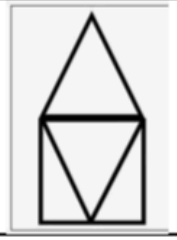
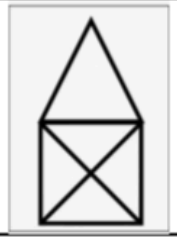
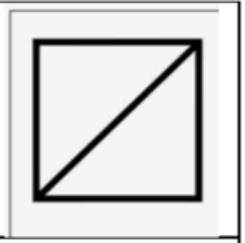
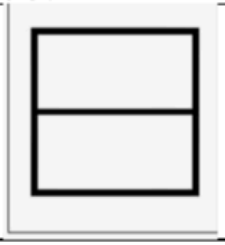
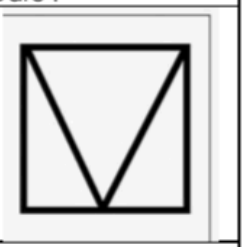
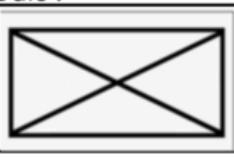
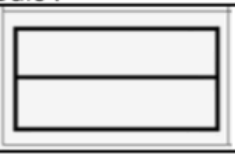
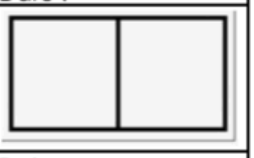
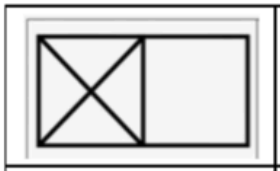
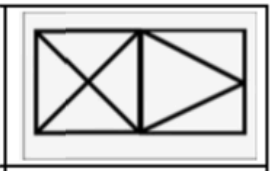
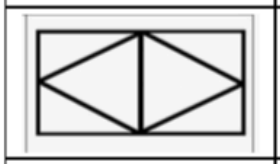
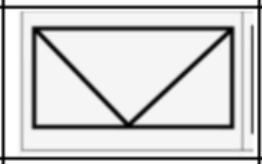
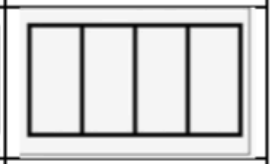
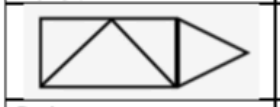
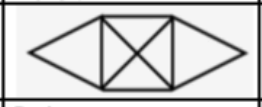
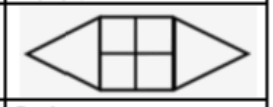
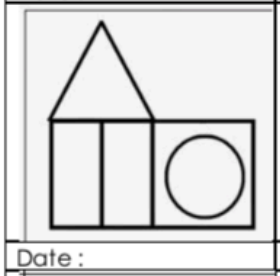
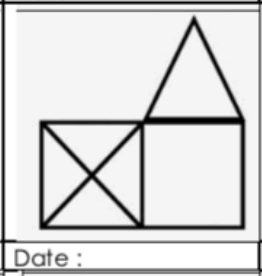
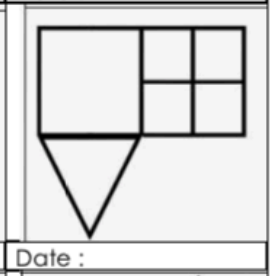
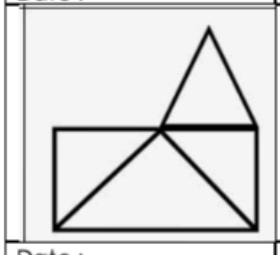
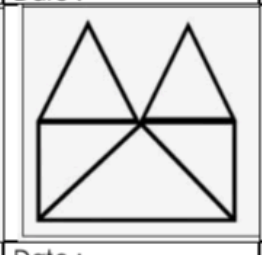
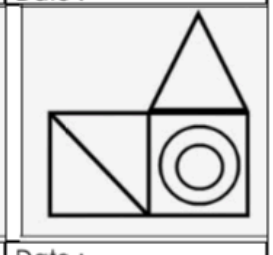
GS : Je trace des formes géométriques sur l'ardoise.

Objectif : tracer des formes géométriques connues (triangle, carré, rectangle, rond…)

		
Date :	Date :	Date :
		
Date :	Date :	Date :
Date :	Date :	Date :
		
Date :	Date :	Date :

		
		
Date :	Date :	Date :
		
Date :	Date :	Date :
		
Date :	Date :	Date :
		
Date :	Date :	Date :

"Le jeu des hiboux (Merlin)"

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

ATELIER GEOFORM

Objectifs : reconnaissance des formes géométriques ; reproduire des figures en assemblant des formes géométriques à partir d'un modèle.

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

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	 Tortue alphabet
Date :	Date :
 Tortue chiffres	 La ferme (24 pièces)
Date :	Date :
 Au bord de l'étang (24 pièces)	 PUZZLE 1 (35 pièces)
Date :	Date :

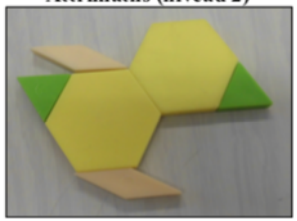
 PUZZLE 2 (35 pièces)	 PUZZLE 3 (35 pièces)
Date :	Date :
 PUZZLE 4 (24 pièces)	 PUZZLE 5 (24 pièces)
Date :	Date :
 PUZZLE 6 (24 pièces)	 PUZZLE 7 (24 pièces)
Date :	Date :

 PUZZLE 8 (35 pièces)	 PUZZLE 9 (48 pièces)
Date :	Date :
 PUZZLE 10 (48 pièces)	 PUZZLE 11 (48 pièces)
Date :	Date :
 PUZZLE 12 (48 pièces)	 Winnie (30 pièces)
Date :	Date :

Puzzles (suite)

 Les licornes (45 pièces)	 **Les dinosaures (45 pièces)**
Date :	**Date :**

Suivi GS - Je reproduis des modèles avec les Attrimaths (niveau 2)

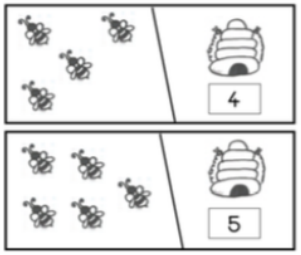


1	2	3	4
☺	☺	☺	☺
5	6	~~7~~	8
☺	☺	☺	☺
9	10	11	12
☺	☺	☺	☺
13	14	15	
☺	☺	☺	

Les ruches numériques

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

Locazil

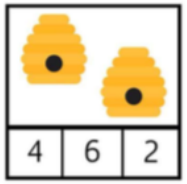


1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

DATE :

Cartes à compter « abeilles »

Objectif : dénombrer une quantité jusque 20 et y associer l'écriture chiffrée du nombre.



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

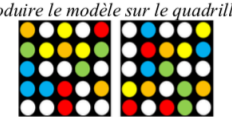
« Ze Géoanimo Blocks »

Objectifs : réaliser les modèles proposés (3 niveaux de difficultés)

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

Suivi "Speedy Fingers"

Objectif : Reproduire le modèle sur le quadrillage en mousse.



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

ESPACE GS : « Quadrillage marin »

Objectif : Manipuler un outil technique (la loupe)

1A	1B	1C	1D	1E	1F
2A	2B	2C	2D	2E	2F
3A	3B	3C	3D	3E	3F

Suivi « Les mots d'automne » (transcription script/capitales)

figues

figues	râteau	gland	nuage	poire	forêt
☺	☺	☺	☺	☺	☺
vent	raisin	renard	pluie	noix	cerf
☺	☺	☺	☺	☺	☺
flaque	pomme	bogue	bottes	marron	arbre
☺	☺	☺	☺	☺	☺

Suivi « Les instruments de musique » (transcription script/capitales)

tuba

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

Puzzles (suite)

Ariel et Polochon (50 pièces)

Le carré chinois

Date :

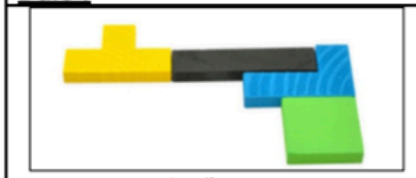
Date :

Le bonhomme 1

Le bonhomme 2

Date :

Date :



La ligne

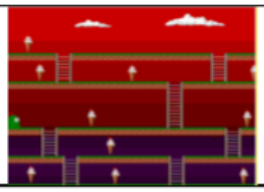
La fleur

Date :

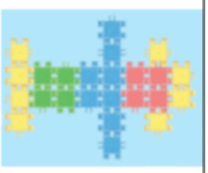
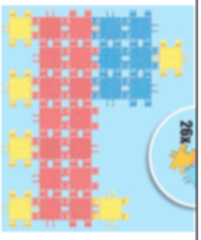
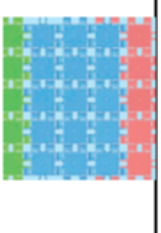
Date :

Informatique : "Les puzzles de Zébulon"

Je sais cliquer, déplacer, glisser-déposer

		
Date :	Date :	Date :
Date :	Date :	

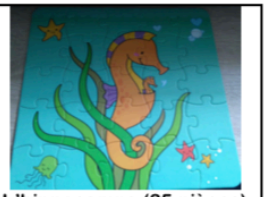
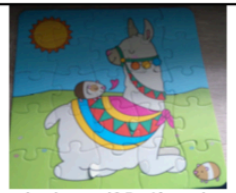
Brevet Clics GS n°1

		
1) La maison	3) Le bonhomme	5) Je fais un cube et je le démonte
Date :	Date :	Date :
		
2) La robe	4) Le train	6) Le tapis
Date :	Date :	Date :
5) La fleur	6) La couronne	

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				
☺	☺	☺	☺	☺	☺				

Puzzles (suite)

Le narval (25 pièces)	 L'hippocampe (25 pièces)
Date :	**Date :**
 Le lama (25 pièces)	Le dinosaure (25 pièces)
Date :	**Date :**

L'arc-en-ciel de l'alphabet

Correspondance Capitales d'imprimerie / minuscules scriptes.

Consigne : Pose les lettres en capitales d'imprimerie sur l'arc-en-ciel.

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

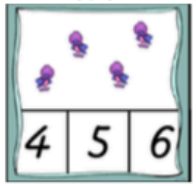
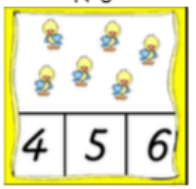
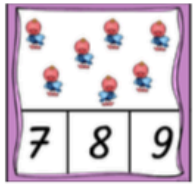
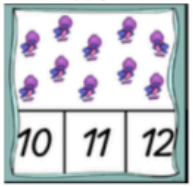
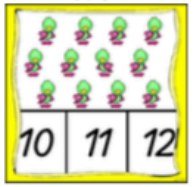
Tangram GS Débutant

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

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
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺

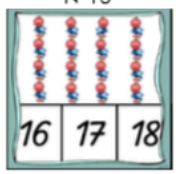
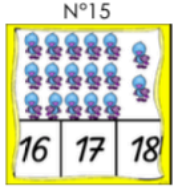
Les cartes à compter Lin (jusque 12)

Objectif : dénombrer une collection jusque 12.

N°1  4 5 6	N°2 4 5 6	N°3  4 5 6
DATE :	**DATE :**	**DATE :**
N°4  7 8 9	N°5 7 8 9	N°6 7 8 9
DATE :	**DATE :**	**DATE :**
N°7  10 11 12	N°8 10 11 12	N°9  10 11 12
DATE :	**DATE :**	**DATE :**

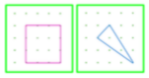
Les cartes à compter Lin (jusque 18)

Objectif : dénombrer une collection jusque 18.

N°10 	N°11 	N°12
DATE :	**DATE :**	**DATE :**
N°13  	N°14 	N°15 
DATE :	**DATE :**	**DATE :**
N°16 	N°17 	N°18
DATE :	**DATE :**	**DATE :**

Espace GS : Géoplan niveau 1

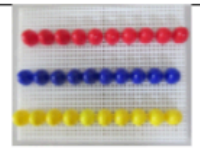
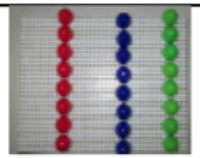
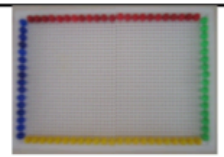
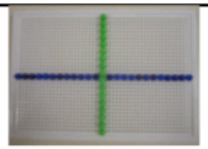
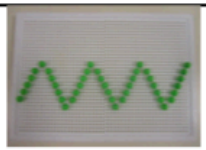
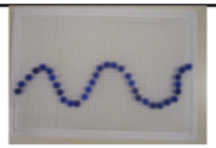
Objectifs : Reproduire une forme sur un tableau à picot (prise de repère, d'indices).



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

Mosaïque GS - 1

Objectif : reproduire un modèle simple avec les picots.

 Je fais le tour de la plaque.	 Je fais des lignes horizontales.
Date :	**Date :**
 Je fais des lignes verticales.	 Je fais le tour de la plaque en respectant les couleurs.
Date :	**Date :**
 Je fais une croix.	 Je fais une ligne brisée.
Date :	**Date :**
 Je fais une vague	 Je fais une spirale.
Date :	**Date :**