

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée. Découvrir les nombres et leur utilisation ; associer une collection à une écriture chiffrée.
Consigne : colle le nombre d'animaux demandés.

GS



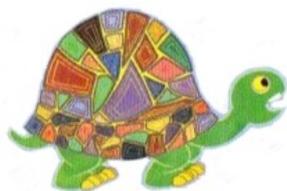
4



8



5



7



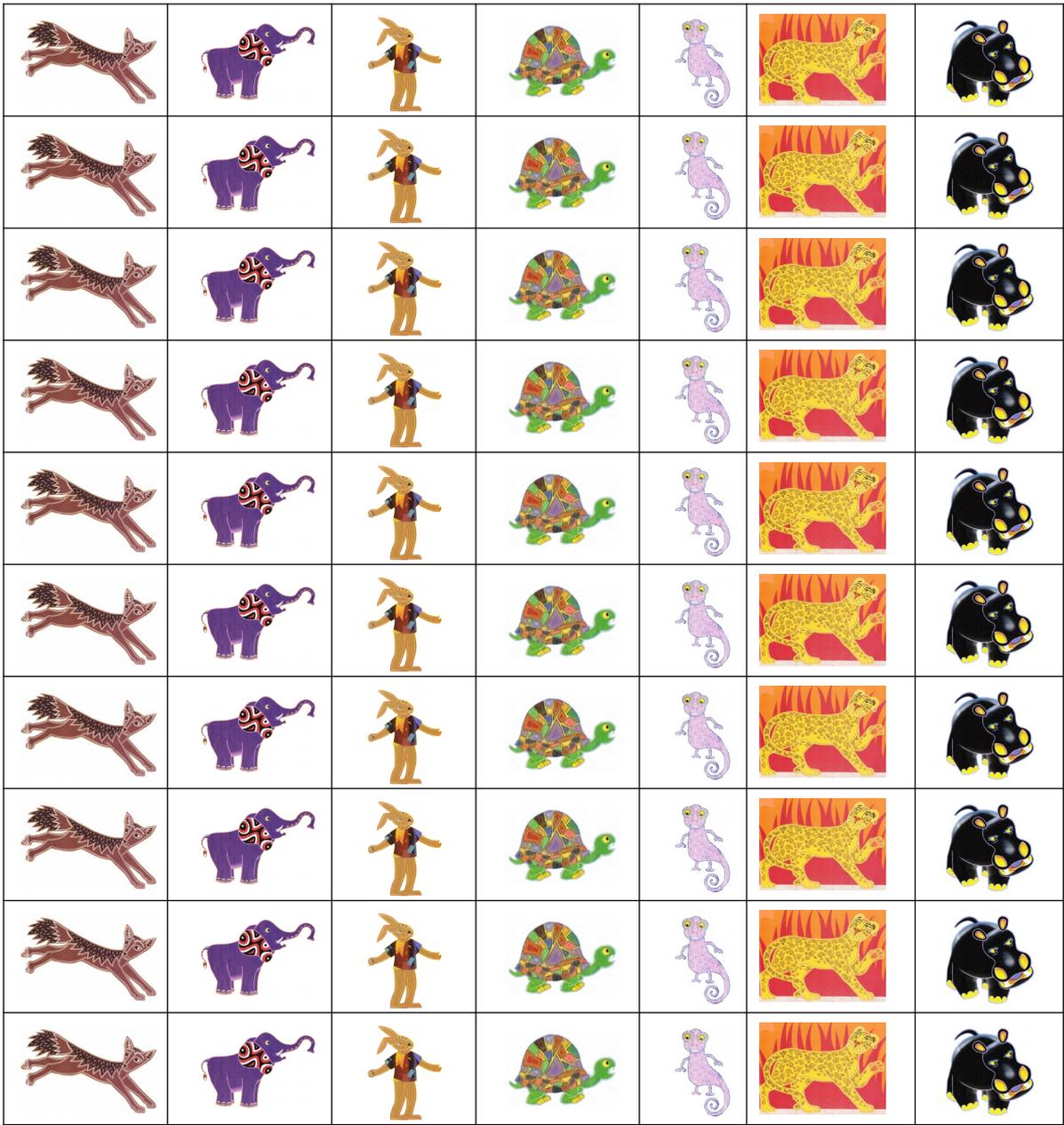
10

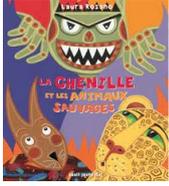


6



9





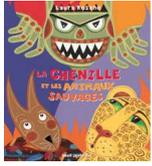
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

GS

Associer une collection à une écriture chiffrée.

Consigne : Entoure le nombre d'animaux demandés

9	
6	
5	
7	
10	
9	
8	
10	

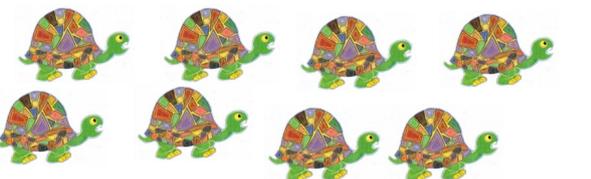
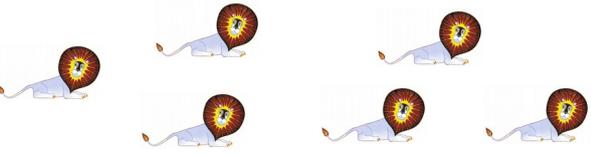


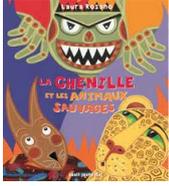
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

GS

Associer une collection à une écriture chiffrée.

Consigne : Entoure le chiffre correspondant au nombre d'animaux sur chaque ligne.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

GS

Associer une collection à une écriture chiffrée.

Consigne : Colle le nombre d'animaux demandés.

8 

6 

9 

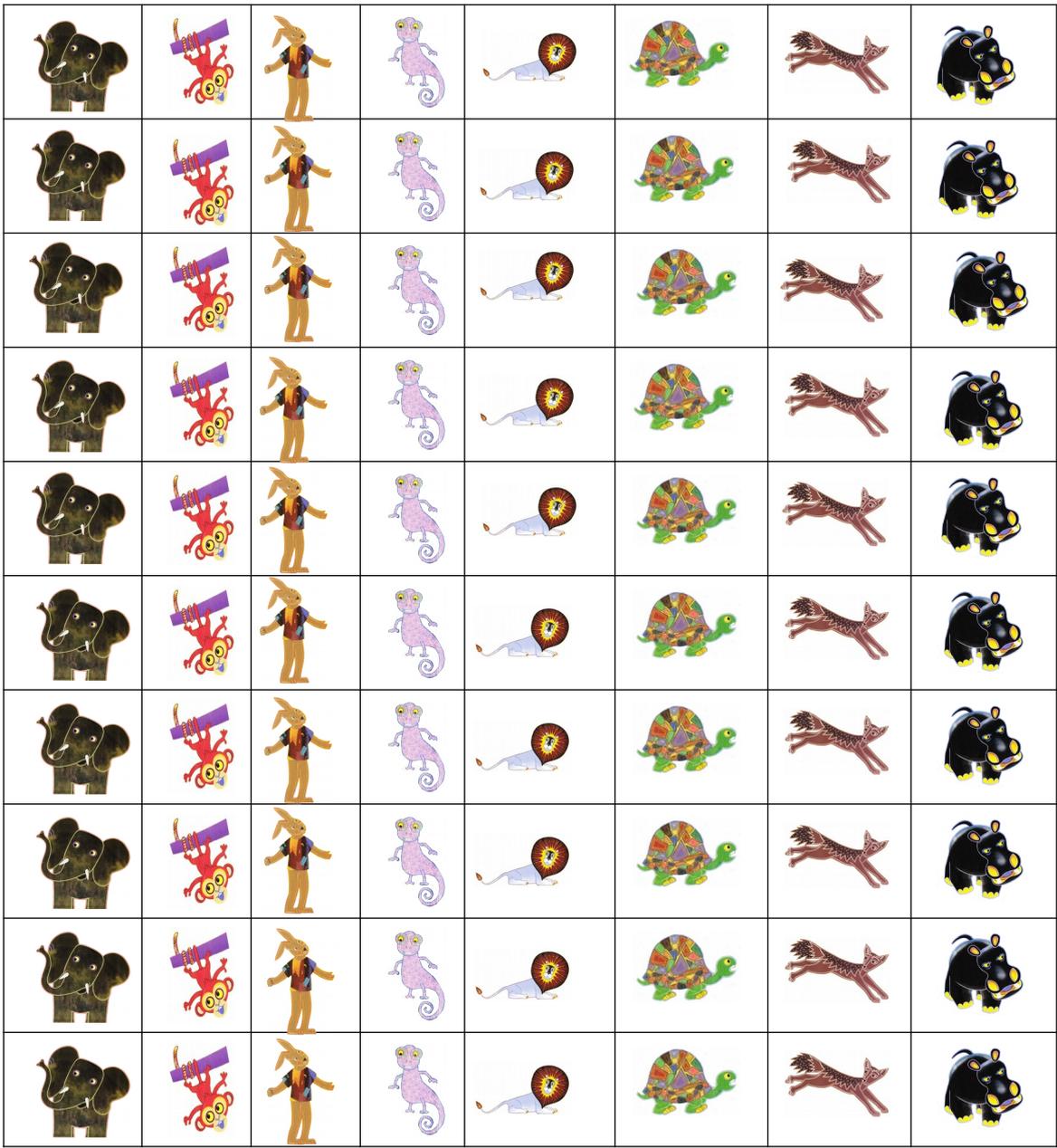
10 

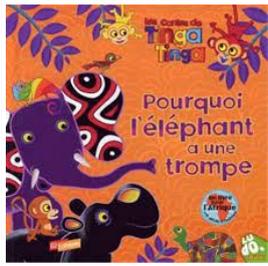
7 

8 

10 

9 





Explorer les formes

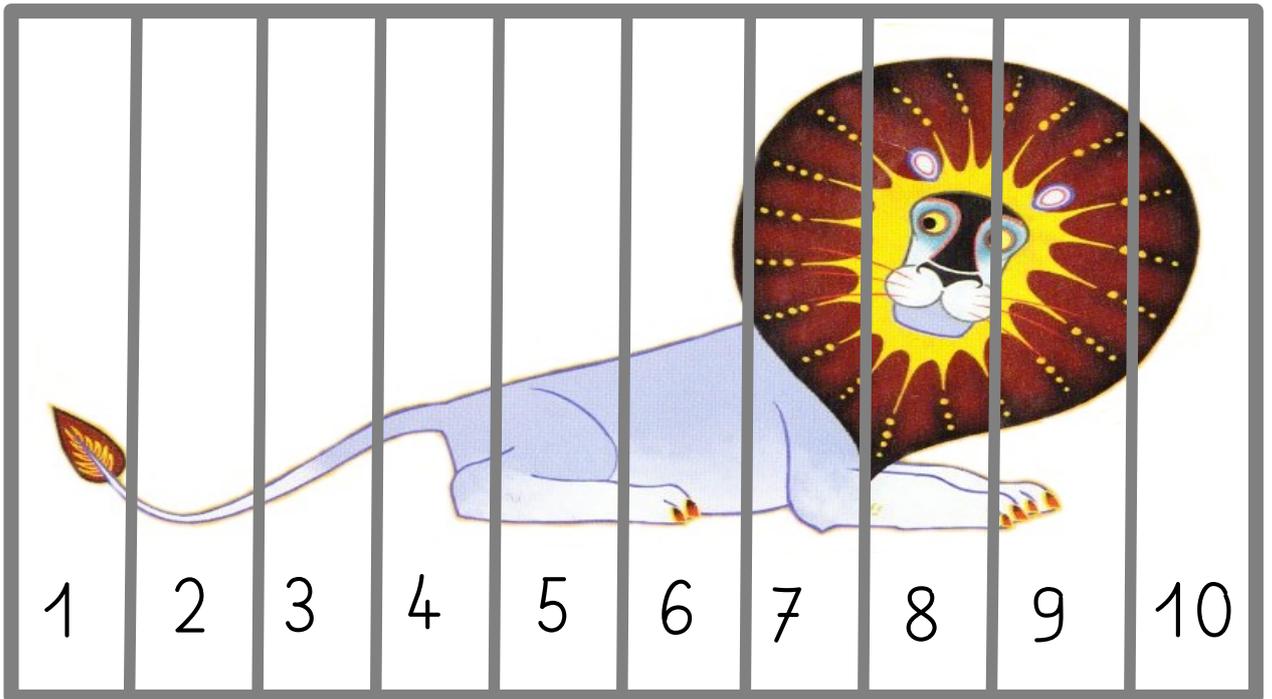
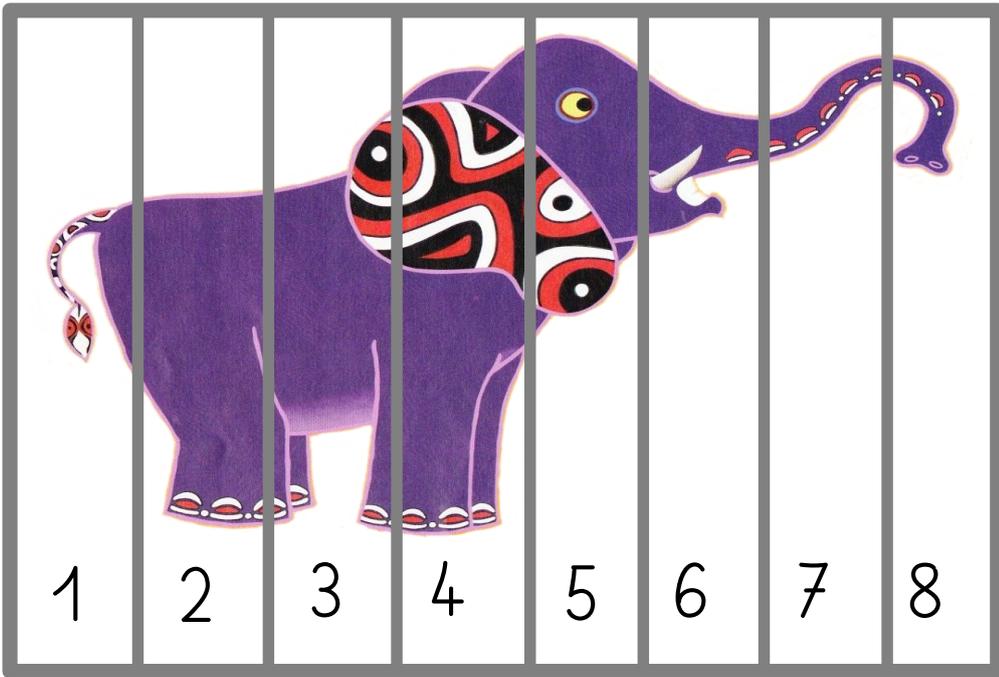
GS

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Consigne : réalise les puzzles en ordonnant les chiffres de 1 à 10. (exercice plastifié)









1

2

3

4

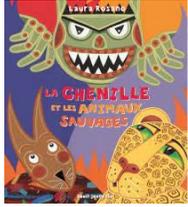
5

6

7

8

9



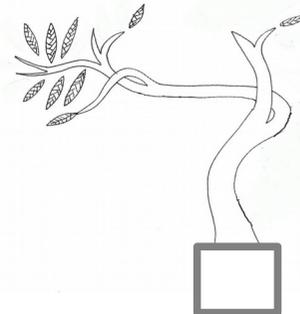
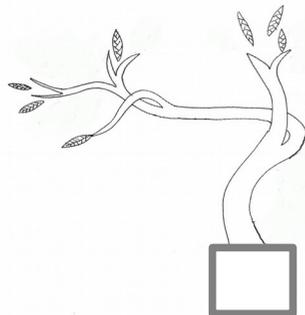
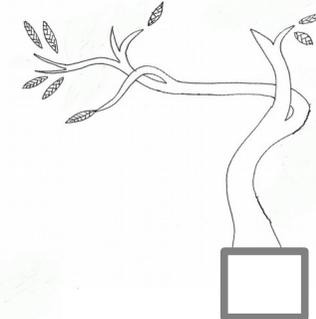
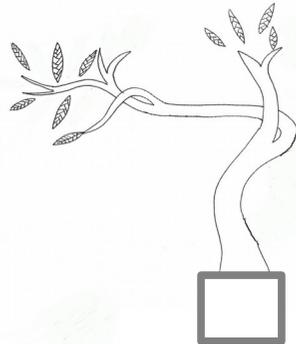
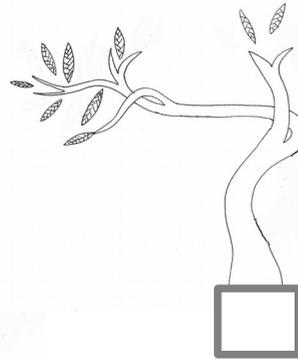
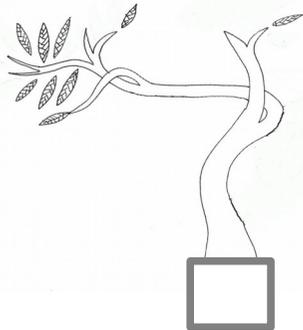
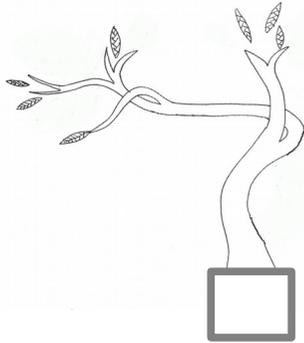
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

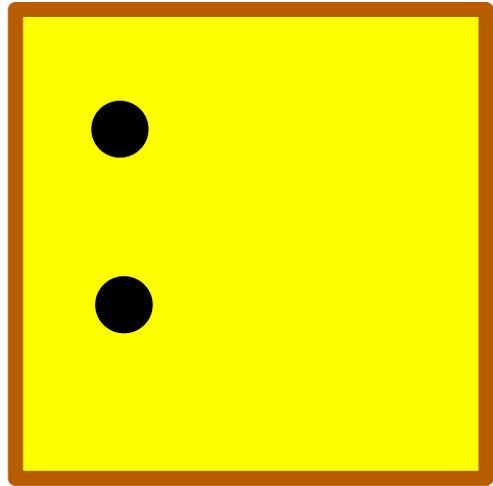
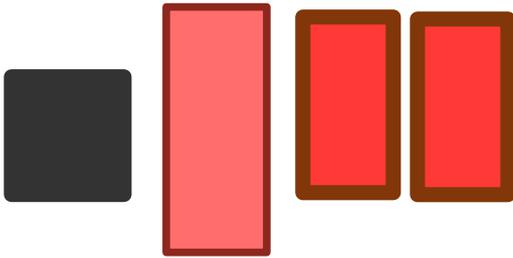
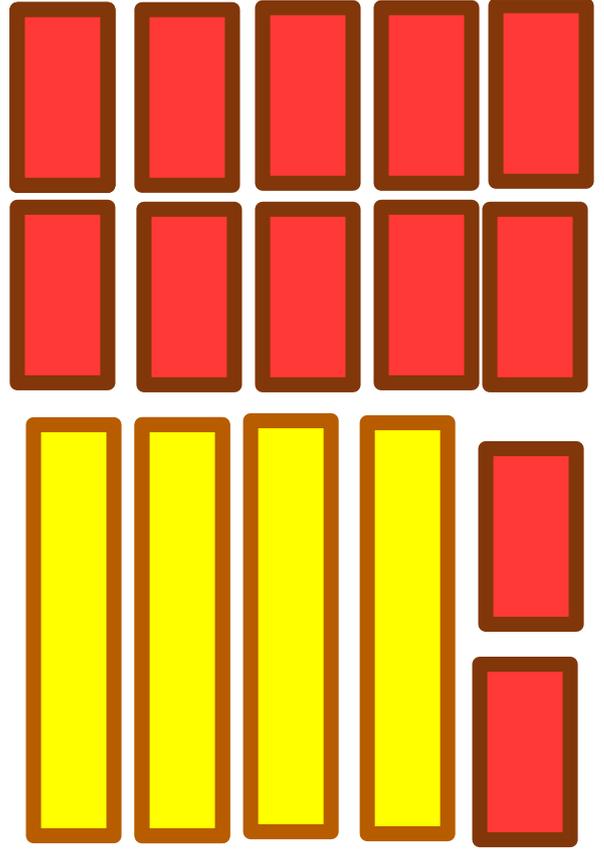
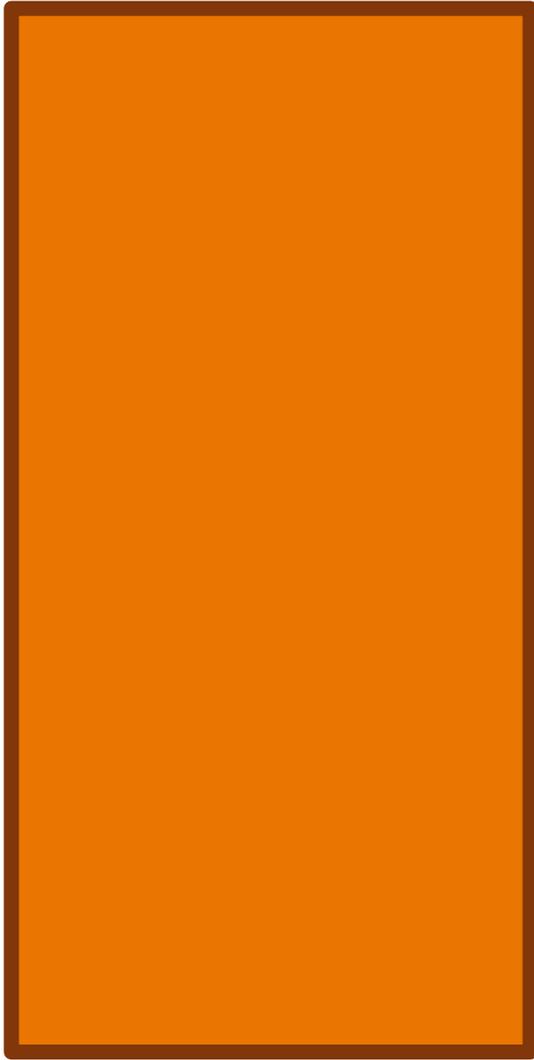
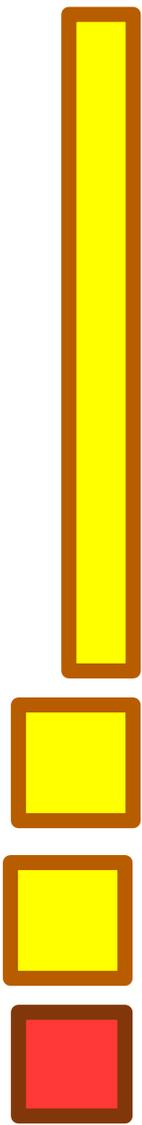
GS

Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (1 à 10)

Consigne : Colorie et compte les feuilles de chaque baobab et écris le chiffre demandé.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10







Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Comprendre et se repérer dans un quadrillage fléché.

Consigne : découvrir le chemin du lièvre qui rejoint la tortue.



→					

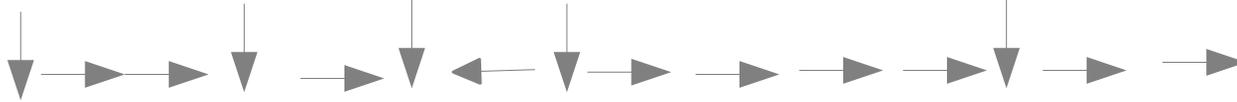




Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Comprendre et se repérer dans un quadrillage fléché.

Consigne : découvrir le chemin du lièvre qui rejoint la tortue.







Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

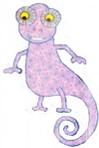
Comprendre et se repérer dans un quadrillage avec codage.

Consigne : découpe les images et place-les en fonction de leur codage.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

					
(B,1)	(D,5)	(C,2)	(E,4)	(C,6)	(A,3)



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



Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

Comprendre et se repérer dans un quadrillage avec codage.

Consigne : découpe les images et place-les en fonction de leur codage.

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

							
(C,4)	(E,2)	(A,6)	(E,3)	(D,1)	(F,3)	(C,5)	(F,4)



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



Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

Comprendre et se repérer dans un quadrillage avec codage.

Consigne : écris dans le tableau le codage de chaque image..

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						



Se repérer dans l'espace /art visuel

MS/GS

→ la symétrie

Consigne : invente un décors symétrique dans les oreilles et les pattes de l'éléphant. (pour les MS, l'enseignant peut proposer un modèle).

