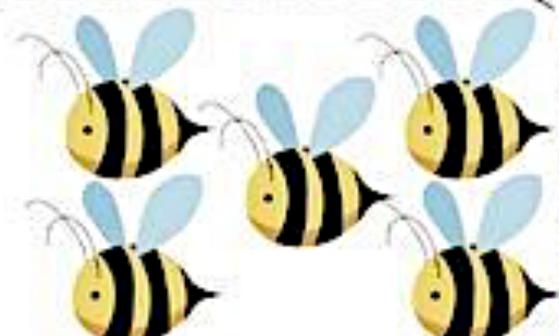
Prénom :	Correction :	Date :	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Objectif(s) : dénombrer des collections et les associer à une écriture chiffrée	Consigne : écris dans les cases combien tu comptes d'objets pour chaque collection	



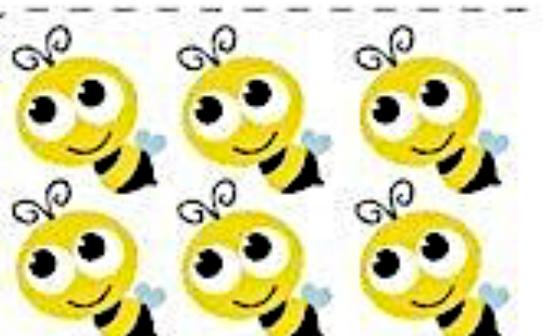
Prénom :	Correction :	Date :	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Objectif(s) : dénombrer des collections et les associer à une écriture chiffrée	Consigne : colorie pour chaque collection, le bon nombre	



5 3 7



5 9 1



2 4 6



3 7 4

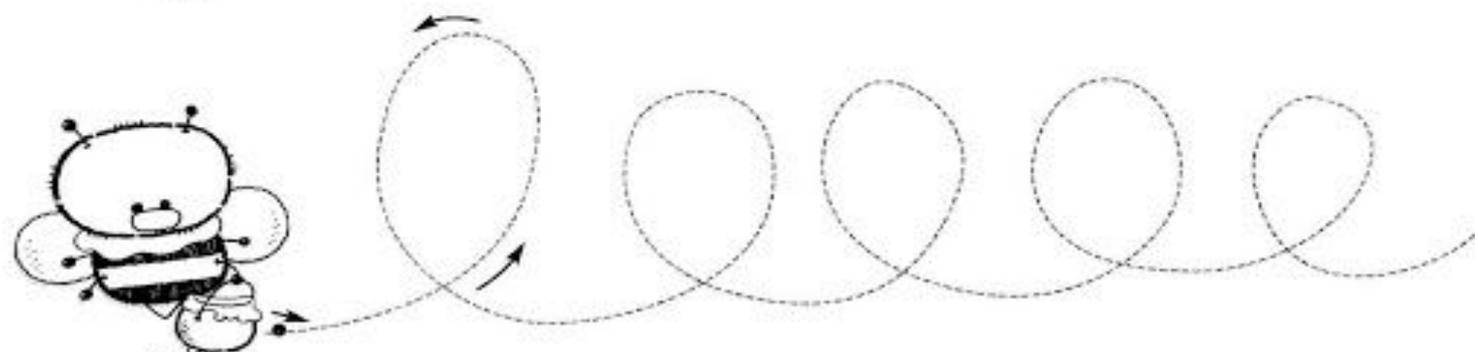
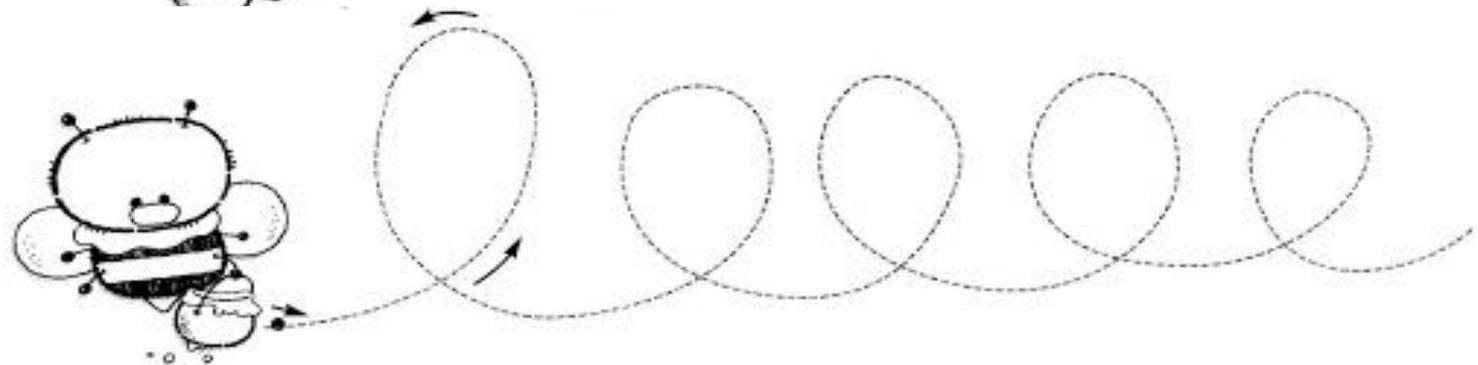
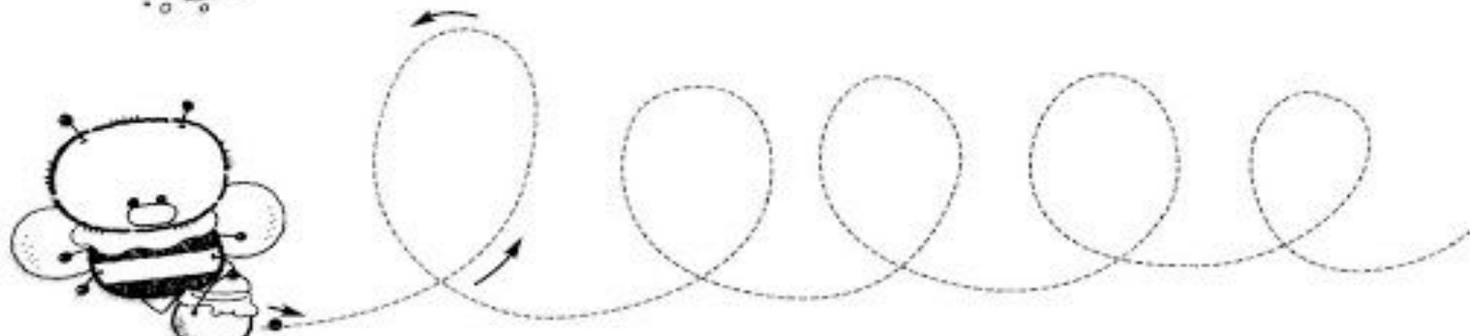
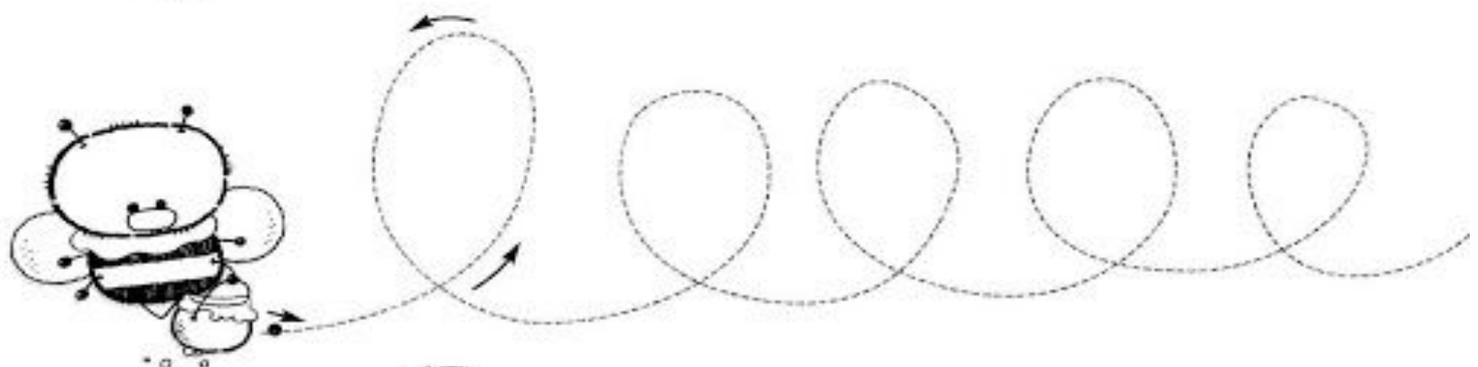
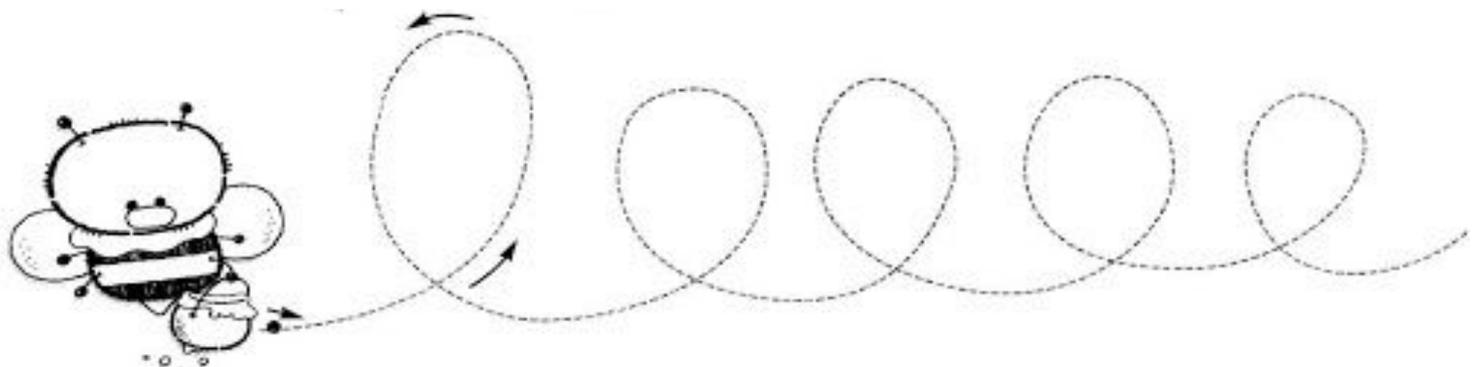


9 1 8



9 5 8

Prénom : 	Correction : 	Date : 	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Objectif(s) : s'entraîner à tracer du graphisme décoratif	Consigne : repasse sur les boucles des abeilles	



Prénom :

Correction :

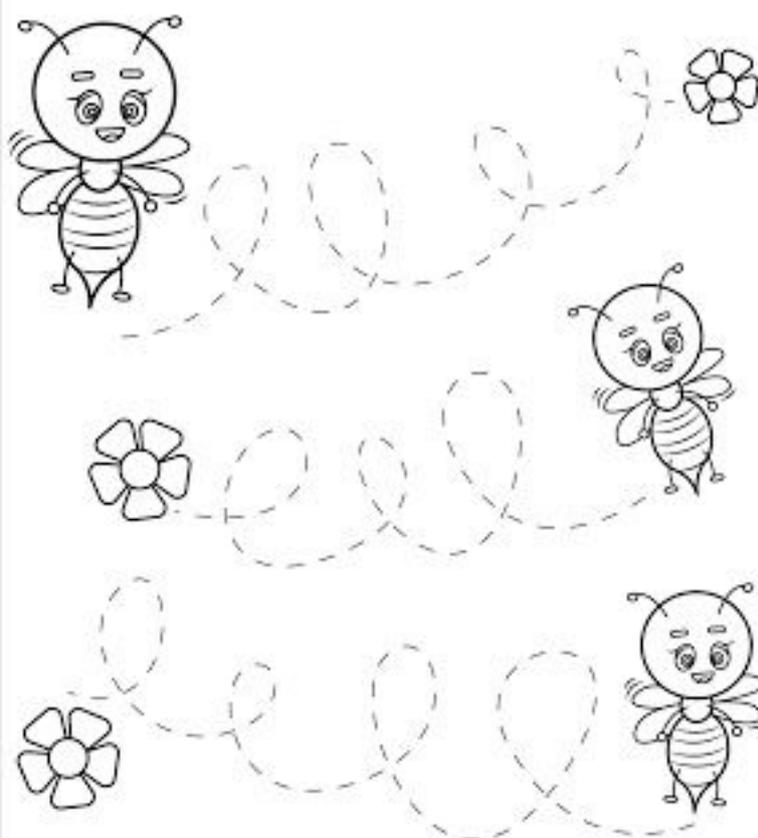
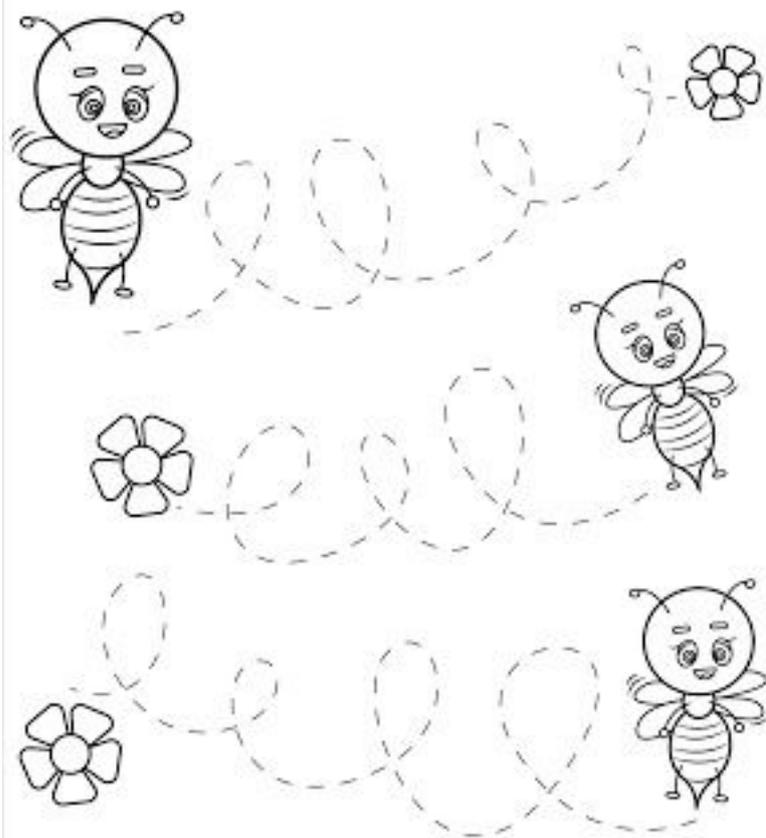
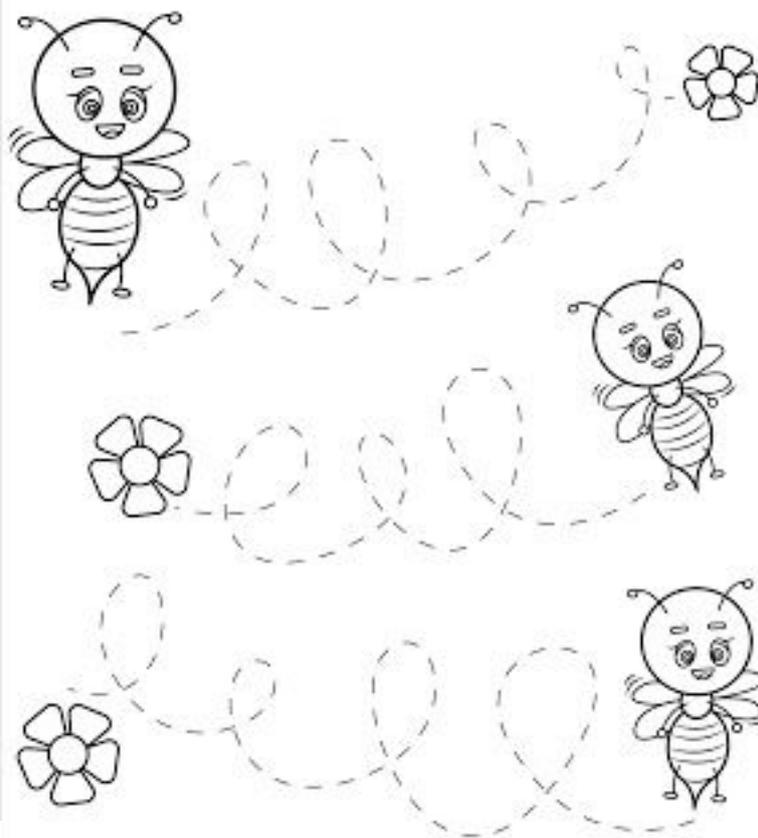
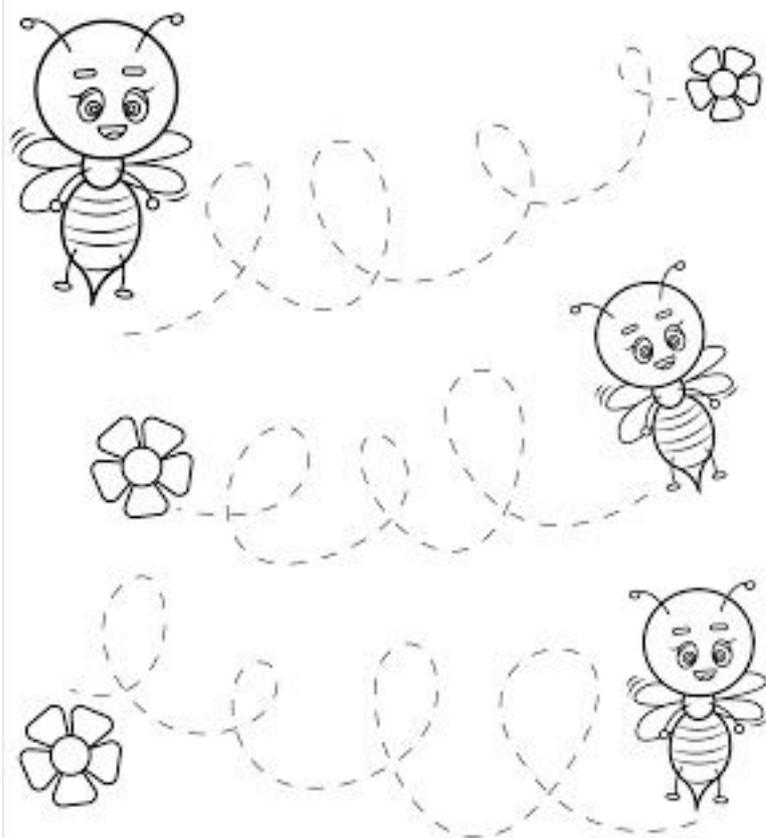
Date :

MS

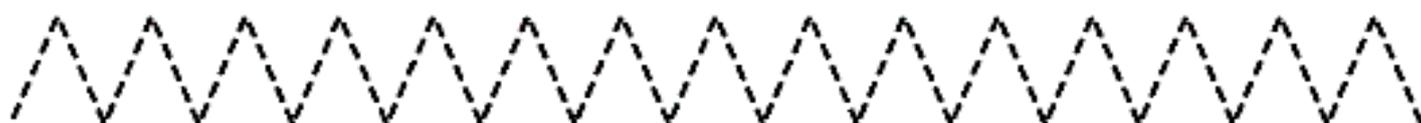
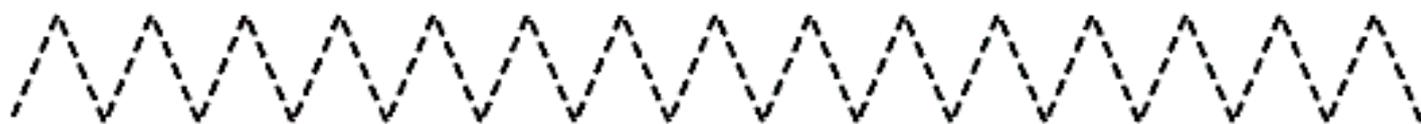
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif(s) : s'entraîner à tracer du graphisme décoratif

Consigne : repasse sur les boucles des abeilles



Prénom : 	Correction : 	Date : 	MS
Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Objectif(s) : s'entraîner à tracer du graphisme décoratif	Consigne : repasse sur les graphismes donnés	



Prénom :

Correction :

Date :

MS

Domaine(s) : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Objectif(s) : recomposer une image donnée

Consigne : recompose le puzzle de l'abeille en collant les pièces sur le modèle

