

1 ★ ★

2 ★

3 ★

4 ★

5 ★ ★

6 ★

7 ★

8 ★

Découvrir le principe alphabétique

Apprendre et s'entraîner à écrire les lettres:

Graphisme

Abécédaire à construire

Trier les prénoms de la classe selon le nombre de lettres

Taper son prénom à l'ordinateur

Placer les lettres en majuscule sur les lettres en script

Fiches d'écriture en majuscule

S'entraîner à écrire le chiffre 2

Réaliser des lignes brisées en pâte à modeler

Cercles de famille : réaliser des cercles de plus en plus grand avec la pâte à modeler

9 ★

10 ★

11 ★

12 ★

13 ★

14 ★

15 ★

16 ★

Explorer des suites organisées : Continuer les algorithmes

Explorer les formes et les grandeurs :

Découper des rectangles et des carrés sur du papier coloré et coller les quadrilatères sur une feuille

Accrocher les paires de moufles qui vont ensemble

colorier la toise la plus courte

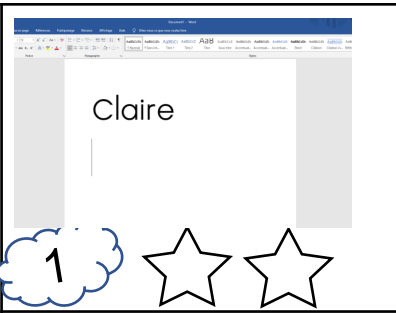


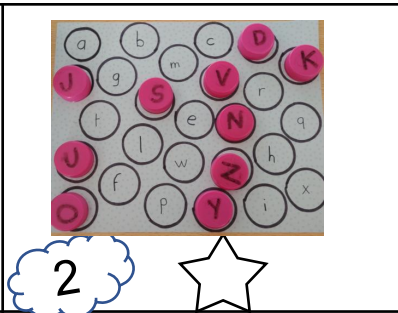








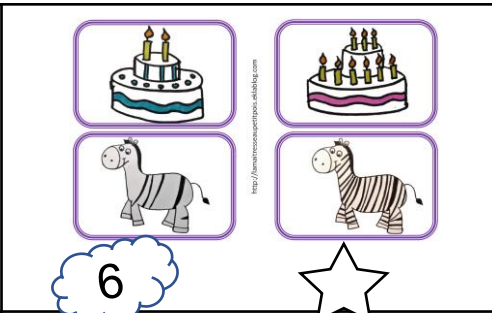

Dessiner en étant fidèle à un modèle : Dessin par étapes : le caméléon



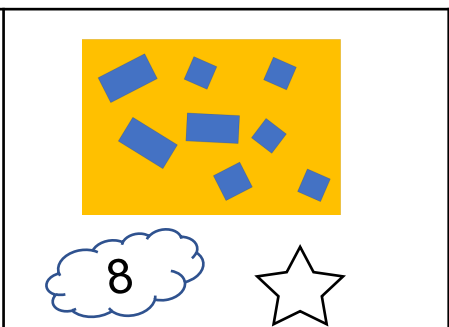









Comparer des perceptions tactiles : sac tactile : retrouver les paires

Se repérer dans l'espace :

Paver un hexagone

Réaliser le cheval en kapla en suivant la fiche technique

 <p>1  </p>	 <p>2 </p>	 <p>3  </p>	 <p>4 </p>	 <p>5 </p>	 <p>6 </p>
<p>Découvrir le principe alphabétique</p>		<p>Apprendre et s'entraîner à écrire les lettres:</p>		<p>Graphisme :</p>	<p>Comparer des quantités :</p>
<p>Taper son prénom à l'ordinateur</p>	<p>Placer les lettres en majuscule sur les lettres en script</p>	<p>Fiches d'écriture en majuscule</p>	<p>Réaliser des lignes brisées en pâte à modeler</p>	<p>Réaliser des lignes brisées en pâte à modeler</p>	<p>Trier des cartes en fonction de la quantité d'éléments : « beaucoup » ou « un peu »</p>

 <p>7 </p>	 <p>8 </p>	 <p>9 </p>	 <p>10 </p>	 <p>11 </p>	 <p>12 </p>
<p>Explorer des suites organisées : Jeu Dans ma forêt NV1 : Placer la quantité d'animaux demandée sur le plateau de jeu</p>	<p>Explorer les formes et les grandeurs :</p>			<p>Reproduire un assemblage de formes : Réaliser les puzzles d'œuvres d'art</p>	<p>Comparer des perceptions tactiles : sac tactile : retrouver les paires</p>
	<p>Découper des rectangles et des carrés sur du papier coloré et coller les quadrilatères sur une feuille</p>	<p>Accrocher les paires de moufles qui vont ensemble</p>	<p>colorier la toise la plus courte</p>		

A a a A



Combien de lettres dans nos prénoms ?

3	5	6	7
Amy	Lolie	Babeth	Tahana
Léa	Lukas	Ismaël	Gulian
	Nahil	Claire	
4			9
Maël			Gabrie
Enzo			

claire

AVION

ANANAS

Remplir l'hexagone avec les 6 triangles



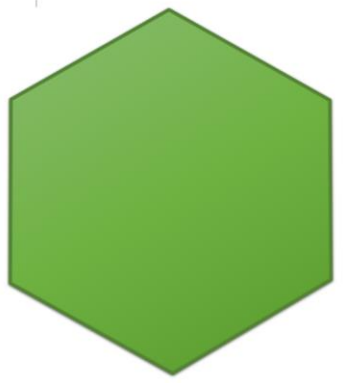
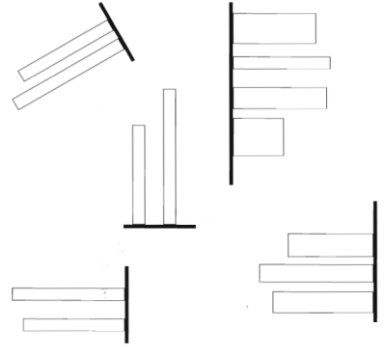
Consigne : Colle les étiquettes au bon endroit pour continuer les algorithmes :



CONSTRUIRE une toise

Matériel :
- des formes
- et des grammes

2toise à chaque fois la bande la plus courte.



LE CAMÉLÉON

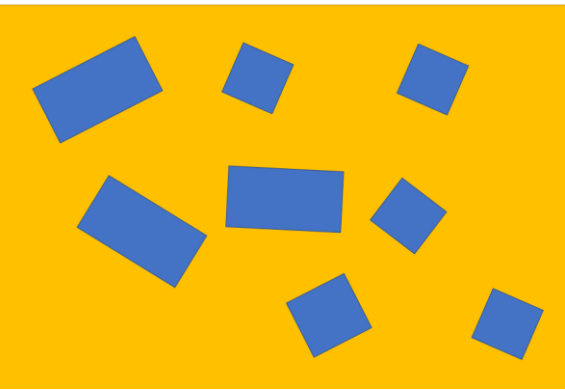
Je trace une spirale et je prolonge.

Pour former la queue, j'utilise un trait courbe qui part de la spirale.

Je trace la tête et je trace un trait horizontal sur le corps.

Je dessine l'ail et les 4 pattes.

Je trace une ligne de boutons pour former la langue.




LE CHEVAL