

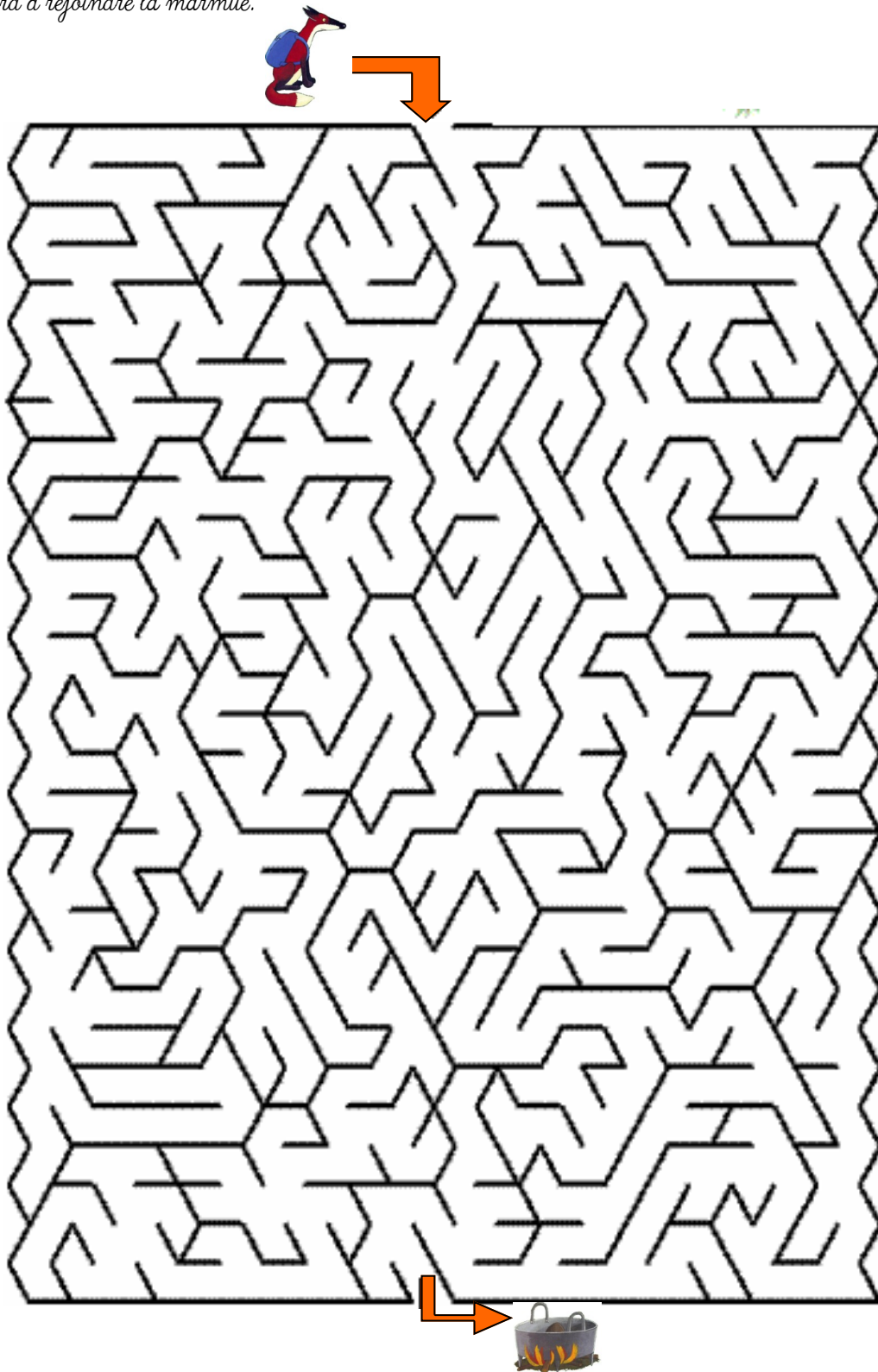


Date : _____

Objectif : se repérer dans un labyrinthe

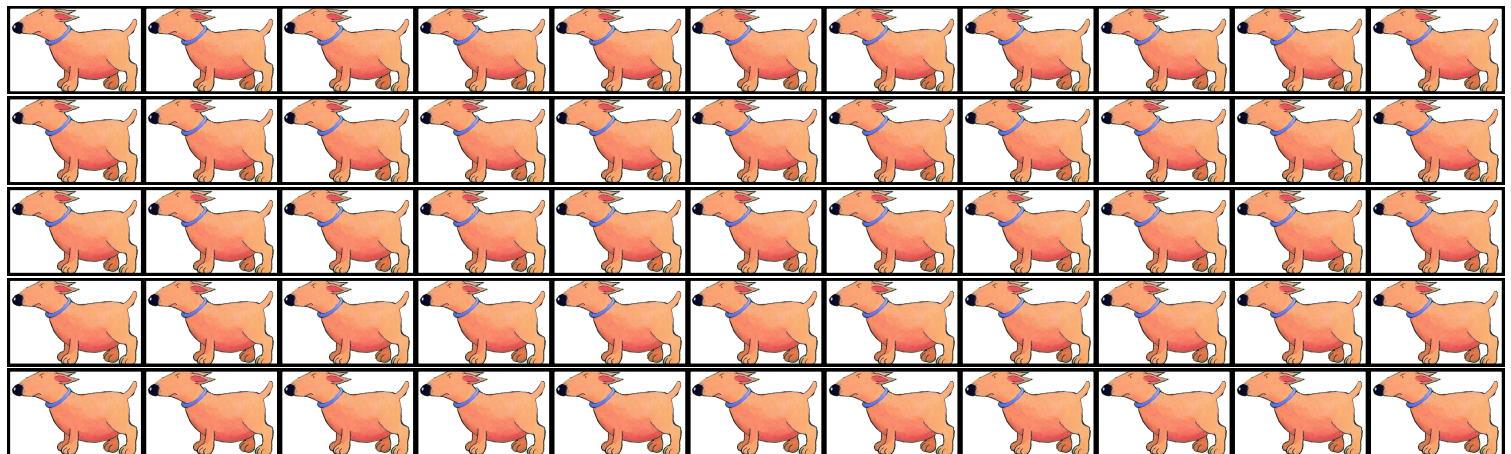
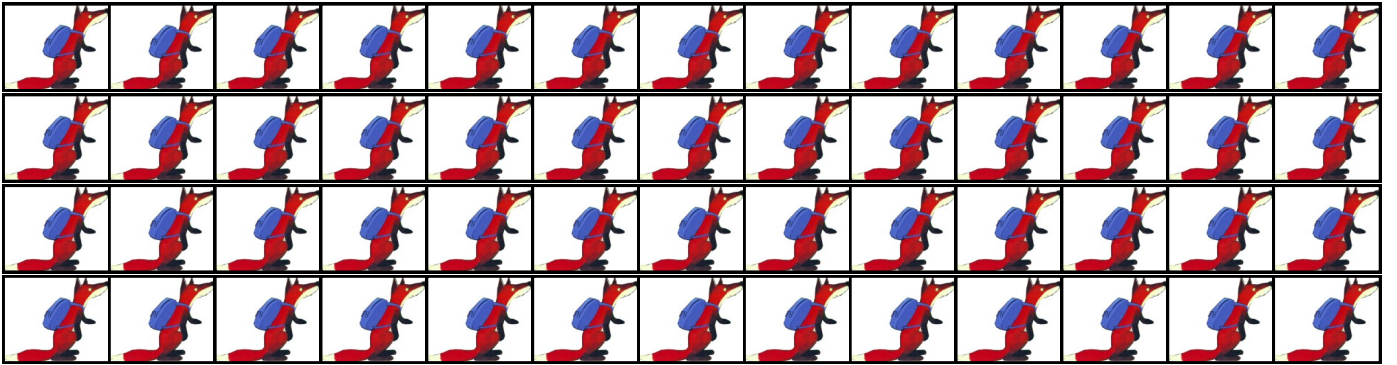
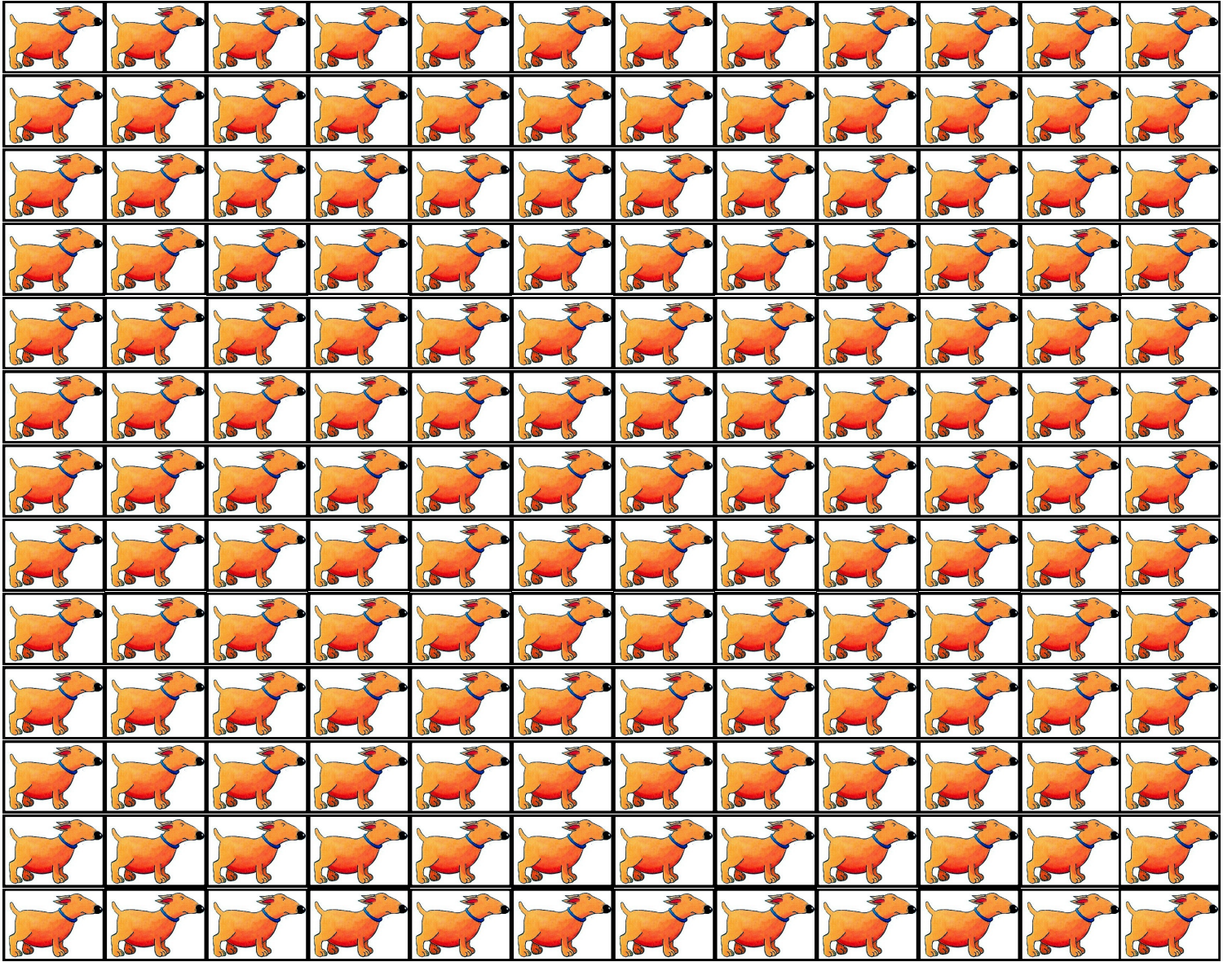
☐ A ☐ AR ☐ ECA ☐ NA

Aide le renard à rejoindre la marmite.



 Continue l'algorithme



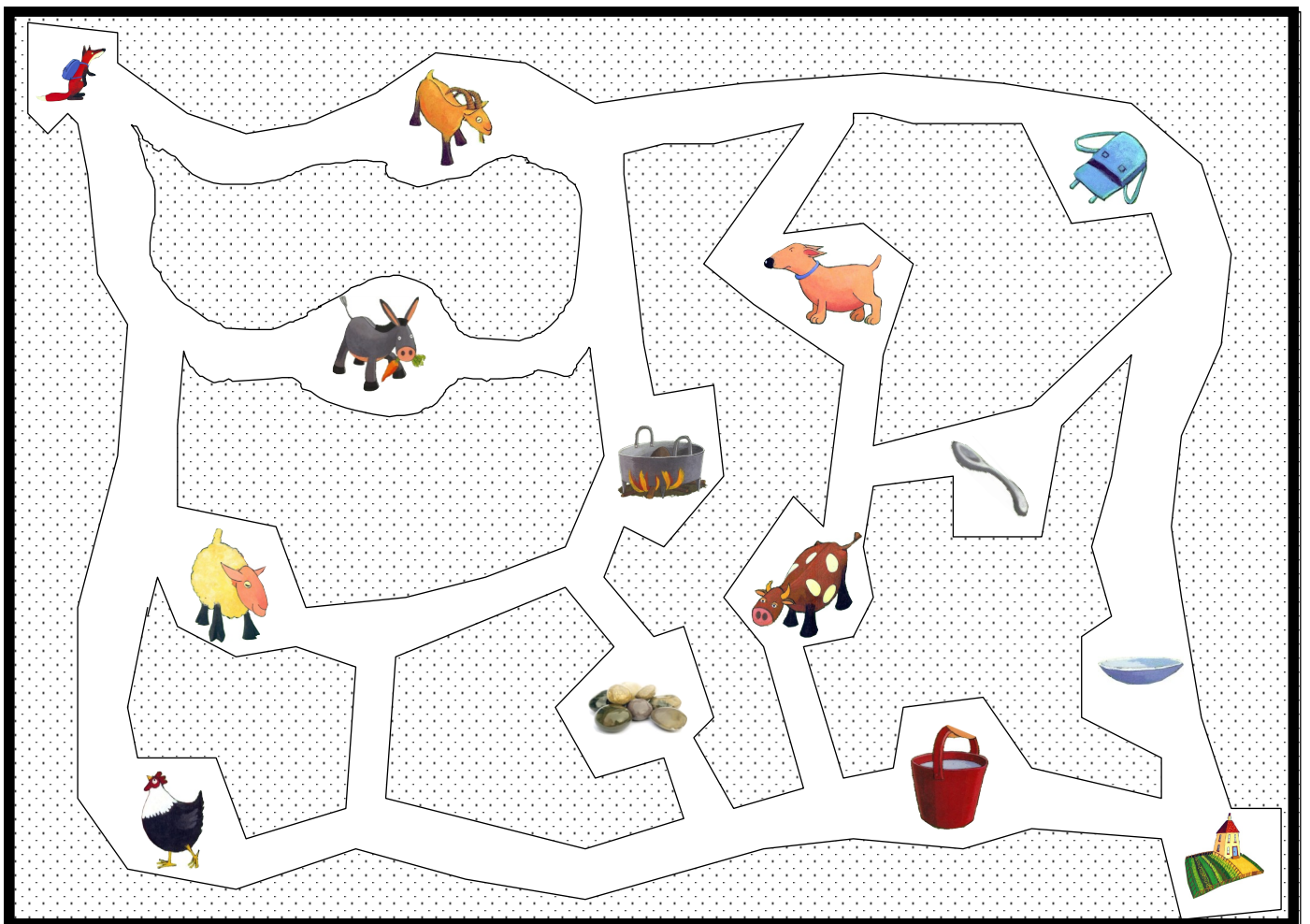
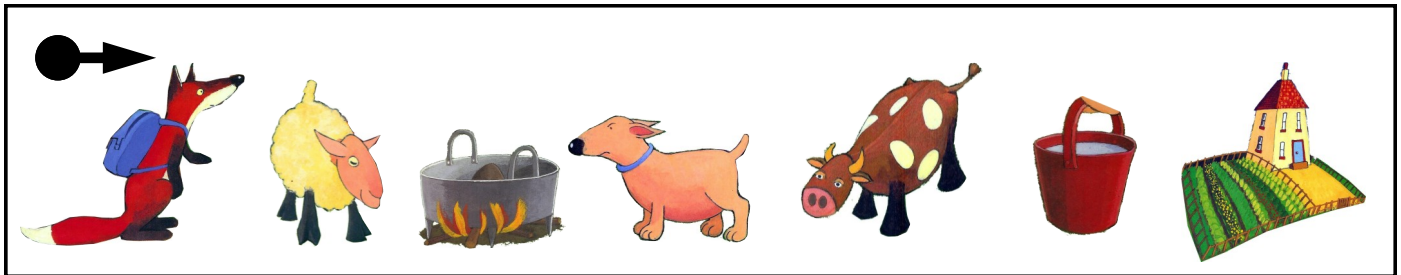




Date : _____

Objectif : décoder un parcours

Trace le chemin du renard jusqu'à la ferme en respectant le code indiqué



 Continue l'algorithme



Date : _____

Objectif : réaliser un puzzle avec un model éloigné

☐ A

☐ AR

☐ ECA

☐ NA

Découpe puis reconstitue le puzzle de la 1e de couverture de notre album



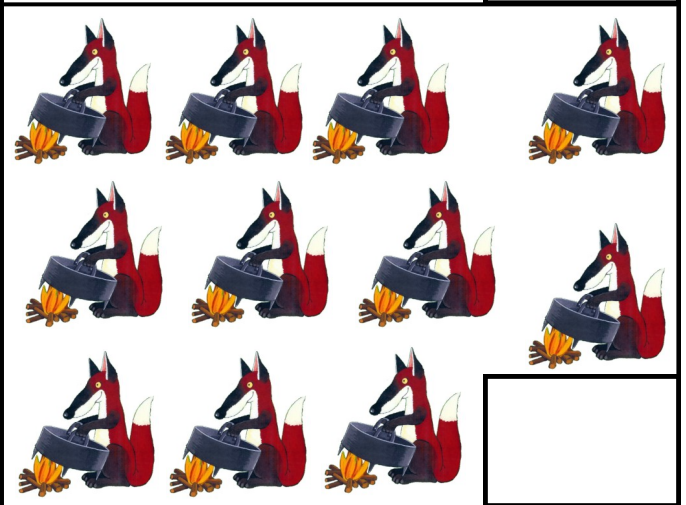
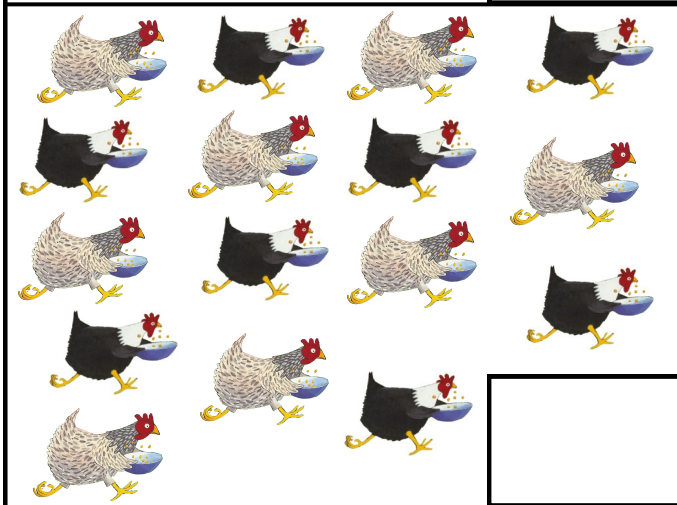
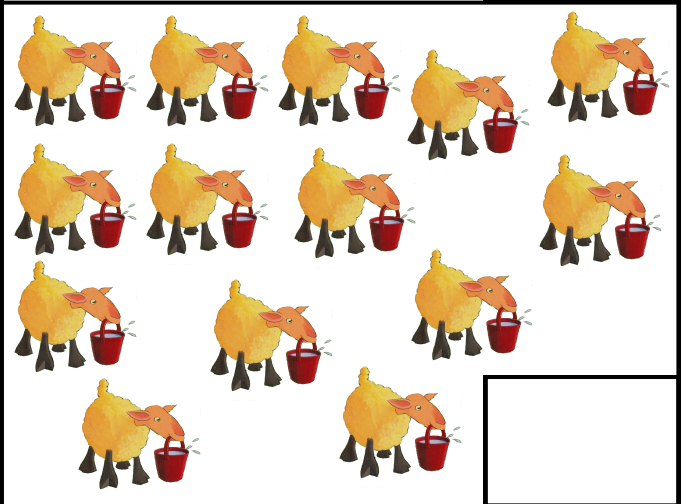
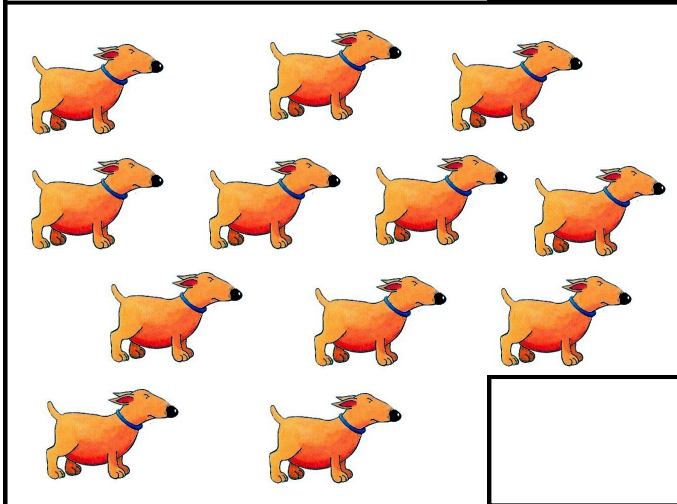
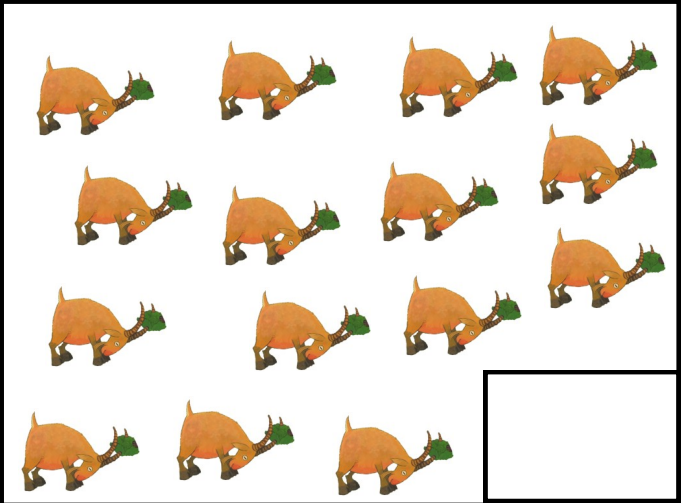
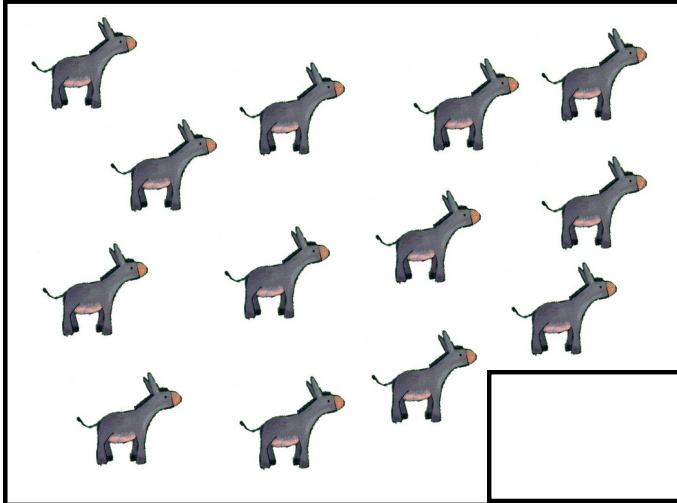


Date :

Objectif : dénombrer jusqu'à 16

- écrire les nombres jusqu'à 16

Compte les personnages et écris le nombre que tu as trouvé dans le carré.



Continue l'algorithme

7 7 8 9

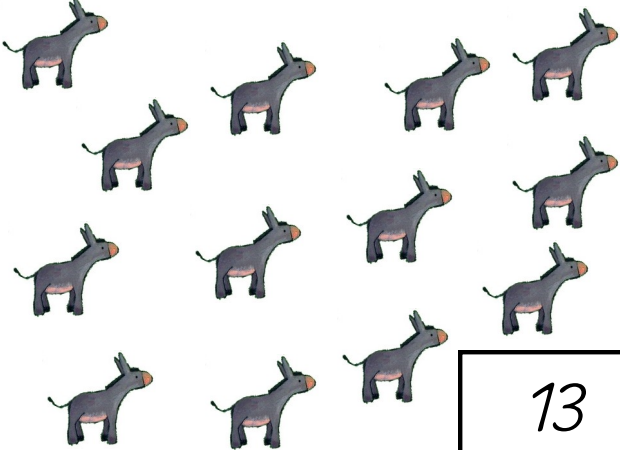
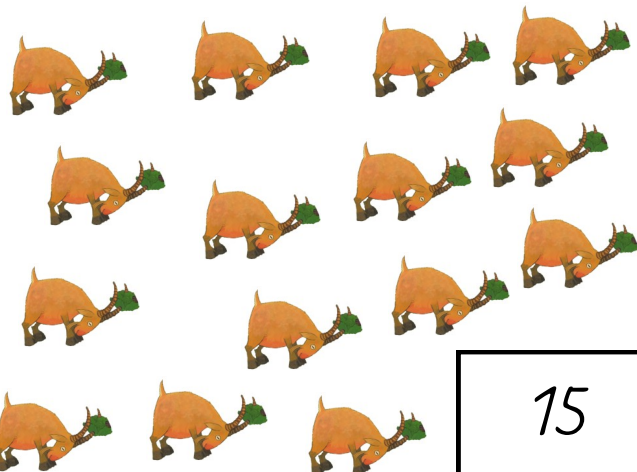
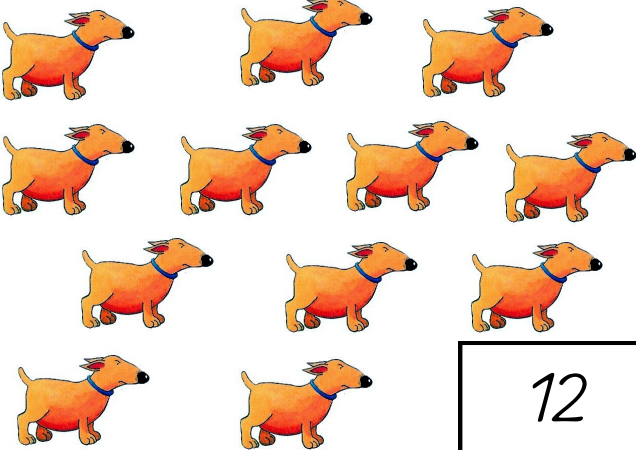
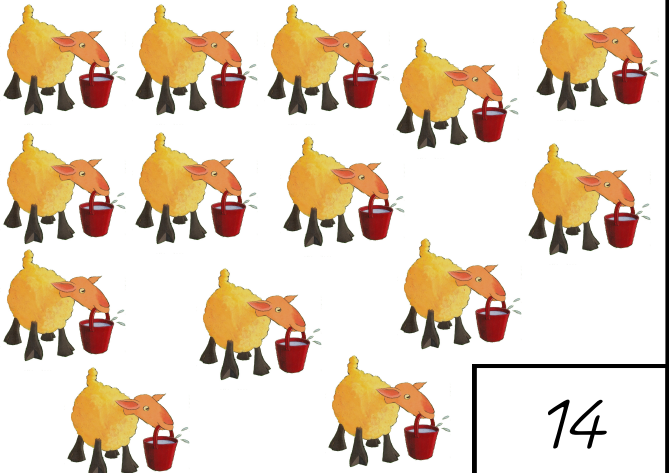
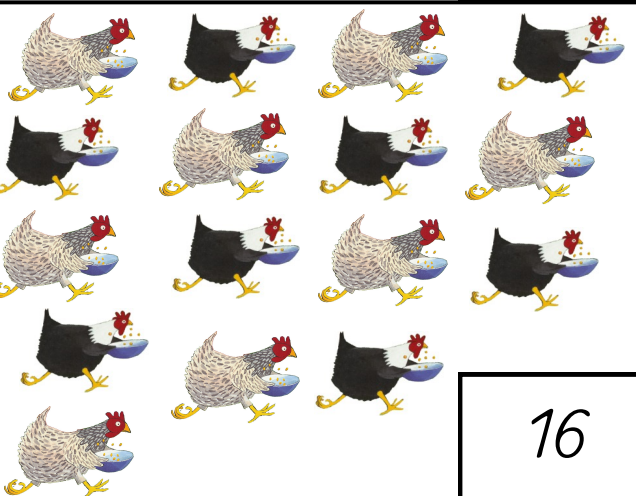


Date : _____

Objectif : dénombrer jusqu'à 16

- écrire les nombres jusqu'à 16

Compte les personnages et écris le nombre que tu as trouvé dans le carré.

 13	 15
 12	 14
 16	 11

 Continue l'algorithme

7 7 8 9



.....

Date : _____

Objectif : Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 20
Dénombrer jusqu'à 20

Trouve la collection correspondant au nombre demandé et colle la

11 →

13 →

15 →

17 →

19 →

12 →

14 →

16 →

18 →



.....

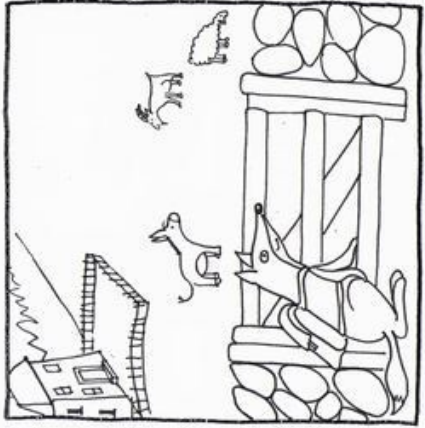
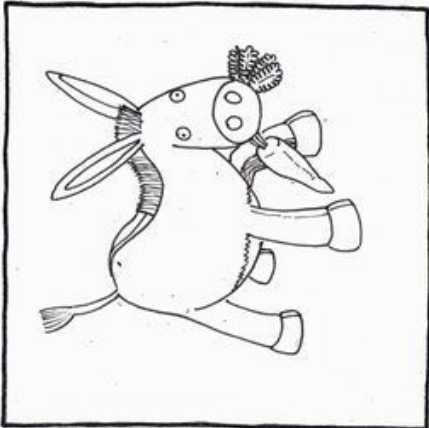
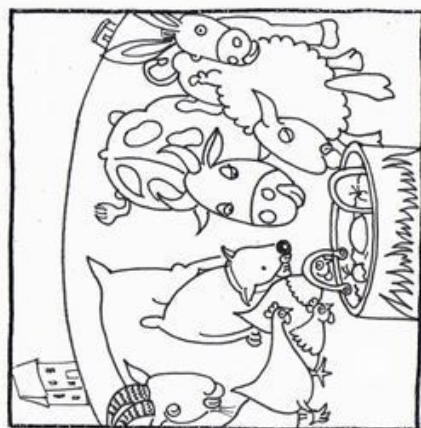
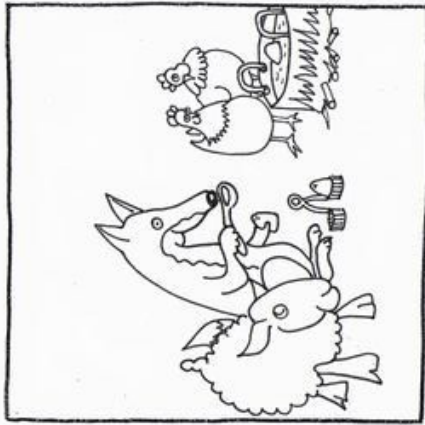
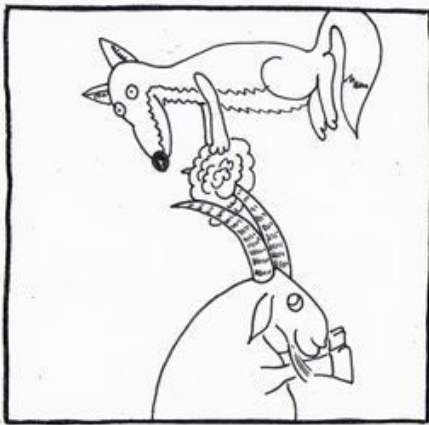
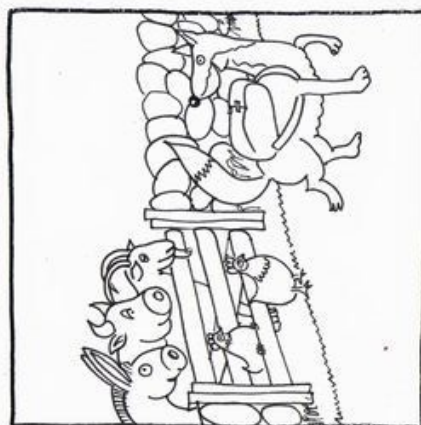
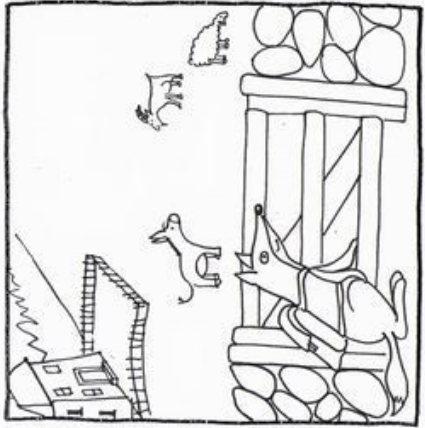
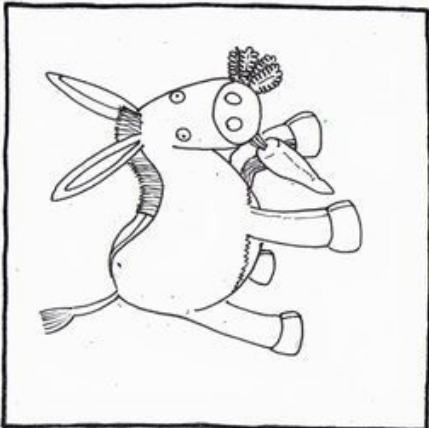
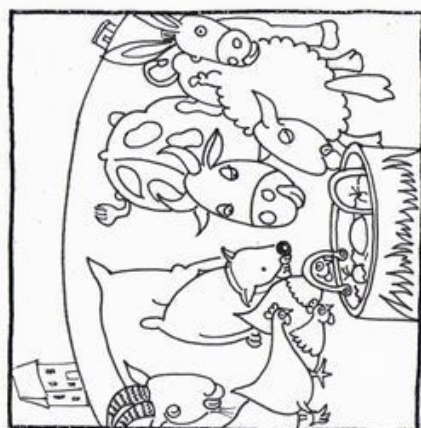
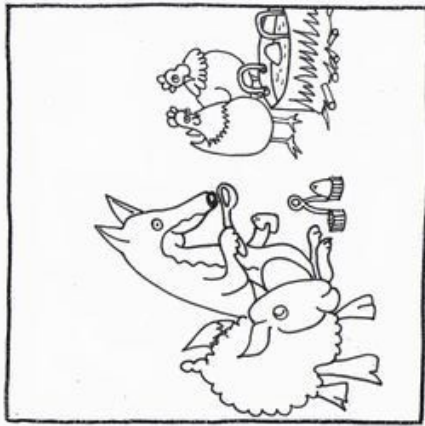
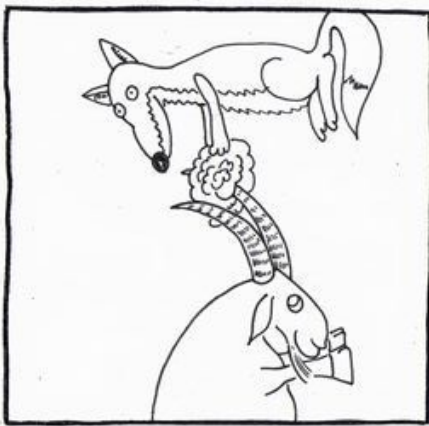
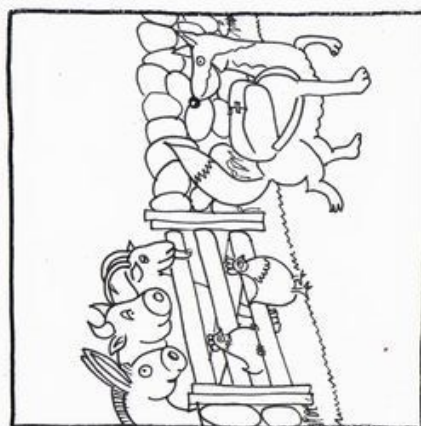


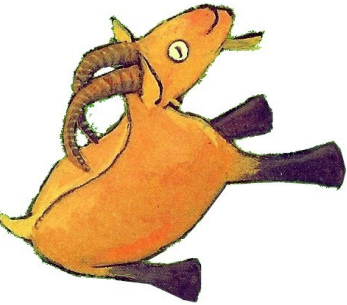
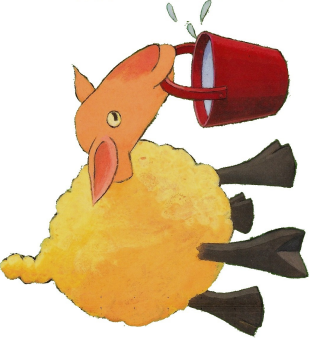
Date : _____

Objectif : manifester sa compréhension d'une histoire lue par l'adulte en ordonnant chronologiquement des images

Découpe les images de notre album et replace les dans l'ordre de l'histoire , puis colorie les.

1	2	3
4	5	6



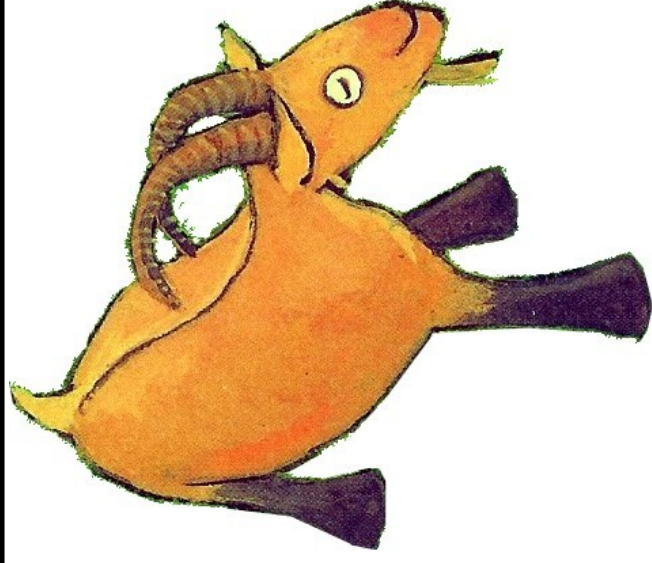
				
ÂNE	CHEVRE	MOUTON	POULE	RENARD
âne	chèvre	mouton	poule	renard
âne	chèvre	mouton	poule	renard
				
MARMITE	(IL) REGARDE	(IL) PREND	(ELLE) DONNE	(IL) GOÛTE
marmite	(il) regarde	(il) prend	(elle) donne	(il) goûte
marmite	(il) regarde	(il) prend	(elle) donne	(il) goûte



ÂNE

âne

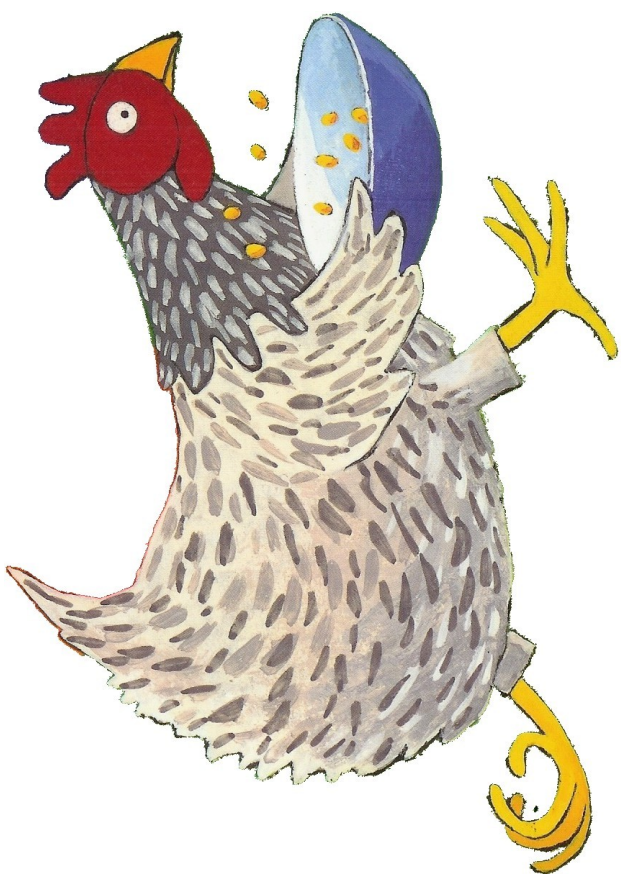
âne



CHEVRE

chèvre

chèvre



POULE

poule

poule



MOUTON

mouton

mouton



RENARD

renard

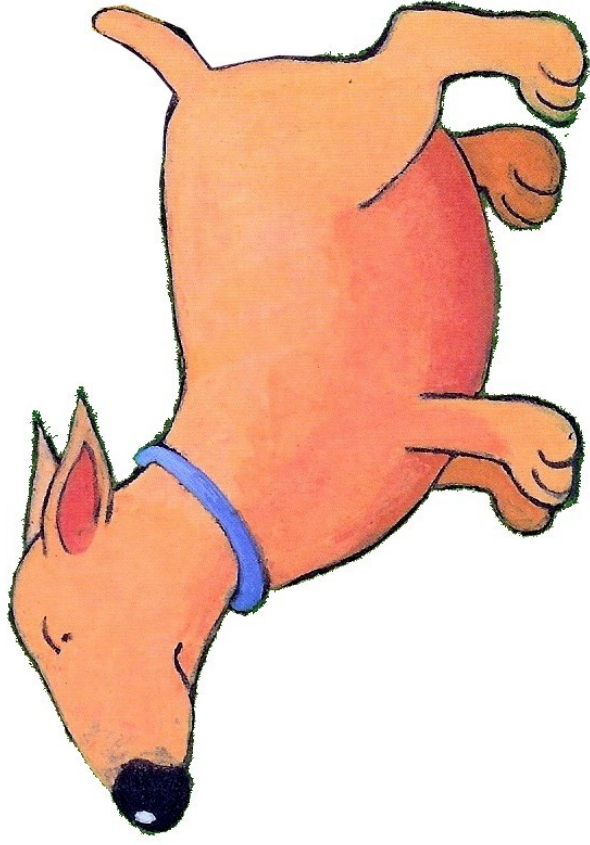
renard



MARMITE

marmite

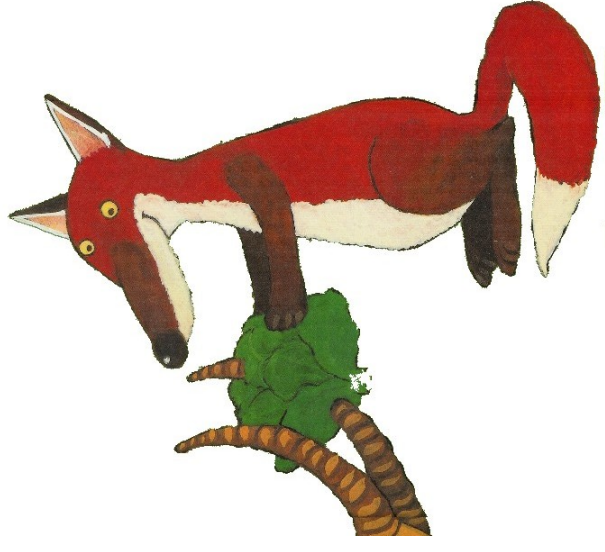
marmite



(IL) REGARDER

(il) regarde

(il) regarde



(IL) PRENDRE

(il) prend

(il) prend



(ELLE) DONNE

(elle) donne

(elle) donne



(IL) GOÛTE

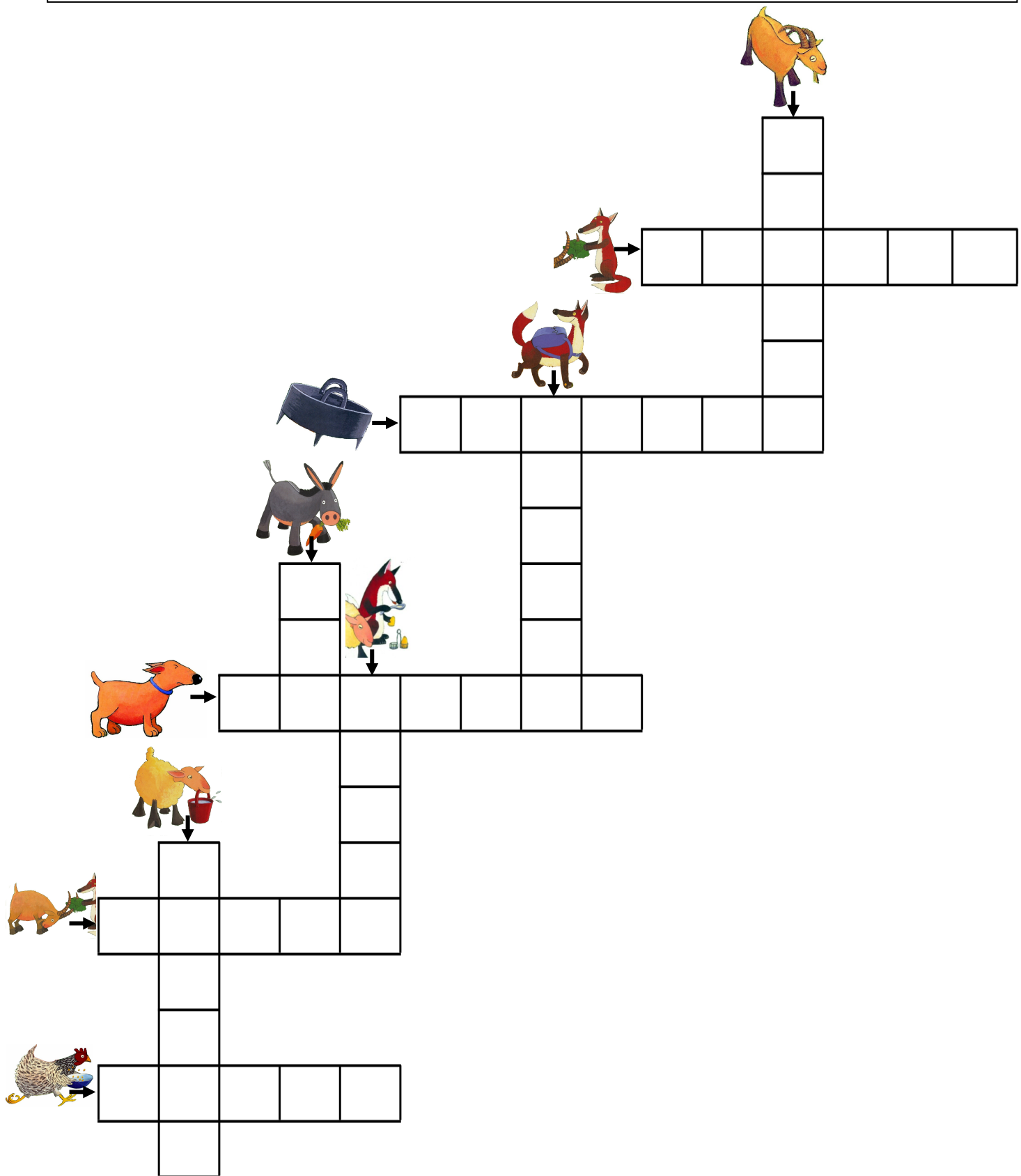
(il) goûte

(il) goûte



Date :

Objectif : compléter une grille de mots croisés à l'aide d'un référent



☺

☹

☹

LUNDI				MARDI				MERCREDI				JEUDI				VENDREDI				SAMEDI				DIMANCHE						
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

Objectif : utiliser des images et un dictionnaire référent pour inventer une phrase

Invente une phrase avec les images de nos albums puis aide toi de ton dictionnaire pour l'écrire en dessous







Mon brevet des mots

La soupe au caillou

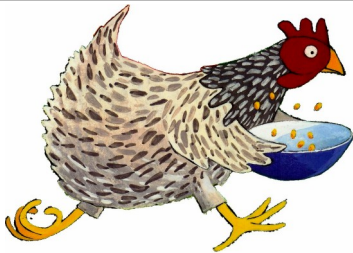
Objectifs : connaître les correspondances entre les 3 écritures de lettres (Capitale, script et cursive)
Ecrire un mot en lettres capitales et scriptes en se référant à un modèle en lettres cursives



renard



chèvre



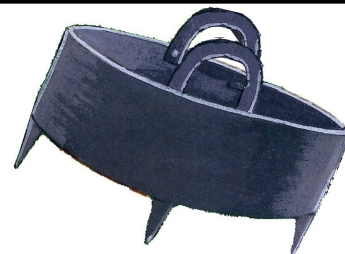
poule



âne



mouton

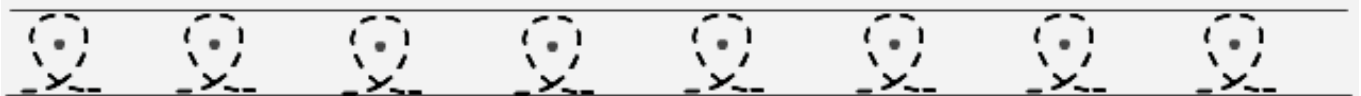
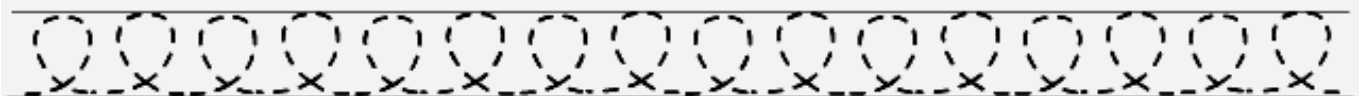
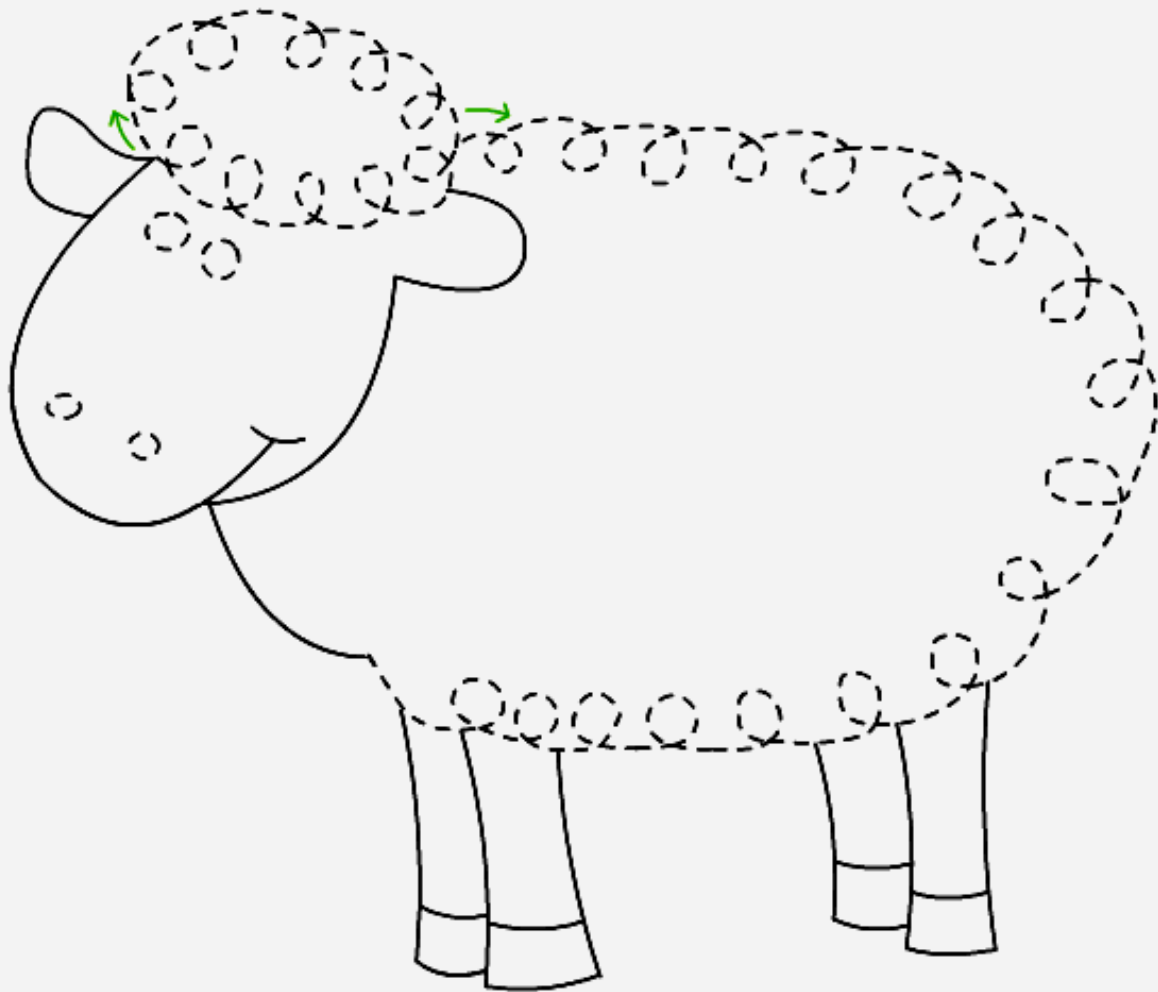


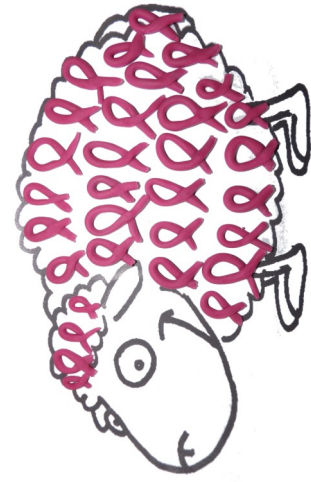
marmite



Date :

Objectif : réaliser des graphismes simples : les boucles





Brevet de pâte à modeler

