



L'écrit : exercice graphique

MS/GS

Produire et contrôler des tracés

Consigne : décore la robe et le chapeau de la sorcière en réalisant un quadrillage et différents graphismes dans chaque case.





L'écrit : exercice graphique

Produire et contrôler des tracés : rond

Consigne : trace les bulles qui s'échappent de la marmite.

MS





L'écrit : exercice graphique

Produire et contrôler des tracés : ponts

Consigne : aide la grenouille à sauter par dessus les lunes

MS/GS





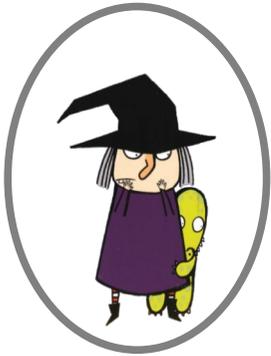
L'écrit : découvrir le principe alphabétique

écrire en majuscules

Consigne : écris en t'aidant du modèle.

MS

SORCIERE



CHAUDRON





L'écrit : découvrir le principe alphabétique

retrouver un mot.

Consigne : retrouve le mot

MS

CHAUDRON

ROND

CHAUD

CHAUDRON

CHARDON

CHAUDRON

EDREDON

CHAR DURE

CHOU

CHAUDRON

DOUCHE

CHAUDRON

RONRON

RUCHE

CHAUME

CHAUDRON





L'écrit : découvrir le principe alphabétique

MS

reconstituer un mot.

Consigne : entoure les lettres des mots **CHAUDRON** et **SORCIÈRE**

CHAUDRON



J U I P H N F D
E S X Z K A C W R
B L O M Z T Y Q G

SORCIÈRE



J U I P L N F D E S

X U K A C W R N B

L O È Z T Y R G



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

MS

reconstituer un mot.

Consigne : retrouve les lettres du mot OISEAU

1- Cherche les lettres manquantes pour écrire le mot OISEAU

O	I	S	E	A	U
----------	----------	----------	----------	----------	----------

O					
		S			



2- Reconstitue l'ensemble du mot OISEAU en lettres mobiles

OISEAU

--	--	--	--	--	--

E	A	A	U	U	U
E	E	E	A	O	I
S	S	I	I	O	O

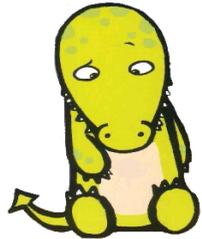


L'écrit : découvrir le principe alphabétique

Retrouve le nom des animaux de l'histoire parmi des noms approchants.

MS

Consigne : entoure le nom de chaque personnage.



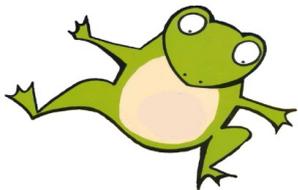
DRAGON

RAGE GARE DRAGON
RANGE DAGUE NORD
GRAND DRAGÉE GANT



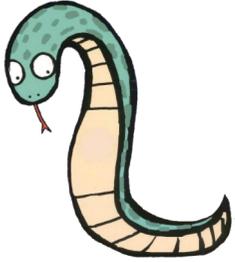
CHAT

CHATON TATA CHIEN
CHATTE CHAT HÂTE
CHAT TACHE



CRAPAUD

PARAGE DARD PEAU
DÉPART RAPE PANARD
CRAN CRAPAUD



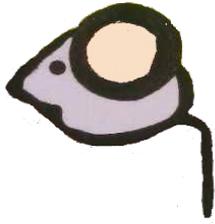
SERPENT

PENTE REPENT PÈRE
PARENT PERTE SERPENT
SERPENT SENT



CORBEAU

CORBEAU CHATEAU CORS
BARREAU BEAU COCO
CORBEAU BEAUTÉ



SOURIS

SOURD RIRE POURRIS
ROIS SOUCIS ROUSSE
OURS SOURIS



SORCIERE

SORCIÈRE SAUCIÈRE
SOURICIÈRE SOIR
SORCIÈRE ROSIÈRE



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

MS

retrouver des mots en s'aidant du référentiel .

Consigne : découpe les images et place les personnages dans leur maison..



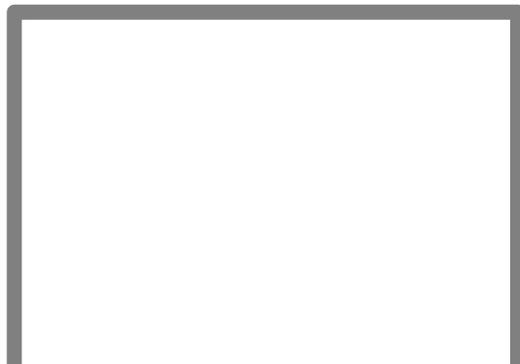
LA SOURIS



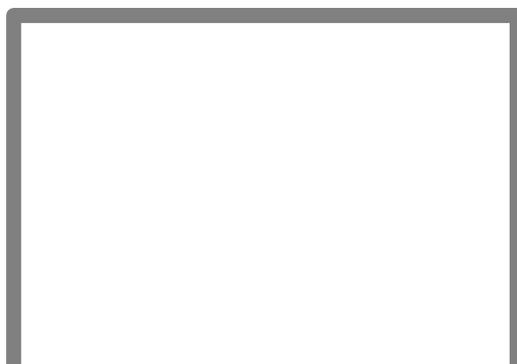
LE CRAPAUD



LA SORCIÈRE



LE CHAT



LE CORBEAU



LE SERPENT

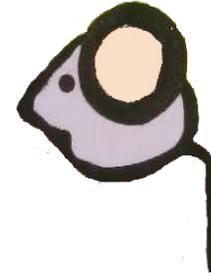
Référentiel



LA SORCIERE



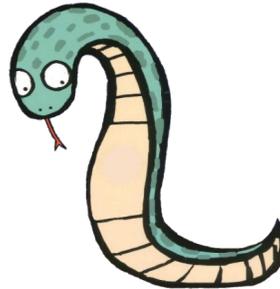
LE CORBEAU



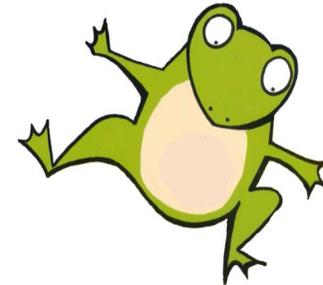
LA SOURIS



LE CHAT

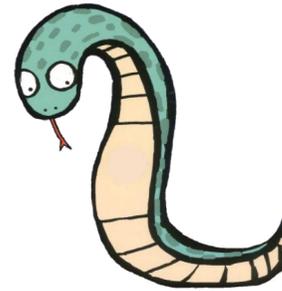
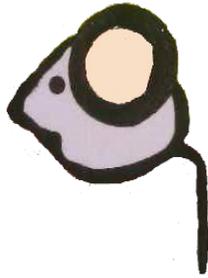
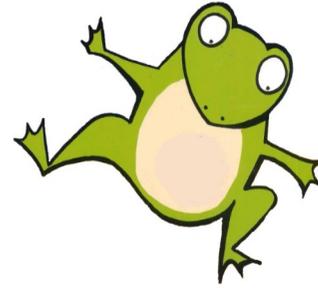


LE SERPENT



LE CRAPAUD

Les images à découper





L'écrit : découvrir le principe alphabétique

MS

retrouver les mots identiques

Consigne : retrouve les mots SORCIERE et SOURIS

SORCIERE



SOURIS

SORCIERE	SOURIS	SOURIS
SOURIS	SORCIERE	SORCIERE
SOURIS	SORCIERE	SOURIS
SORCIERE	SOURIS	SORCIERE



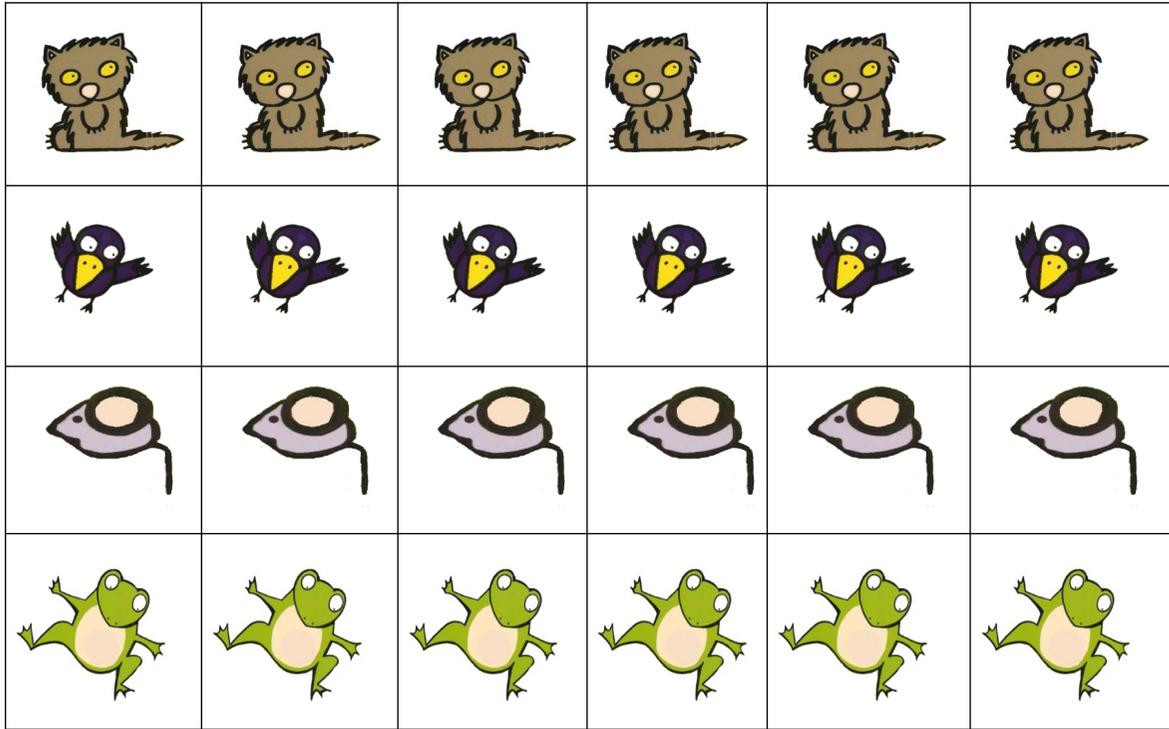
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leur

utilisation : comparer des collections d'objets,
faire une correspondance terme à terme.

Consigne : Mets 5 personnages sur chaque chaudron.

MS







Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leur utilisation : comparer des collections d'objets, faire tous les compléments à 5 possibles.

MS

Consigne : Mets 5 personnages sur chaque chaudron. Les chaudrons doivent tous être différents.





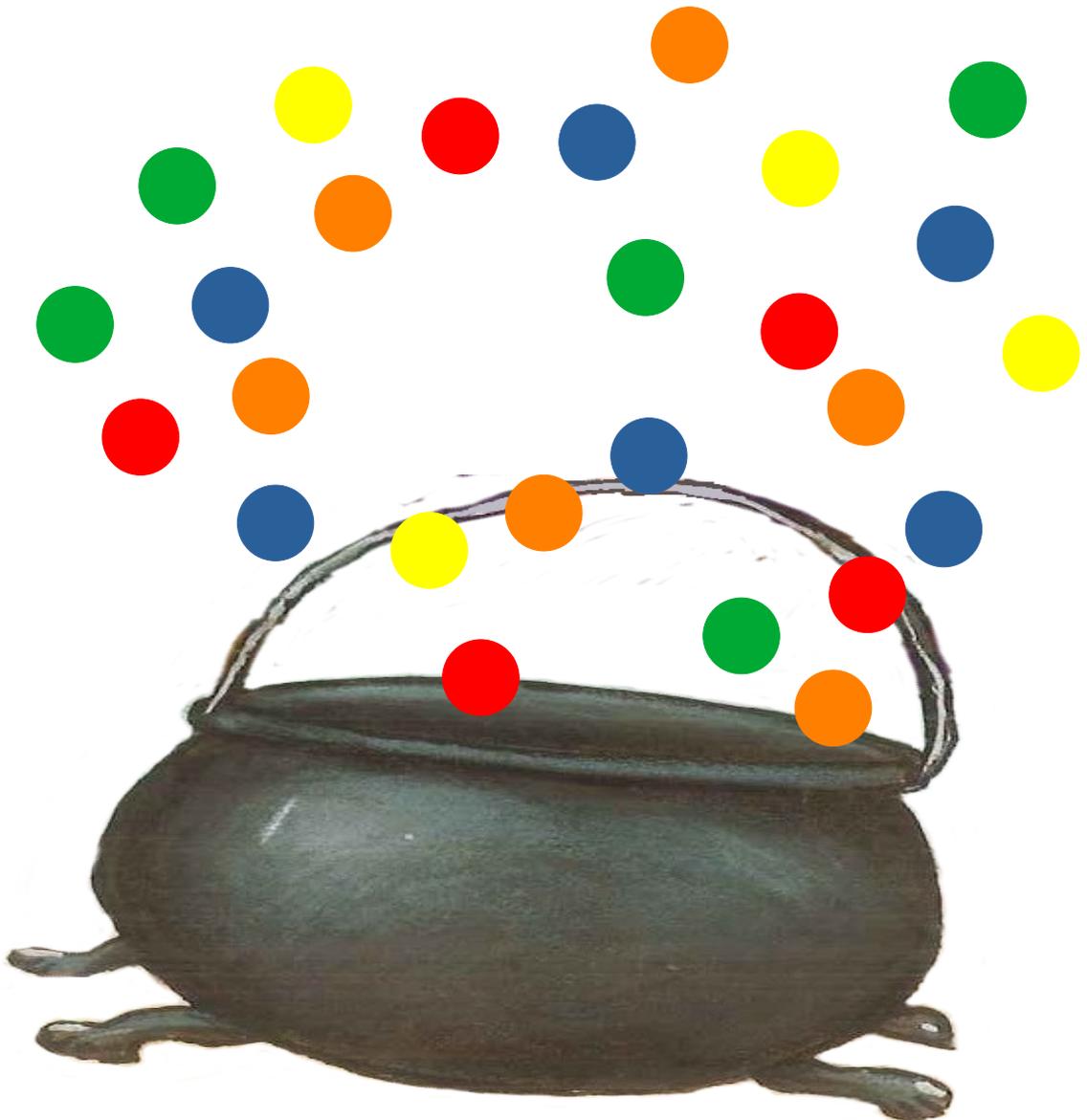
Découvrir les nombres et leur utilisation : 3 à 6

MS

Dénombrer jusqu'à 6

Consigne : Compte le nombre de bulles qui plongent dans la marmite. Écris le chiffre dans le tableau.

 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
---	---	---	--	---



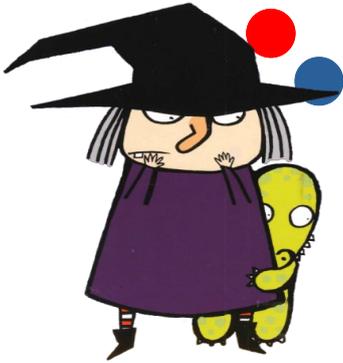


Découvrir les nombres et leur utilisation : 1 à 6

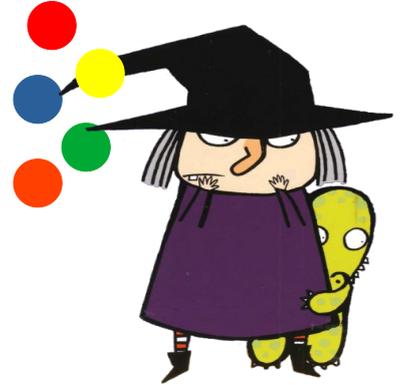
MS

Dénombrer jusqu'à 6

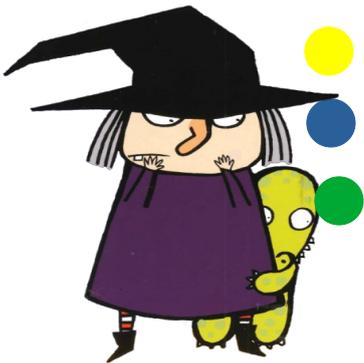
Consigne : Associe le nombre de sort(s) jeté(s) à son étiquette chiffrée.



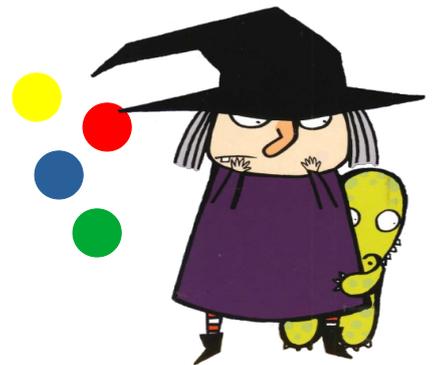
4



1

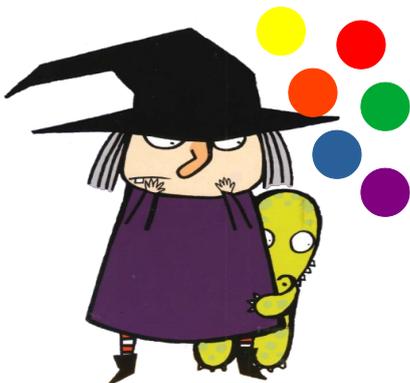


6

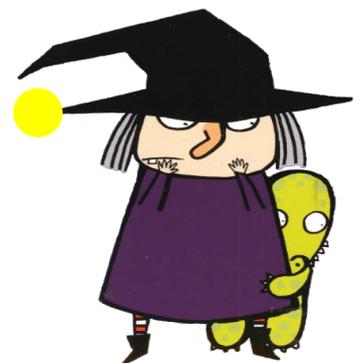


2

3



5





Découvrir les nombres et leur utilisation : 3 à 6

MS

Dénombrer jusqu'à 6

Consigne : Plonge dans la marmite le nombre de bulles demandés.



3



5

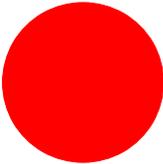
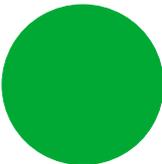
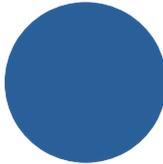
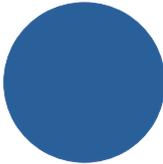
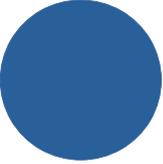
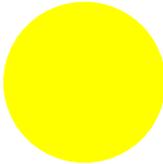
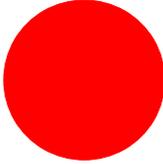
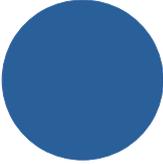
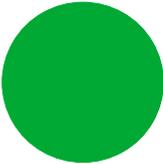
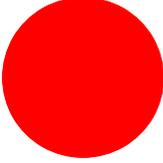
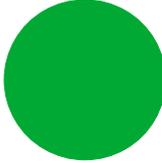
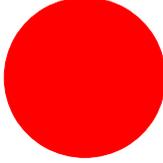
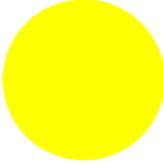
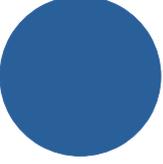
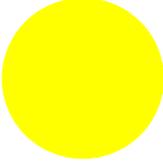
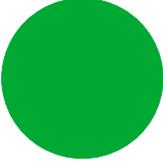
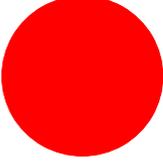
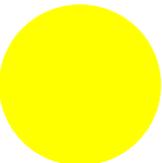
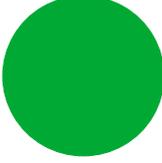
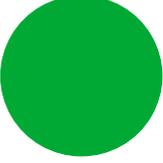


6



4





Explorer le monde : se repérer dans l'espace

MS

Retracer un itinéraire en suivant un modèle

Consigne : Reproduis le chemin de la sorcière vers son balai avec des gommettes



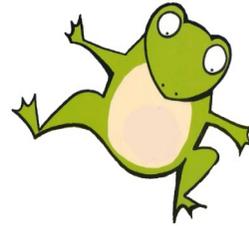
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

MS

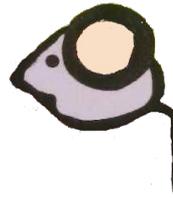
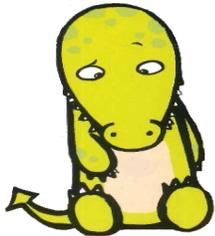
Situer des objets les uns par rapport aux autres sur un plan linéaire.

Consigne : Mémorise la position des personnages et va chercher les images dont tu as besoin pour les placer sur ta planche dans le même ordre. Vérifie si tu as juste en allant chercher la carte modèle.

Modèle 1



Modèle 2



Modèle 3

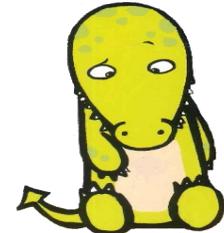
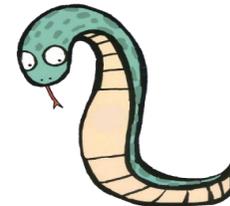


Planche pour l'élève



Images à découper
au préalable.



Explorer le monde : se repérer dans l'espace

MS/GS

Organiser sa recherche pour trouver toutes les situations possibles

Consigne : Choisi 3 feutres de 3 couleurs différentes. Trouve toutes les possibilités pour colorier le chapeau, le manteau et les bottes des 6 sorcières pour qu'elles soient toutes différentes.

(suite à un travail de manipulation sur les 6 tours avec des cubes de trois couleurs différentes)



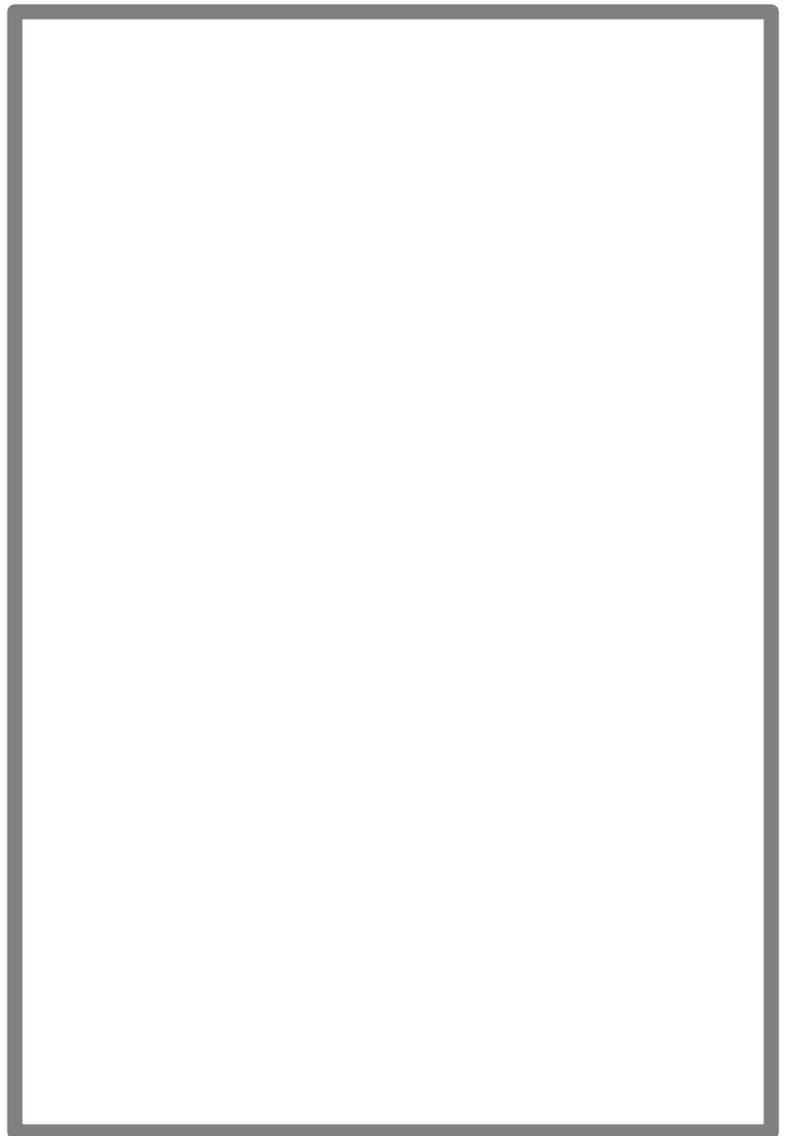
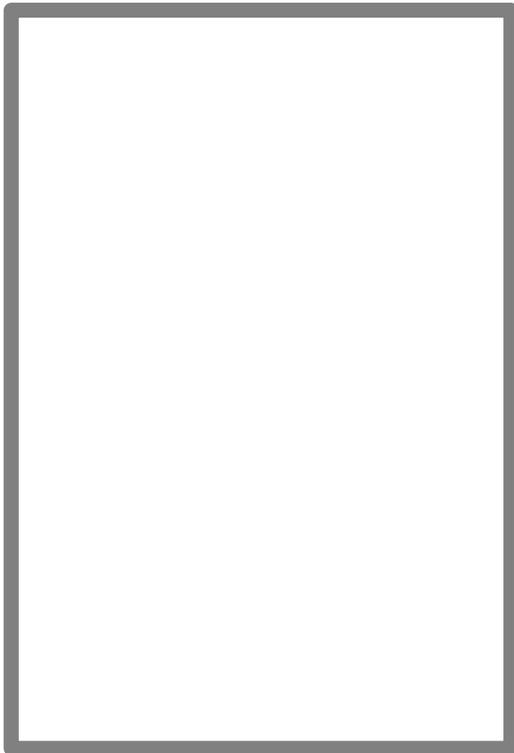


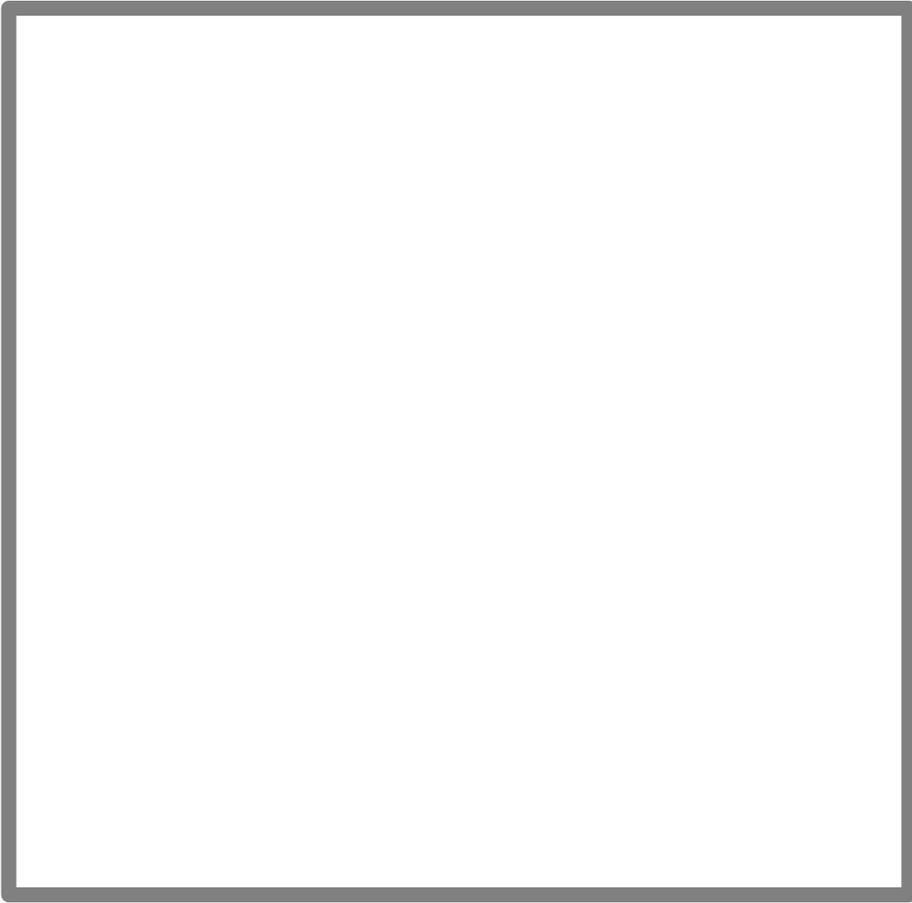
Explorer les formes

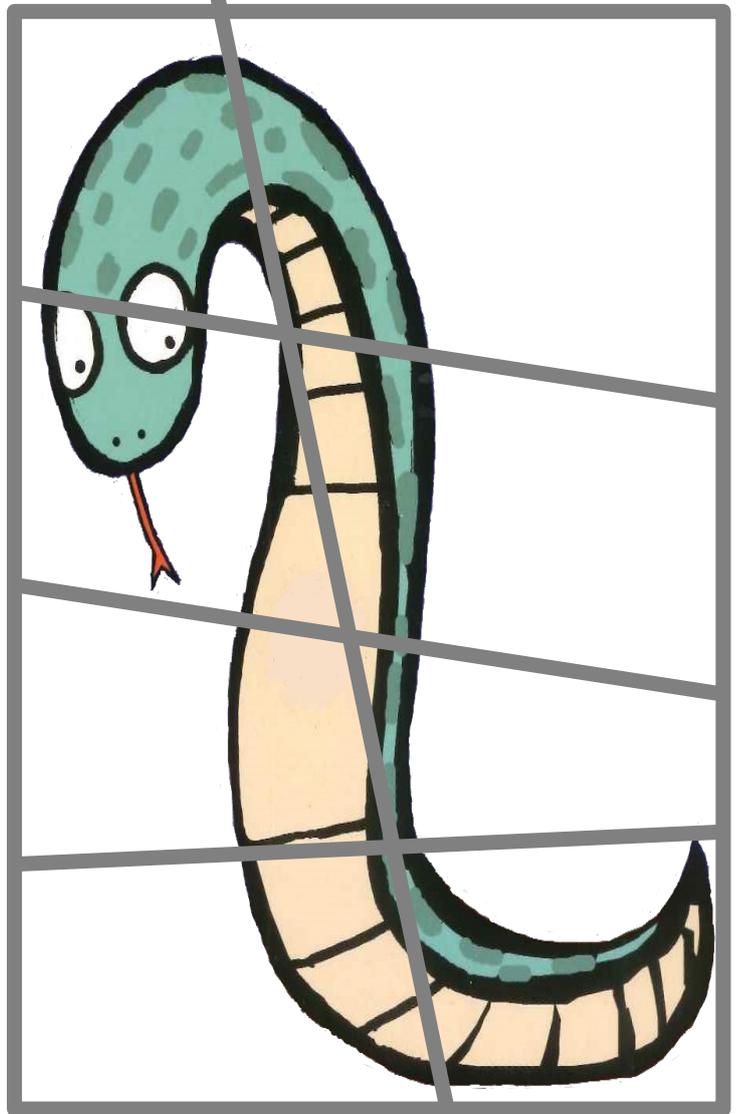
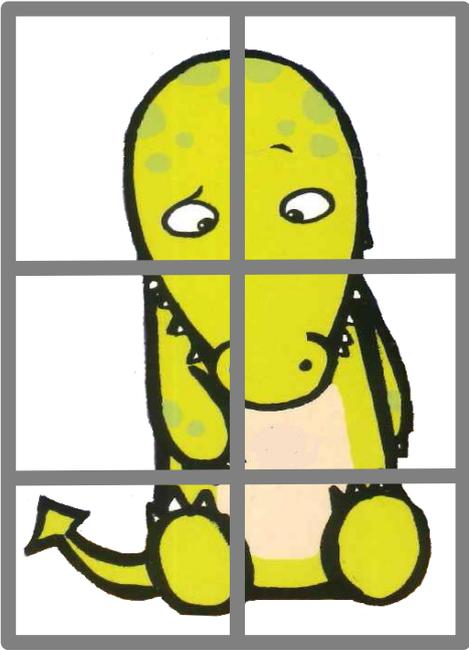
MS

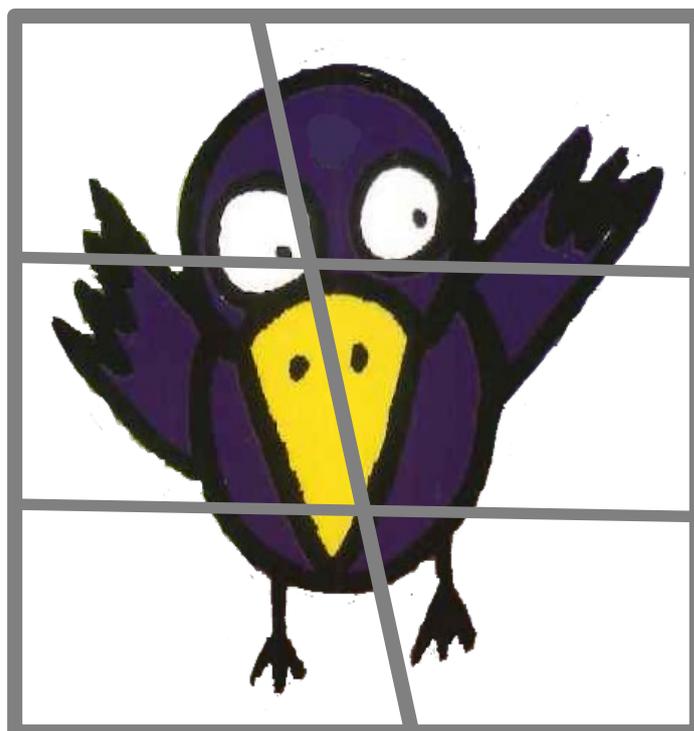
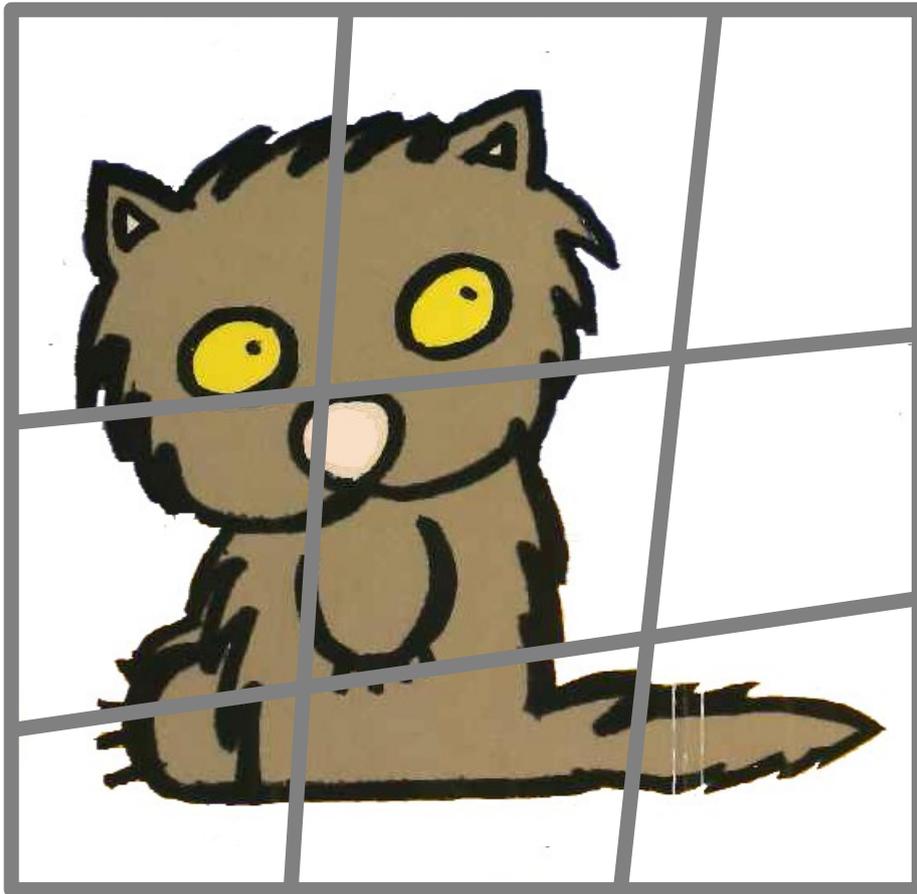
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Consigne : réalise les puzzles 6, 8 et 9 pièces, sans modèle. (exercice plastifié)









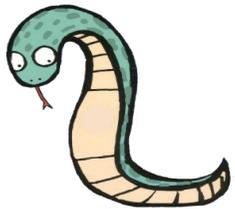
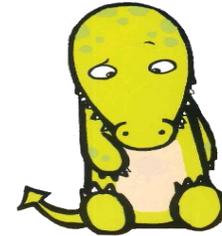
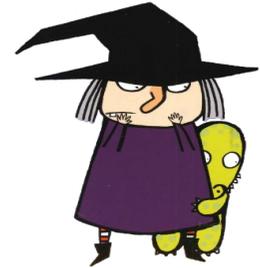


Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

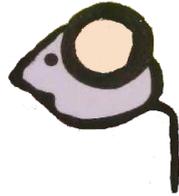
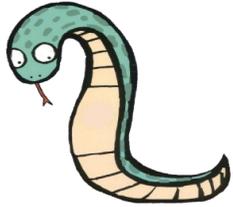
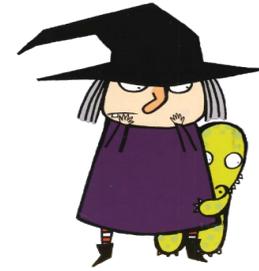
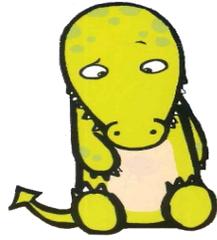
Reproduire un assemblage ;

Consigne : remplis le quadrillage comme le modèle

MS



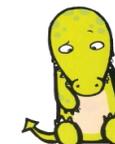
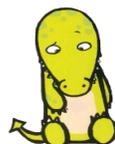
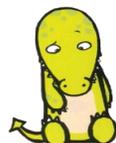
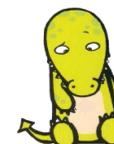
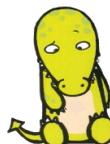
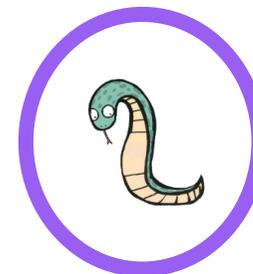
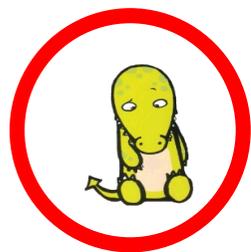
images à découper





Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Réalise un tri de quatre formes/couleurs (B, R, V, J, O, VI)
Consigne : entoure les 6 personnages de la couleur demandée.

MS



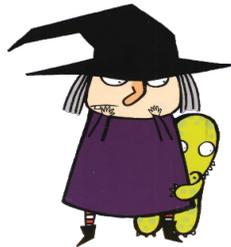


Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

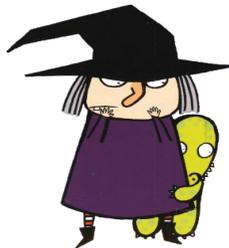
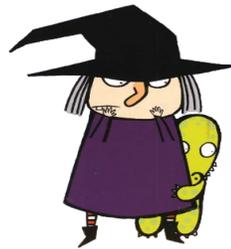
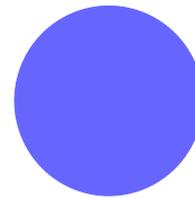
connaître 3 tailles : petit, moyen et grand. Réaliser un codage

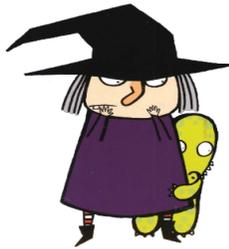
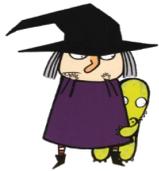
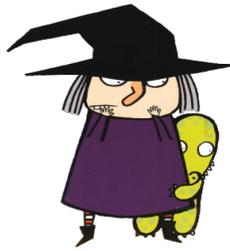
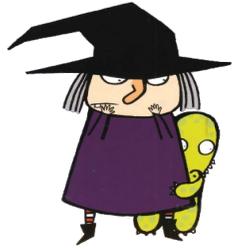
MS

Consigne : Reproduis les familles de singes en utilisant des gommettes . **(format A3)**



EX :







Se repérer dans le temps :
consolider la notion de chronologie.

MS

Consigne : ordonne les 4 images selon l'ordre de l'histoire.

