



**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



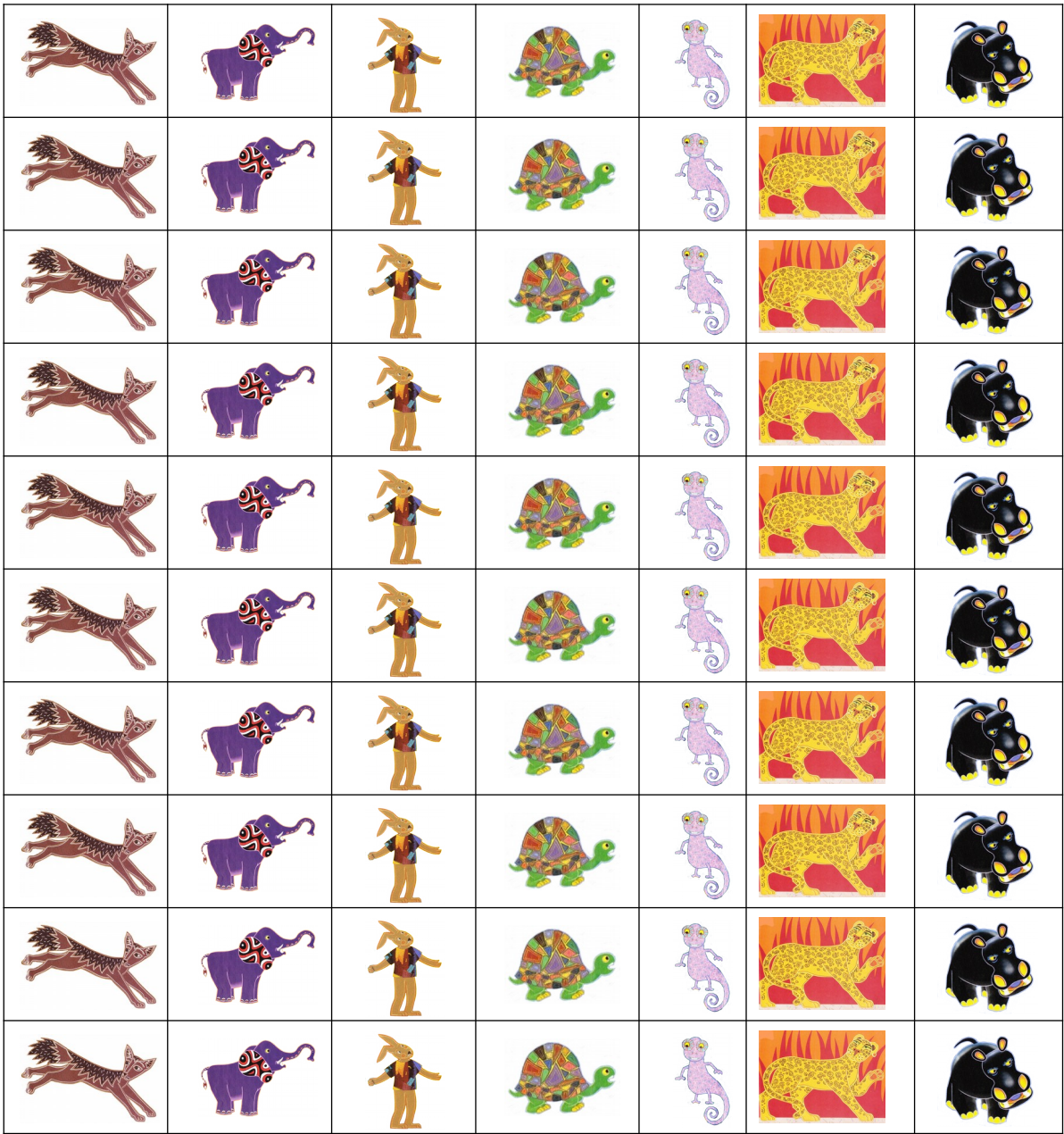
10

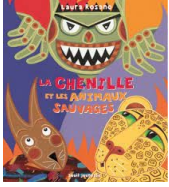


6



9





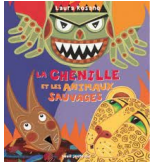
**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.**

GS

Associer une collection à une écriture chiffrée.

Consigne : Entoure le nombre d'animaux demandés

9	
6	
5	
7	
10	
9	
8	
10	




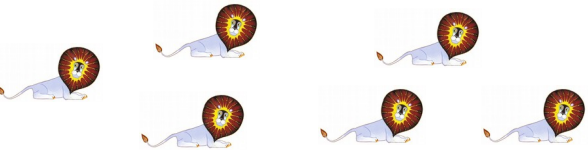
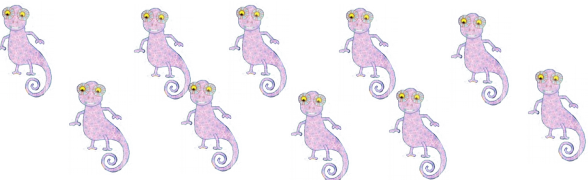





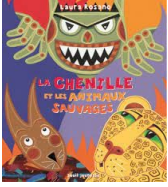
**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.**

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 

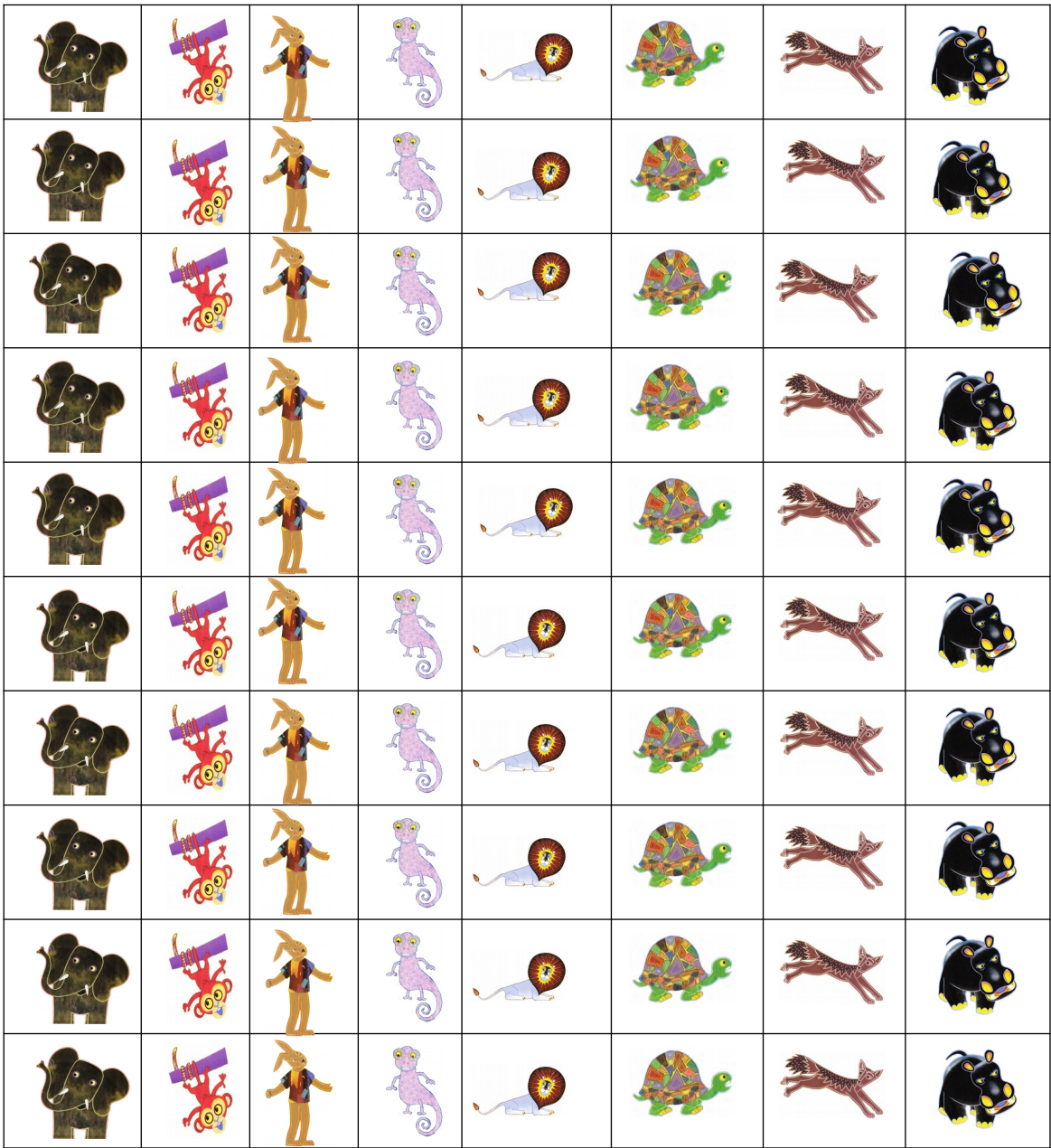
7 

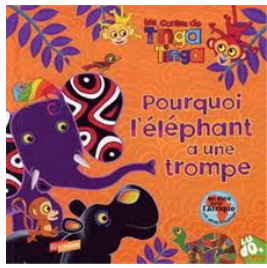
8 

10 

9 







## Explorer les formes

GS

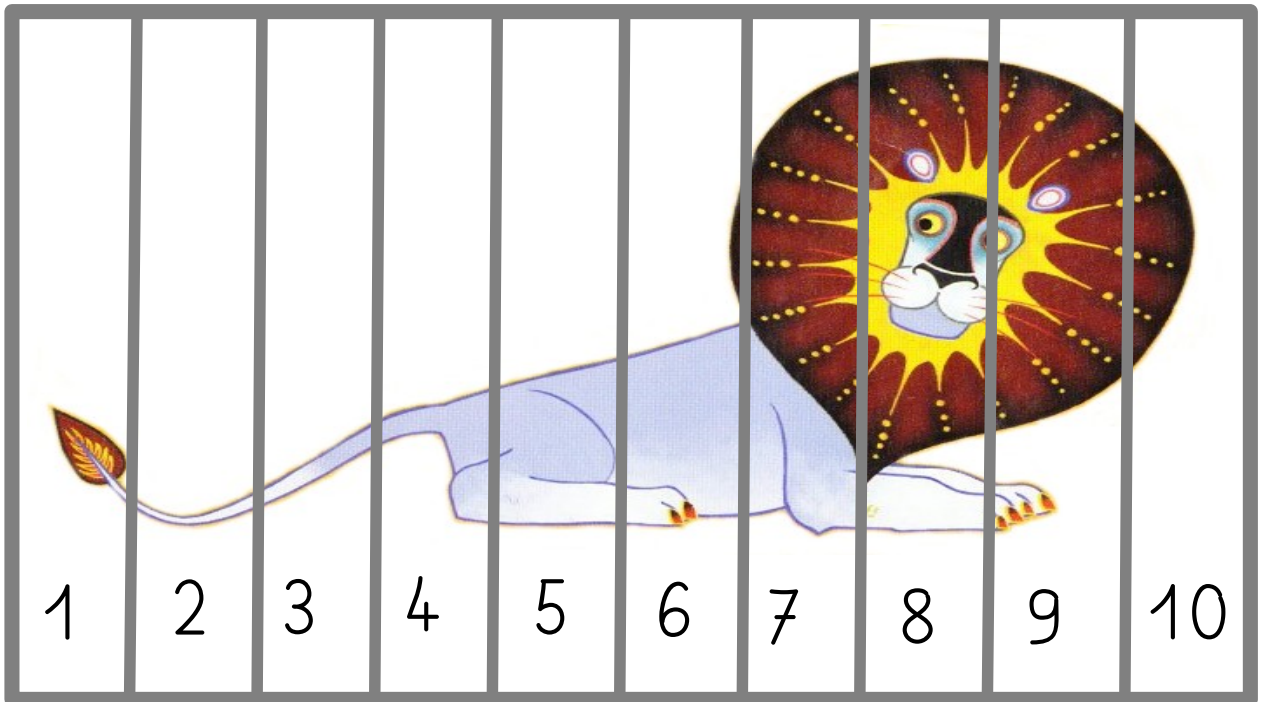
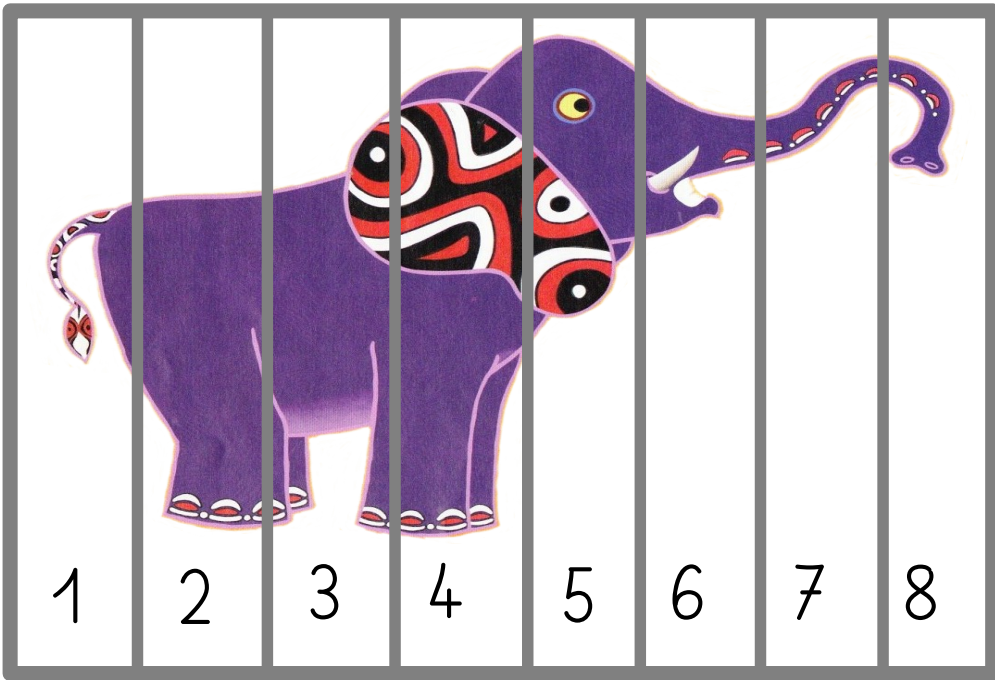
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

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











1

2

3

4

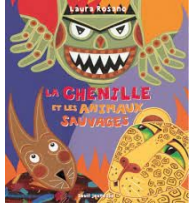
5

6

7

8

9



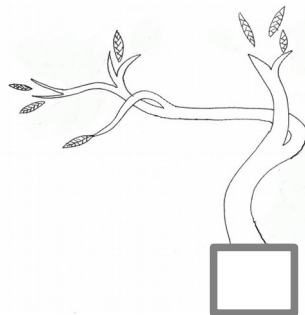
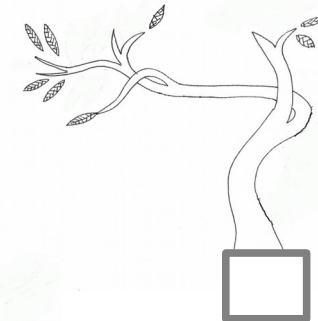
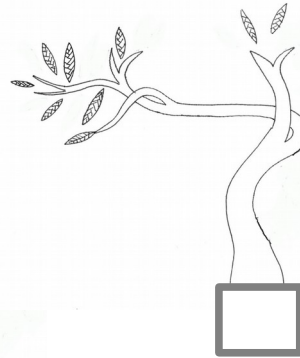
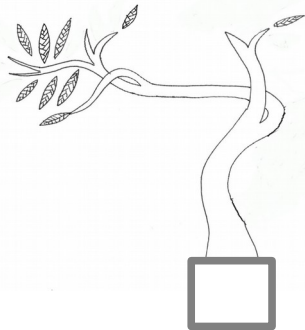
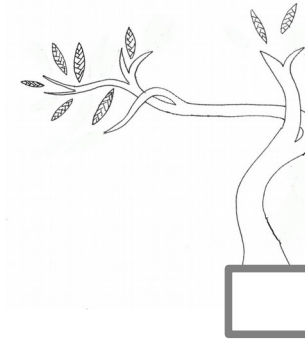
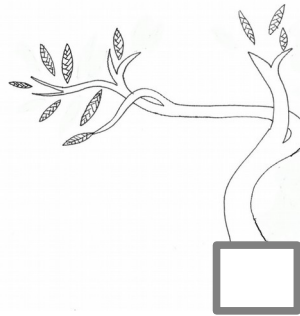
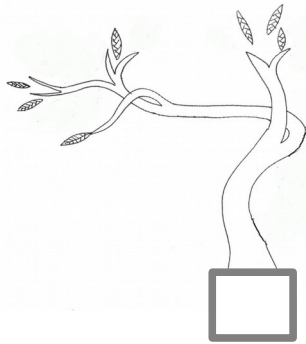
**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.**

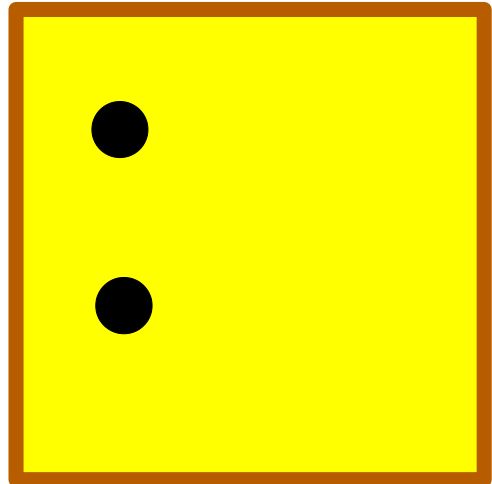
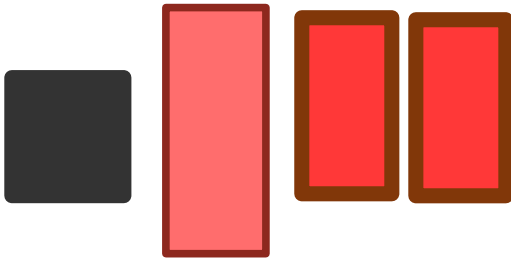
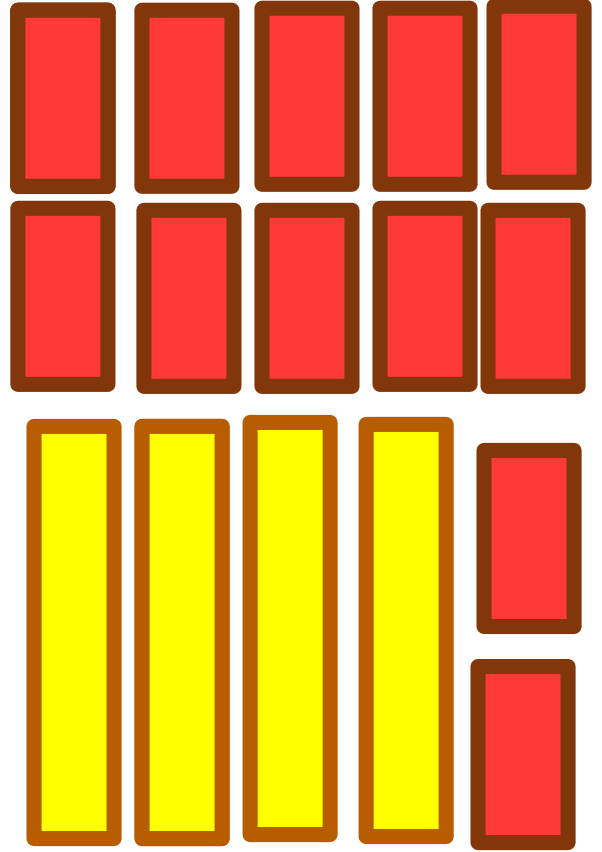
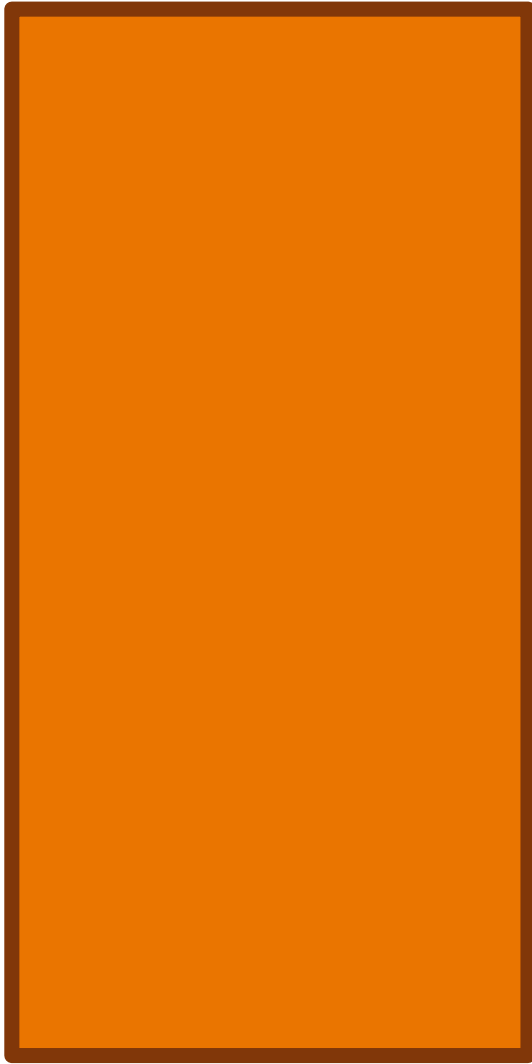
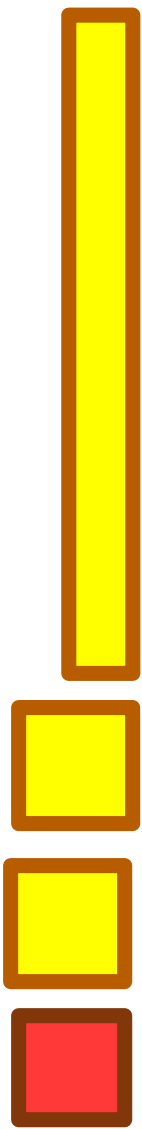
GS

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.











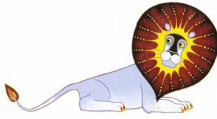


## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

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>(B,1)</b>	<b>(D,5)</b>	<b>(C,2)</b>	<b>(E,4)</b>	<b>(C,6)</b>	<b>(A,3)</b>



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











## 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						

							
<b>(C,4)</b>	<b>(E,2)</b>	<b>(A,6)</b>	<b>(E,3)</b>	<b>(D,1)</b>	<b>(F,3)</b>	<b>(C,5)</b>	<b>(F,4)</b>



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



### 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).

