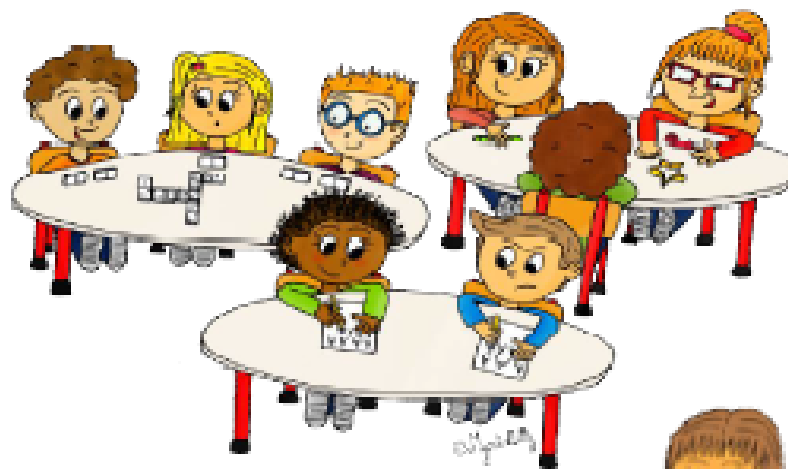


Période 5

GS

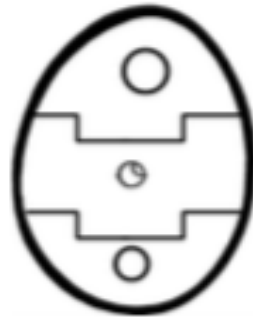
Mon cahier de SUIVI



Prénom

Les œufs alphabétiques.

Connaître les correspondances alphabétiques dans les 3 écritures.



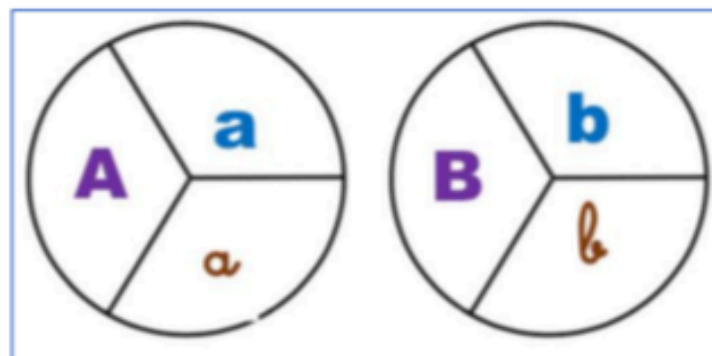
A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		

Jeu des disques des correspondances alphabétiques GS

Correspondance Majuscule d'imprimerie / minuscules scriptes / minuscules cursives

La lettre est coloriée quand j'ai réussi à reconstituer le disque de la lettre.

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



Principe alphabétique GS : "Les lettres des animaux"

Objectif : connaître les correspondances alphabétiques entre les capitales d'imprimerie et les minuscules cursives.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
21	22	23	24						
😊	😊	😊	😊						











Principe alphabétique GS : "Les mots mêlés"

Objectif : reconnaître des mots en cursif dans une grille de lettres capitales

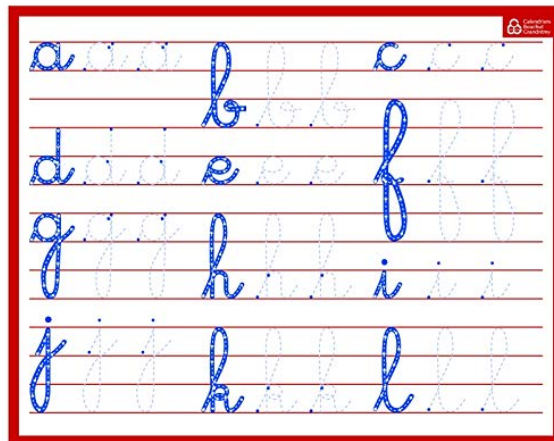
1	2	3	4	5	6	
😊	😊	😊	😊	😊	😊	
7	8	9	10	11	12	
😊	😊	😊	😊	😊	😊	

Phonologie GS : "les labyphonèmes"

 R	 S	 CH	 Z
DATE :	DATE :	DATE :	DATE :
 M	 J	 F	 V
DATE :	DATE :	DATE :	DATE :

Écriture GS : Ardoise des lettres cursives.

Je m'entraîne 4 fois à écrire les lettres cursives avec le crayon gras.



1	2	3	4
---	---	---	---

Écriture cursive GS

J'ai travaillé la fiche de la lettre...

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



Suivi ordre alphabétique GS :

Je range les lettres dans l'ordre de l'alphabet pour former le puzzle.

 <p>De A à J</p>	 <p>De K à T</p>	 <p>De U à Z</p>
<u>Date :</u>	<u>Date :</u>	<u>Date :</u>

Dessin guidé niveau 2

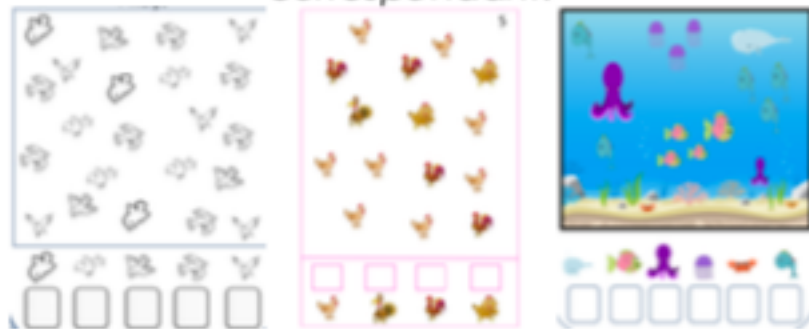
Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques-les productions plastiques et visuelles

Compétences : J'apprends à dessiner en suivant un modèle

 <input type="radio"/> Le camion	 <input type="radio"/> L'école	 <input type="radio"/> La trottinette	 <input type="radio"/> Le chateau
 <input type="radio"/> Le caméléon	 <input type="radio"/> Le traîneau	 <input type="radio"/> Le lion	 <input type="radio"/> Le sapin
 <input type="radio"/> La robe de princesse	 <input type="radio"/> Le clown	 <input type="radio"/> La tenue de prince	 <input type="radio"/> Le palais
 <input type="radio"/> L'oeillet	 <input type="radio"/> La maison	 <input type="radio"/> Le lys	 <input type="radio"/> La chouette
 <input type="radio"/> Le dahlia	 <input type="radio"/> La pensée	 <input type="radio"/> Le tournesol	 <input type="radio"/> La jonquille
 <input type="radio"/> La jupe et le tshirt	 <input type="radio"/> La robe de soirée	 <input type="radio"/> Le pantalon et le tshirt	 <input type="radio"/> La salopette

Fichier « Compte les objets »

Objectifs : Dénombrer une quantité et écris le nombre chiffré correspondant.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊

Suivi **COMPARATOR**

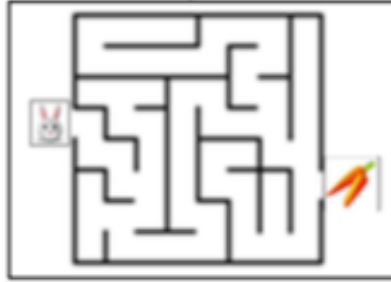
Objectifs : comparer deux quantités ; comparer deux nombres en utilisant les oiseaux symboles mathématiques.



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

Fichier « Labyrinthe » GS

Objectifs : se repérer dans l'espace ; faire preuve de logique.



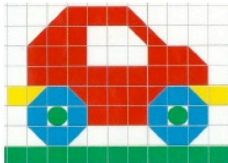
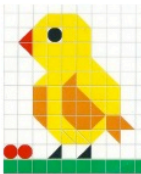
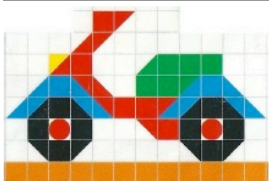
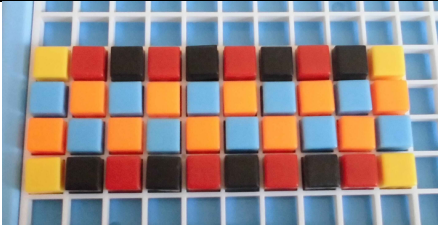
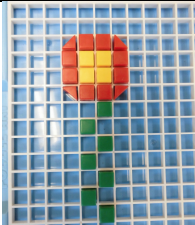
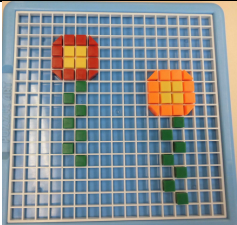
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40

Chaque nombre coloré correspond à un labyrinthe réussi.

La mosaïque (boîte bleue) GS

Objectifs : reproduire un assemblage de formes en repérant les formes et les couleurs.

Niveau 2 : Moyen

 9 - La voiture	 10 - Le poussin	 11 - Le scooter
 12 - Le tapis	 13 - La fleur	 14 - Les deux fleurs

Espace : « **Jeu Code Couleurs** »



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

Suivi "ABACOLOR SHAPES"

Objectif : Reproduire les assemblages en respectant les couleurs, les formes et les algorithmes.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
21	22	23	24						
☺	☺	☺	☺						

Jeu du P'tit marchand (Ravensburger)

Objectif : Chercher différentes façons de réaliser une somme d'argent, anticiper le résultat d'une somme.

Série bleue		Série violette		Série Jaune		Série Rose	
Artichauts 4€		Viande 8€		Cerises 5€		Pain 1€	
Eau 1€		Fraises 5€		Champignons 4€		Banane 3€	
Crevettes 8€		Jus d'orange 2€		Croissants 3€		Chou-fleur 2€	
Eclairs 4€		Tomates 3€		Lait 1€		Poulet 10€	
Raisins 3€		Yaourts 2€		Saucisses 7€		Tartelettes 4€	

Série Rouge		Série Vert Foncé		Série Vert clair	
Bonbons 3€		Brochettes 9€		Fromages 5€	
Carottes 3€		Jus de pommes 3€		Poires 3€	
Sardines 9€		Oranges 3€		Pommes de terre 3€	
Pommes 2€		Pain 2€		Rôti 7€	
Yaourts à boire 3€		Poireaux 3€		Sucettes 2€	

Mosaïque GS - 2

Objectif : reproduire un modèle complexe avec les picots.



L'oiseau

Date :



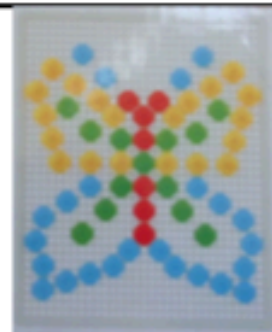
La fleur

Date :



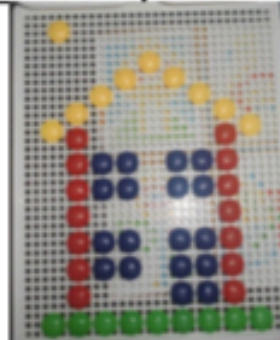
Le champignon

Date :



Le papillon

Date :



La maison

Date :

Tangram GS Débutant

Objectif : Réaliser les modèles avec les pièces de couleur à côté du modèle.



21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊



Jeu Nathan "les chiffres"

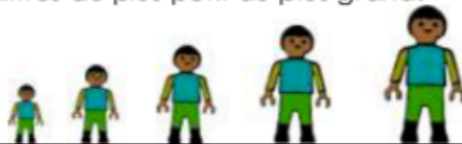
Objectif : Reconnaître les nombres de 1 à 10 et leurs représentations (chiffres, points, objets) ; ranger les nombres de 1 à 10 dans l'ordre croissant / décroissant.

Etape 1 : Reconstituer le puzzle.



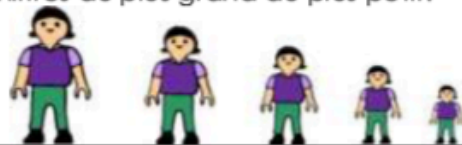
Date :

Etape 2 : ranger les chiffres du plus petit au plus grand.



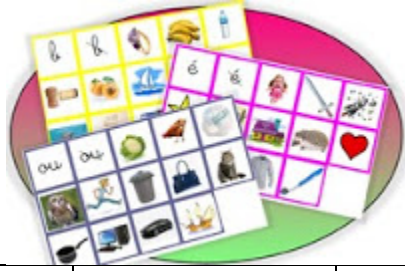
Date :

Etape 3 : Ranger les chiffres du plus grand au plus petit.



Date :

Phonologie GS : J'entends / je n'entends pas le son...



Objectif :
Discriminer un son dans un mot

a

i	u	o	é	s
e	l	m	ou	b
n	t	d	f	p
r	v	ch	j	z