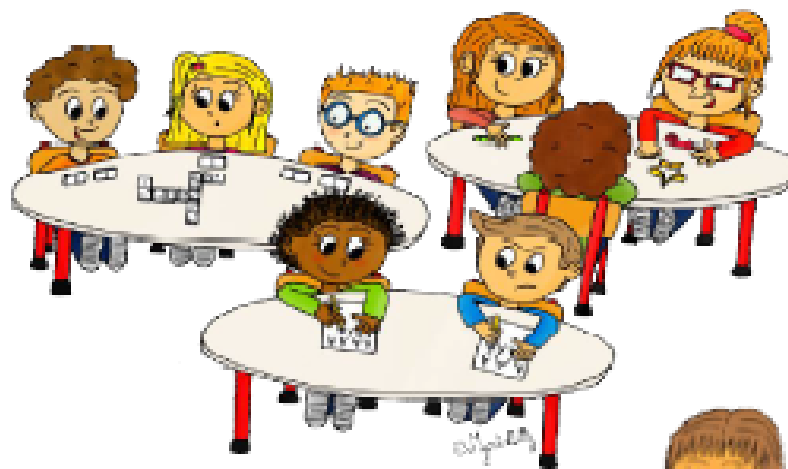


Période 1

GS

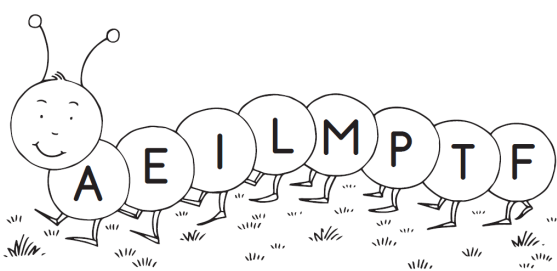
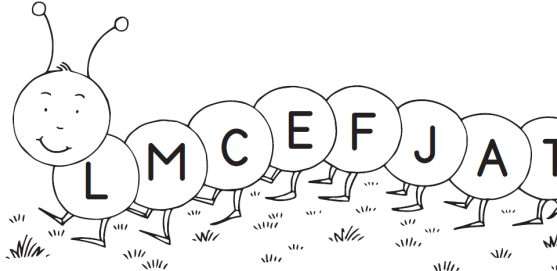
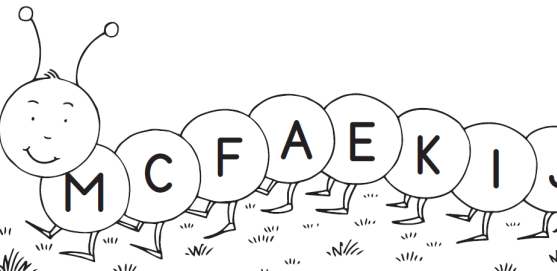

Mon cahier de SUIVI



Prénom

Le jeu de la chenille GS

Objectif : connaître les correspondances alphabétiques entre les lettres en capitales d'imprimerie et en script.

	
Date :	Date :
	
Date :	Date :

Jeu des carottes alphabétiques GS

Correspondance Majuscule d'imprimerie / minuscules scriptes

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z



Phonologie GS : "Compte les syllabes"



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	32	33	34	35	36	37	38	39	40
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
61	62	63	64	65	66				
😊	😊	😊	😊	😊	😊				

Suivi GS : "Les lettres d'un mot"

Objectif : Retrouver les lettres d'un mot.

1  les lettres




hippopotame

i e t h
p o u h o
m n p l p

Fiche n°1	Fiche n°2	Fiche n°3	Fiche n°4
Fiche n°5	Fiche n°6	Fiche n°7	Fiche n°8
Fiche n°9	Fiche n°10	Fiche n°11	Fiche n°12
Fiche n°13	Fiche n°14		

Suivi GS : "Les mots d'une phrase"

Objectif : Retrouver les mots d'une phrase.

10  les mots


Le lapin mange de la salade.

lait de La mange
la fille du sale
au du
lapin salade Le lac

Fiche n°1	Fiche n°2	Fiche n°3	Fiche n°4
Fiche n°5	Fiche n°6	Fiche n°7	Fiche n°8
Fiche n°9	Fiche n°10	Fiche n°11	Fiche n°12


Atelier "Le tisserand" - Consigne : J'insère une languette dans la fente et je la fais passer dessus, dessous. (objectif : développer la motricité fine)

Je tisse les bandes dans le grand papillon.




Date: _____

Je tisse les bandes dans le grand escargot.




Date: _____

Je tisse les bandes dans le petit poisson.




Date: _____

Je tisse les bandes dans la boîte du clown.



Date: _____

Je tisse les bandes sur la petite plaque verte/bleue.



Date: _____

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE :



Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Topologie : pyramide

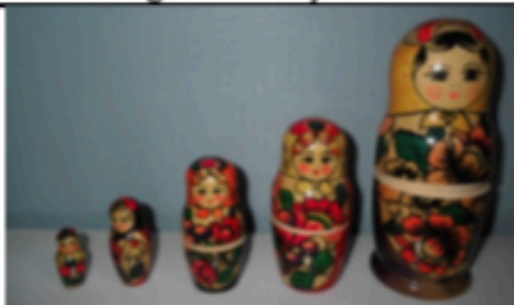


n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
n°9	n°10	n°11	n°12	n°13	n°14	n°15	n°16
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺

L
C
D
L

GS : "Les poupées russes"

Objectif : ranger des objets selon la taille.



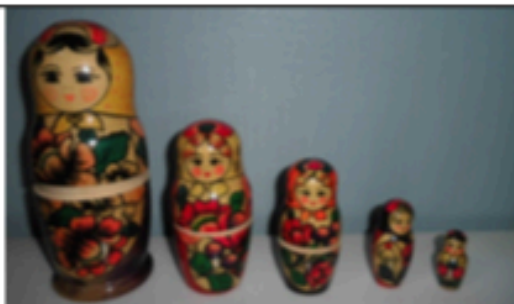
Je range du plus petit au plus grand.



Je range du plus petit au plus grand.

Date :

Date :



Je range du plus grand au plus petit



Je range du plus grand au plus petit

Date :

Date :

Puzzles-cubes animaux de la ferme

Objectif : Reproduire un assemblage de formes en volume.



La vache



Le cheval

Date:

Date:



La chèvre



Le chien

Date:

Date:



Le cochon

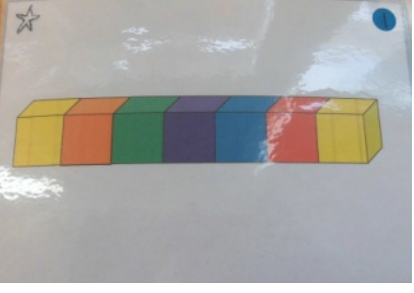
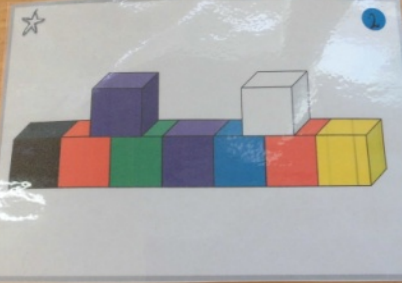
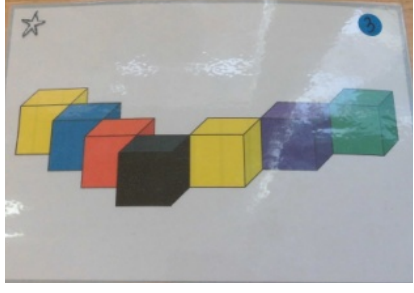
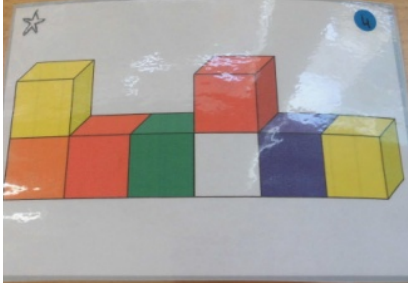
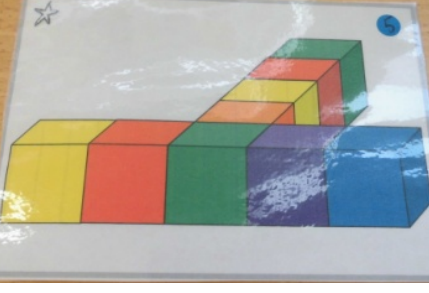
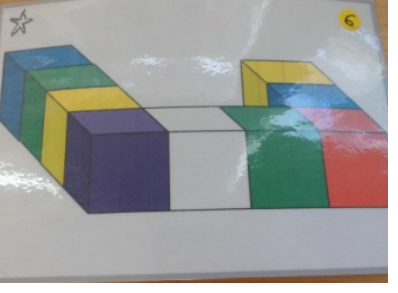

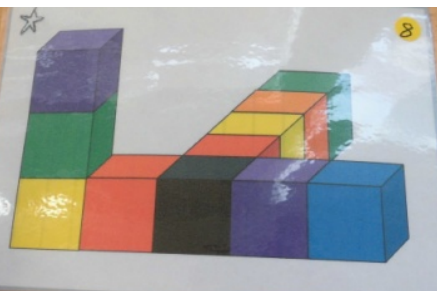
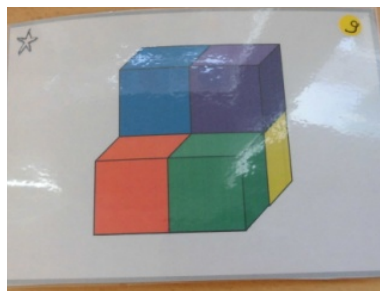


L'âne

Date:

Date:

Les cubes couleurs (niveau 1)

<p>N°1</p> 	<p>N°2</p> 	<p>N°3</p> 
<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>
<p>N°4</p> 	<p>N°5</p> 	<p>N°6</p> 
<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>
<p>N°7</p> 	<p>N°8</p> 	<p>N°9</p> 
<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>

Jeux numériques : Associer une collection à l'écriture chiffrée d'un nombre.

Les chats numériques

5	
6	

LocaZil

Le poisson numérique















DATE :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

DATE :

Les cartes à compter Halloween.

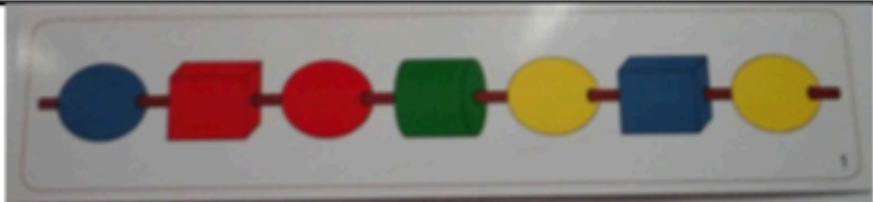
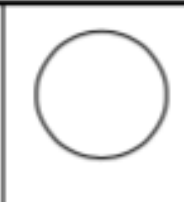



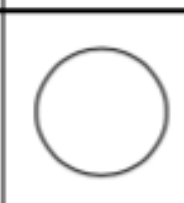

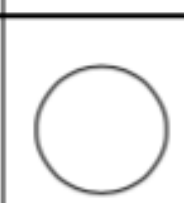


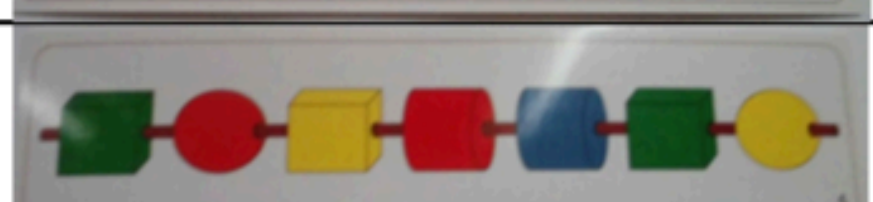

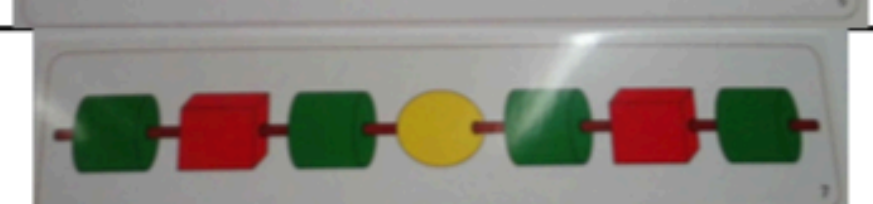

Objectif : dénombrer une collection jusque 10.

<p>N°1</p>  <p>5 6 7</p>	<p>N°2</p>  <p>3 4 5</p>	<p>N°3</p>  <p>1 2 3</p>
<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>
<p>N°4</p>  <p>2 3 4</p>	<p>N°5</p>  <p>4 5 6</p>	<p>N°6</p>  <p>2 6 4</p>
<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>
<p>N°7</p>  <p>6 7 8</p>	<p>N°8</p>  <p>0 1 2</p>	<p>N°9</p>  <p>8 9 10</p>
<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>
<p>N°10</p>  <p>7 8 9</p>	<p>N°11</p>  <p>6 7 8</p>	<p>N°12</p>  <p>8 9 10</p>
<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>	<p>DATE :</p>

PERLES (GS)

Compétences: Structurer sa pensée : **Développer sa motricité fine, Discriminer des formes et des couleurs**
Comprendre, reproduire et créer une suite logique.

Reproduire un assemblage de perles en suivant un modèle

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

"Le jeu des hiboux (Merlin)"

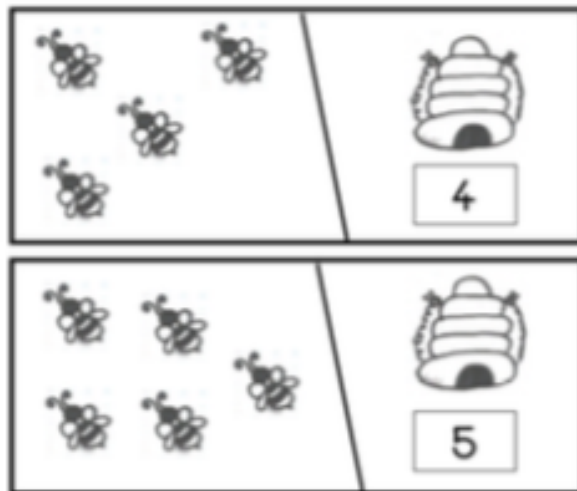


1	2	3	4	5	6
☺	☺	☺	☺	☺	☺
7	8	9	10	11	12
☺	☺	☺	☺	☺	☺

Les ruches numériques

Objectif : Associer une collection à l'écriture chiffrée d'un nombre.

Localiti



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

DATE :

Brevet puzzles GS



Le poulain (24 pièces)

Date :



La montgolfière (24 pièces)

Date :



La fusée (24 pièces)

Date :



L'AUTOMOBILE (16 pièces)

Date :



LE TRAIN (16 pièces)

Date :



Pentomino (12 pièces)

Date :



LA GIRAFE ALPHABETIQUE

Date :



Tortue alphabet

Date :



Tortue chiffres

Date :



La ferme (24 pièces)

Date :



Au bord de l'étang (24 pièces)

Date :



PUZZLE 1 (35 pièces)













Date :

GS : Suivi Jeu 1. 2. 3 Ravensburger.

Objectif : Je sais reconnaître sans compter le nombre indiqué par le dé ou les doigts ; je sais lire les chiffres de 1 à 5 puis de 1 à 10.


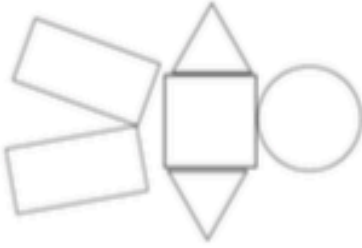
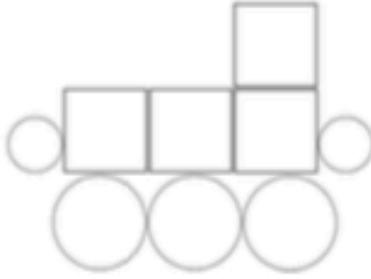






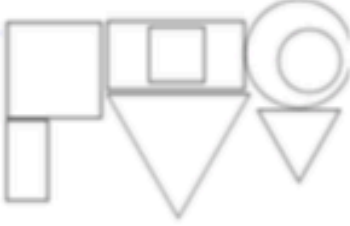
 <p>La carte du 1</p>	 <p>La carte du 2</p>	 <p>La carte du 3</p>
Date :	Date :	Date :
 <p>La carte du 4</p>	 <p>La carte du 5</p>	 <p>La carte du 6</p>
Date :	Date :	Date :
 <p>La carte du 7</p>	 <p>La carte du 8</p>	 <p>La carte du 9</p>
Date :	Date :	Date :
 <p>La carte du 10</p>	 <p>Je range de 1 à 5 (chiffres)</p>	 <p>Je range de 1 à 5 (dés)</p>
Date :	Date :	Date :
 <p>Je range de 1 à 5 (doigts)</p>	 <p>Je range de 1 à 5 (objets)</p>	 <p>Je range de 6 à 10 (chiffres)</p>
Date :	Date :	Date :
 <p>Je range de 6 à 10 (dés)</p>	 <p>Je range de 6 à 10 (doigts)</p>	 <p>Je range de 6 à 10 (objets)</p>
Date :	Date :	Date :

"Les bâtonnets"

<p>1. Le carré</p>  <p>Le carré</p>	<p>2. Le rectangle</p>  <p>Le rectangle</p>
<p>Date :</p>	<p>Date :</p>
<p>3. Le triangle</p>  <p>Le triangle</p>	<p>4. La maison</p>  <p>La maison</p>
<p>Date :</p>	<p>Date :</p>
<p>5. Lignes brisées</p>  <p>Les lignes brisées</p>	<p>6. Les créneaux</p>  <p>Les créneaux</p>
<p>Date :</p>	<p>Date :</p>
<p>7. La flèche</p>  <p>La flèche</p>	<p>8. L'échelle</p>  <p>L'échelle</p>
<p>Date :</p>	<p>Date :</p>
<p>9. Le bateau</p>  <p>Le bateau</p>	<p>10. L'étoile</p>  <p>L'étoile</p>
<p>Date :</p>	<p>Date :</p>
<p>11. Le tipi</p>  <p>Le tipi</p>	<p>12. Le sapin</p>  <p>Le sapin</p>
<p>Date :</p>	<p>Date :</p>

"Les blocs logiques" GS - Niveau 2 ★★

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.

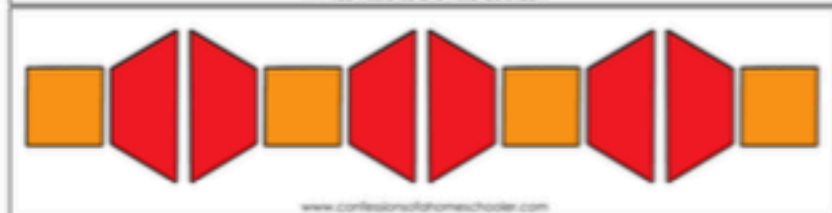
				
				
Objectif : Je reproduis l'assemblage d'un copain. ★★				

Les algorithmes Attrimaths ★



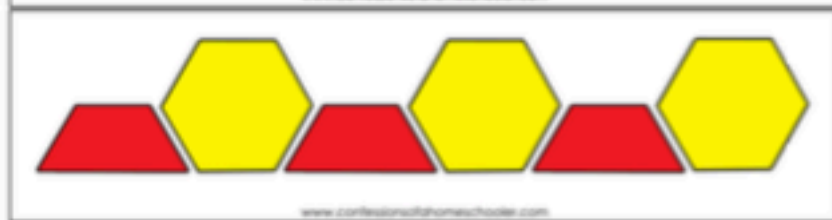
J'ai essayé

J'ai réussi tout(e) seul(e)



J'ai essayé

J'ai réussi tout(e) seul(e)



J'ai essayé

J'ai réussi tout(e) seul(e)



J'ai essayé

J'ai réussi tout(e) seul(e)



J'ai essayé

J'ai réussi tout(e) seul(e)



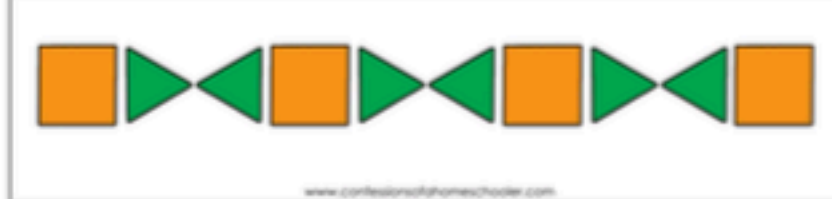
J'ai essayé

J'ai réussi tout(e) seul(e)



J'ai essayé

J'ai réussi tout(e) seul(e)



J'ai essayé

J'ai réussi tout(e) seul(e)