



<u>L'écrit : découvrir le principe alphabétique</u>

Différencier plusieurs mots en cursive.

Consigne: trouve le nom des animaux (avec modèle); colle-le dessous.



escargot



rhinocéros



hibou



coccinelle



hérisson



lapin



oiseau



licorne

hilou	oiseau
hérisson	escargot
rhinocéros	coccinelle
licorne	lapin





<u>L'écrit : découvrir le principe alphabétique</u>

Différencier plusieurs mots en cursive.

Consigne: trouve le nom des animaux (avec modèle); colle-le dessous.



escargot



rhinocéros



hibou



coccinelle



hérisson



lapin

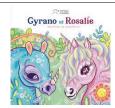


oiseau



licorne

hibou	oiseau
hérisson	escargot
rhinocéros	coccinelle
licorne	lapin



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

écrire en cursive un groupe de mots

Consigne : écris en t'aidant du modèle.

GS





cyrano et rosalie



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

reconstituer un mot.

<u>Consigne</u>: retrouve les lettres du mot ESCARGOT

1- Cherche les lettres manquantes pour écrire le mot macareux.

E	S	C	A	R	G	0	T
e	S	C		r		0	
	S		a		g		t
e				r			t
		C			9		

2- Ecrit le mot macareux

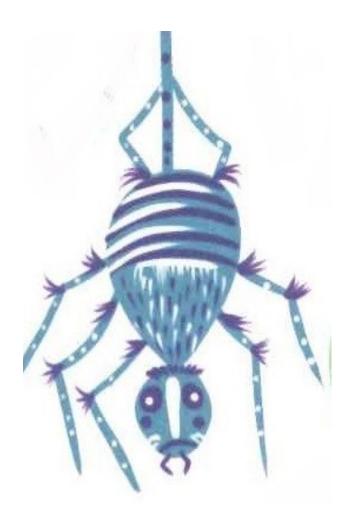
ESCARGOT

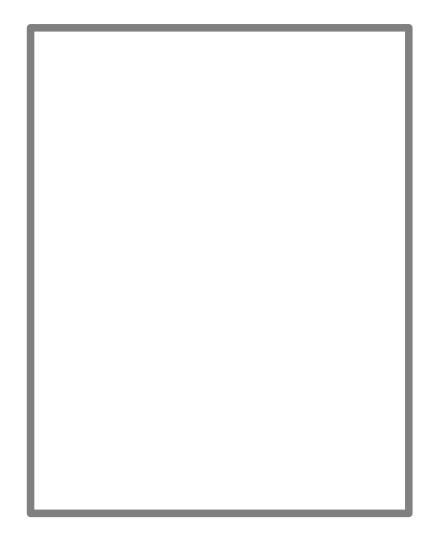


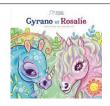
S	S	a	e	e	a
a	C	C	9	9	9
t	t	0	r	0	r



Représenter un personnage en étant fidèle au réel <u>Consigne</u> : dessine l'araignée.







L'écrit : découvrir le principe alphabétique

Retrouve le nom des animaux de l'histoire parmi des noms approchants. (modèle en Cursives et mots à trouver en minuscules d'imprimerie.)

<u>Consigne</u>: entoure le nom de chaque animal ou objet de l'histoire.

LICORNE	loupe loin licorne corne noire corrine ornée épaule lion
ESCARGOT	escalier ragot gâteau cargo escargot rage escargot argot
OISEAU	oie seau oiseau soie rosalie cadeau ciseau oiseau eau



LAPIN

lapin lait lila lapereau loin pinpin lapinette lapin



coccinelle ciné elle COCCINELLE ligne cocci COCO coccinelle celle



RHINOCEROS

rhinite crins concert cyrano ronchon créons corrine rhinocéros



FLEUR

fleur œuf rue flair foule eure feuille fêlure

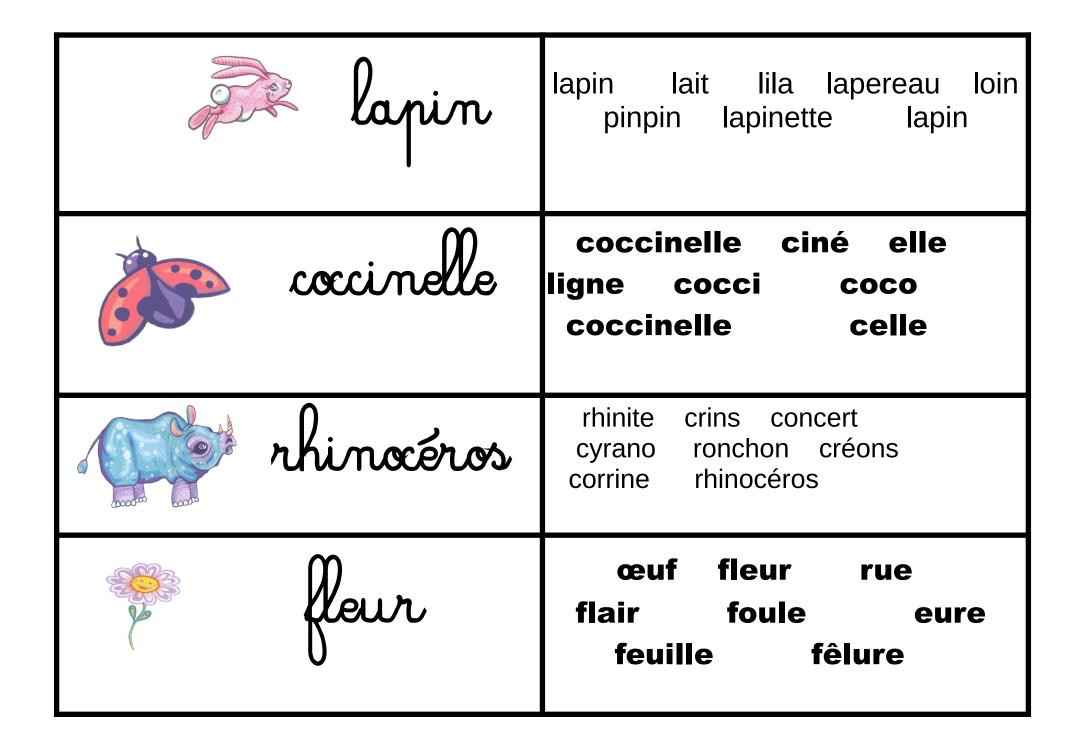


L'écrit : découvrir le principe alphabétique

Retrouve le nom des animaux de l'histoire parmi des noms approchants. (modèle en Cursives et mots à trouver en minuscules d'imprimerie.)

<u>Consigne</u>: entoure le nom de chaque animal ou objet de l'histoire.

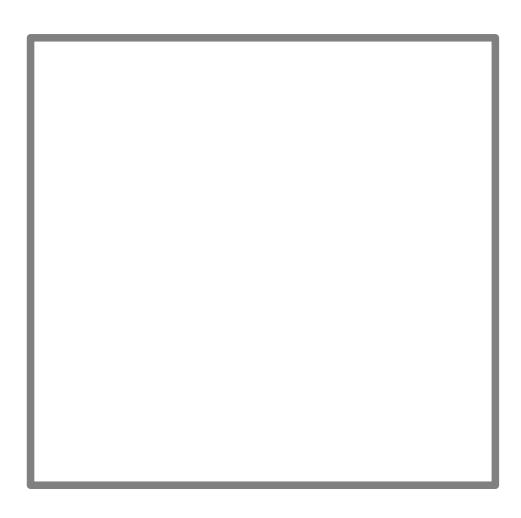
licorne	loupe loin licorne corne noire corrine ornée épaule lion
escargot	escalier ragot gâteau cargo escargot rage escargot argot
oiseau	oie seau oiseau soie rosalie cadeau ciseau oiseau eau





Représenter un personnage en étant fidèle au réel <u>Consigne</u> : dessine la coccinelle.

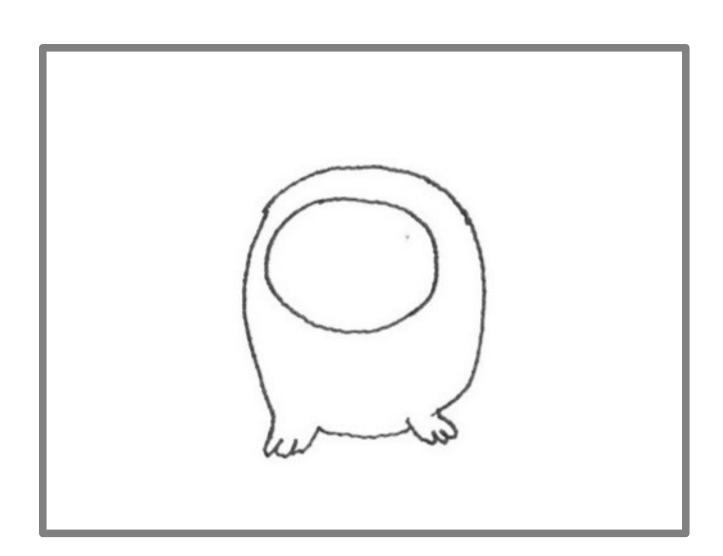






Représenter un personnage en étant fidèle au réel <u>Consigne</u> : dessine le hibou en respectant le modèle.(A3)

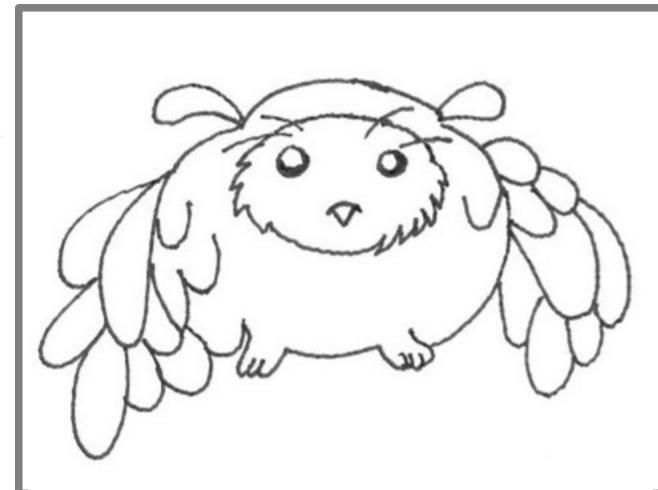






Représenter un personnage en étant fidèle au réel <u>Consigne</u> : peins le hibou en respectant le modèle.(A3)





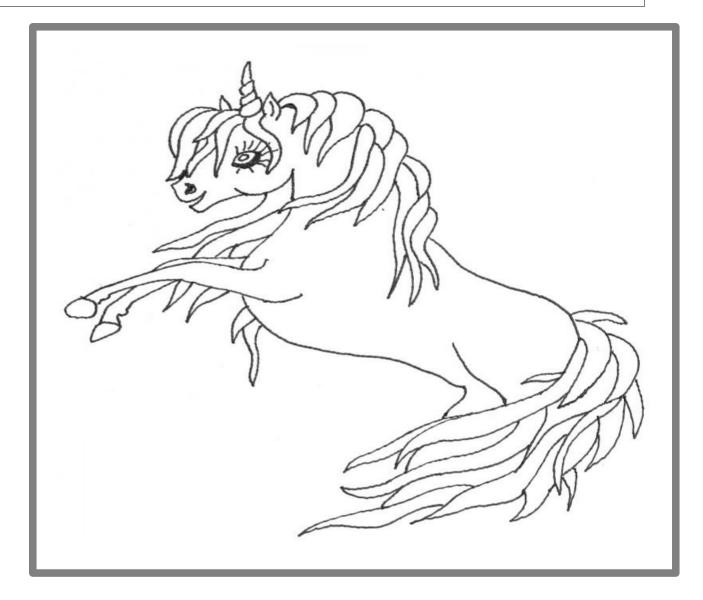


Représenter un personnage en étant fidèle au réel

Consigne : Décore la licorne en respectant le modèle.(A3)

Craies grasses et encres.

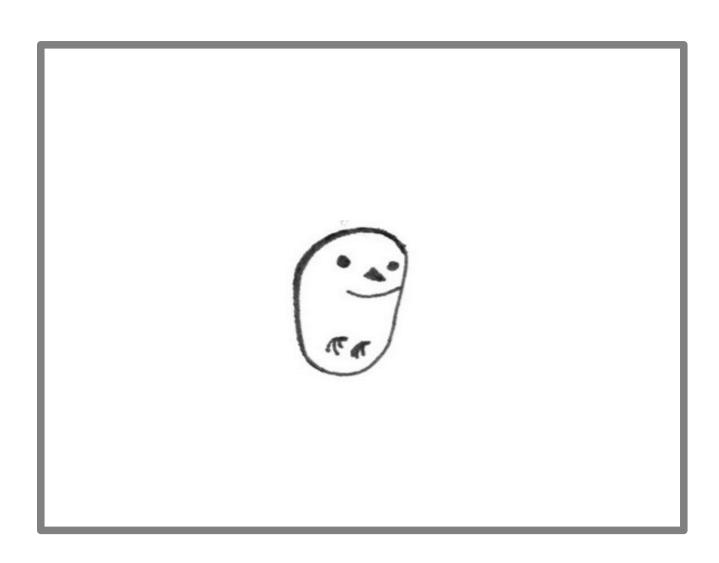






Représenter un personnage en étant fidèle au réel <u>Consigne</u> : dessine le hibou en respectant le modèle.(A3)





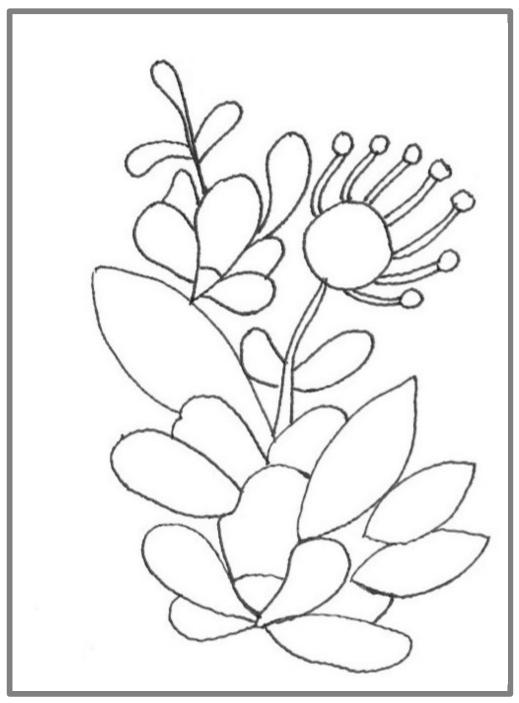


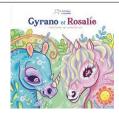


Coloriage en étant fidèle au réel

<u>Consigne</u>: colorie soigneusement la fleur comme le modèle.







Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (1 à 8)

<u>Consigne</u>: colle autant de fleurs que de Rosalie.



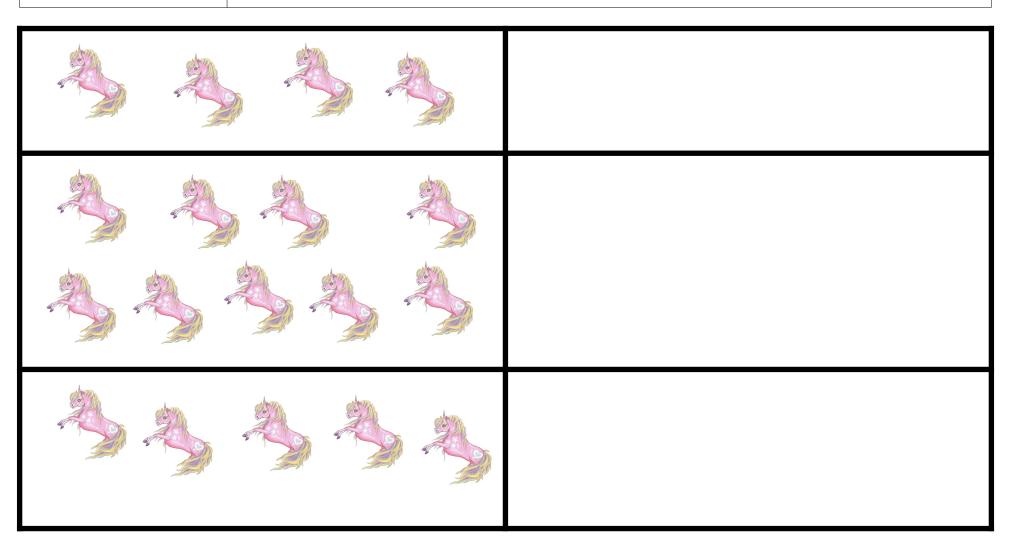






Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (1 à 9)

<u>Consigne</u>: colle autant de fleurs que de Rosalie.





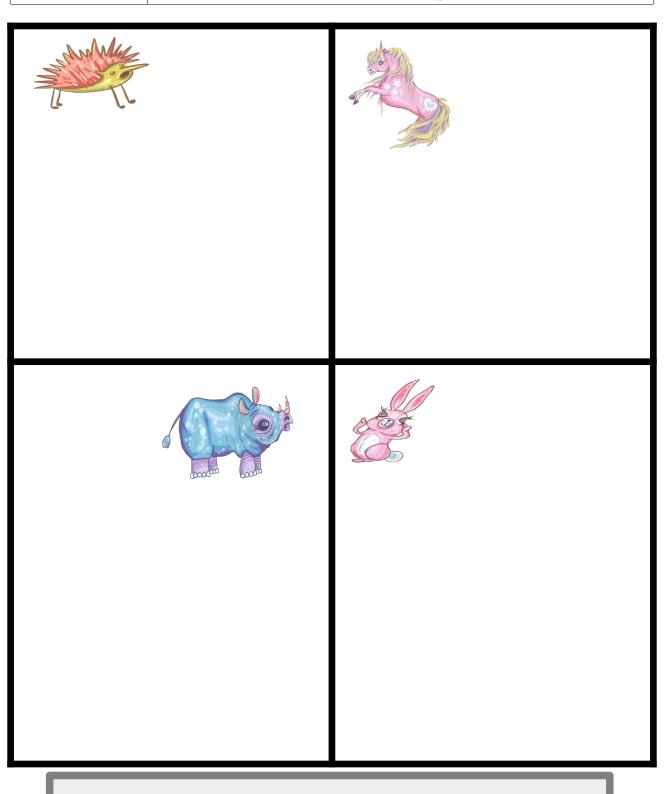


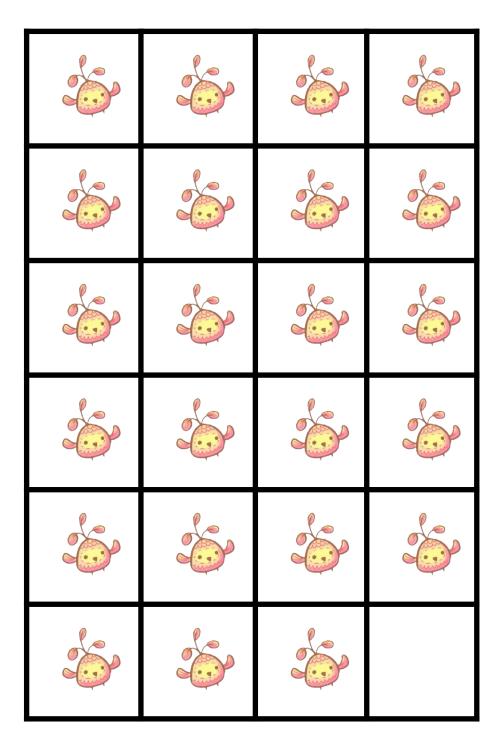


Réaliser une distribution.

Résoudre un problème de partage en tenant compte des contraintes

<u>Consigne</u>: Distribue équitablement les oiseaux entre les animaux : 8 oiseaux, puis colle dans la case sous le tableau, les oiseaux en trop.





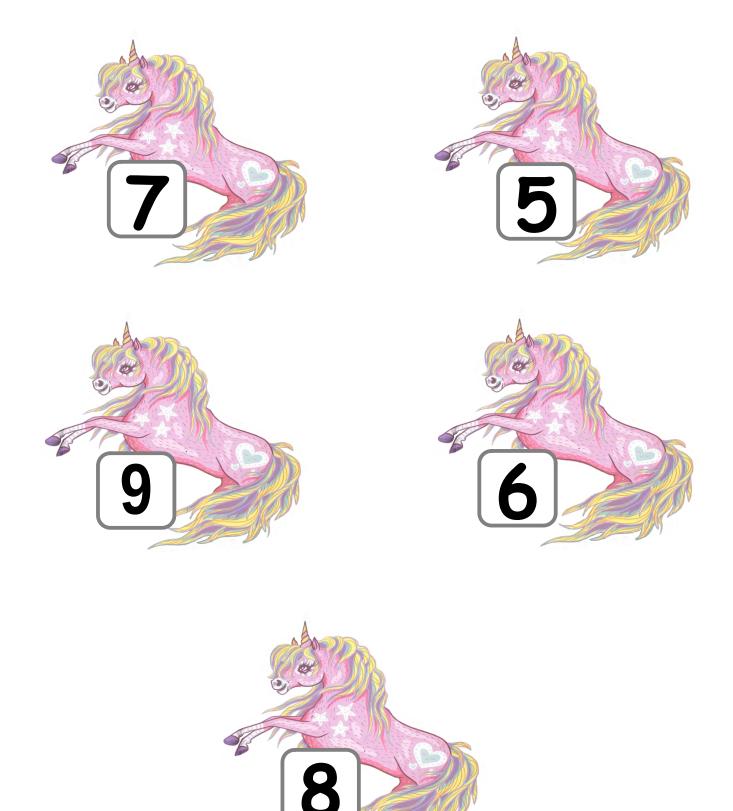
X2 ou 3

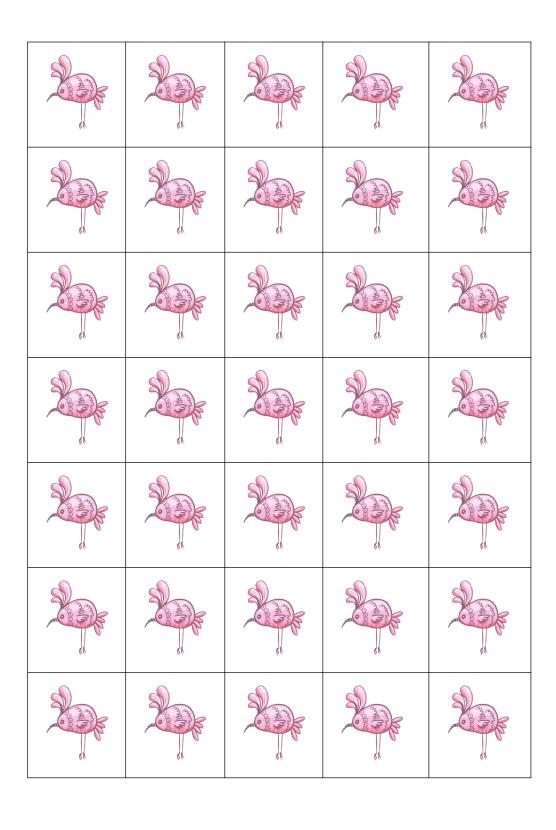


Découvrir les nombres et leur utilisation : 1 à 9

Dénombrer jusqu'à 9

<u>Consigne</u>: Pose sur chaque licorne le nombre d'oiseau(x) demandé.



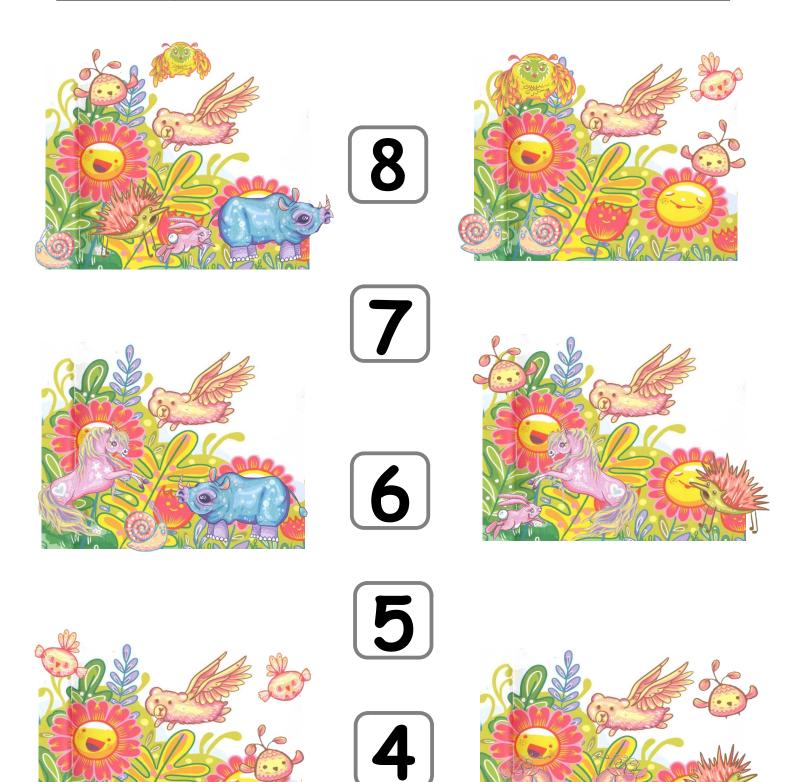




Découvrir les nombres et leur utilisation : 1 à 8

Dénombrer jusqu'à 9

<u>Consigne</u>: Compte les animaux et associe chaque jungle à son étiquette chiffrée.

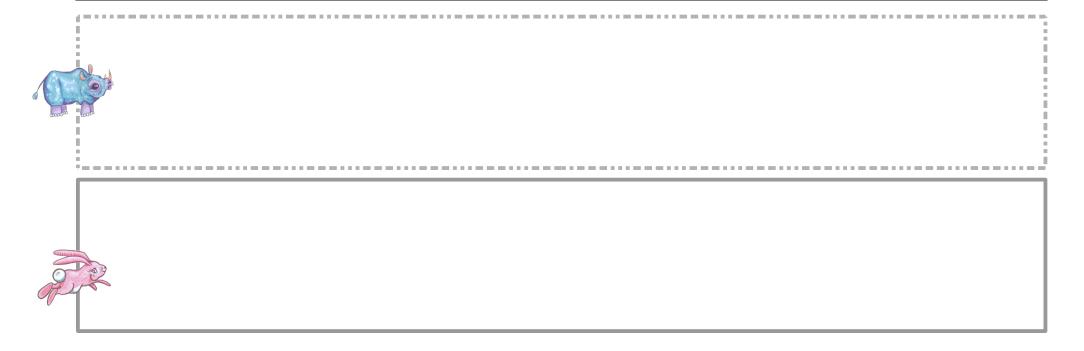




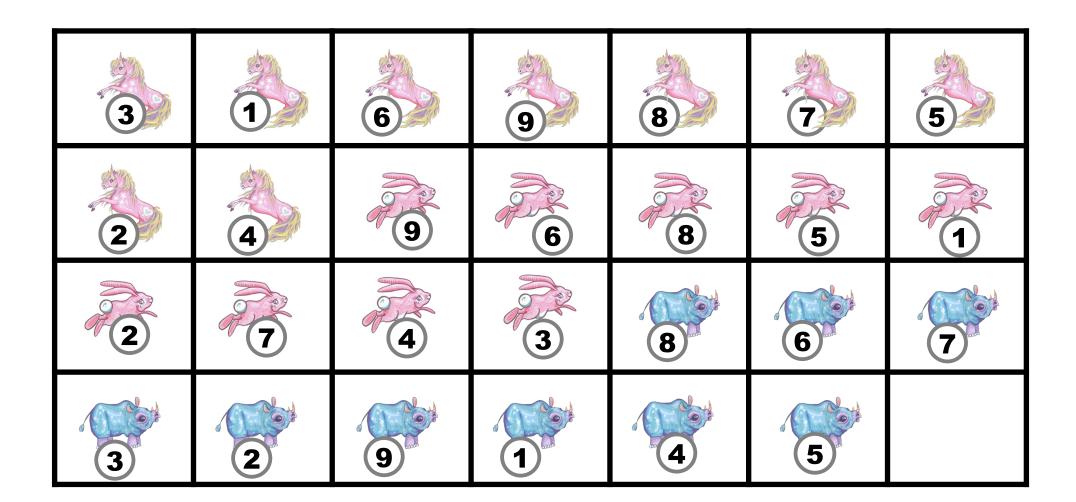
Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (1 à 9)

<u>Consigne</u> : Positionne les animaux dans le chemin en respectant la suite des nombres et l'animal demandé.

123456789









Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Explorer les formes (tri)

GS

Consigne : entoure d'une même couleur les oiseaux identiques.

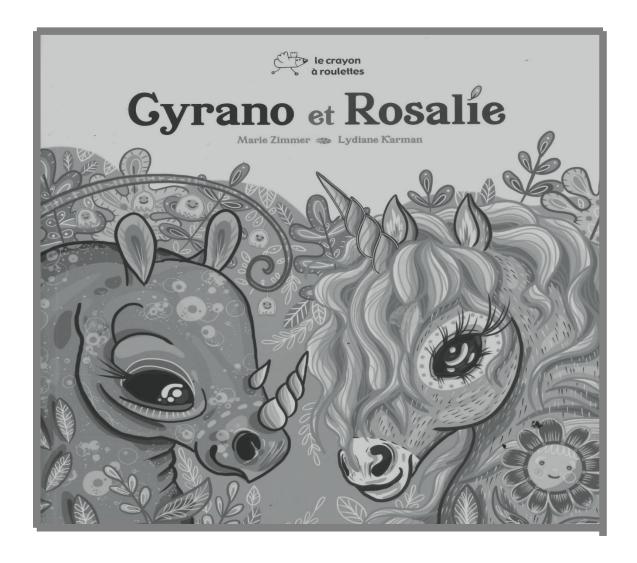


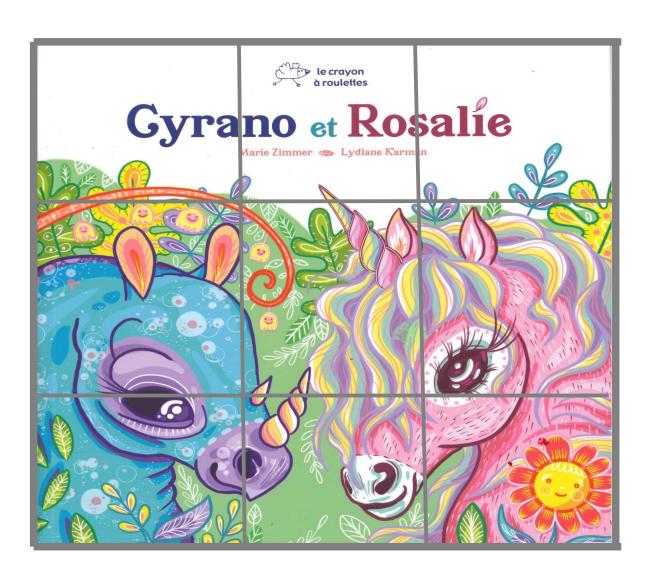


Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Puzzle

<u>Consigne</u> : Reconstitue le puzzle de la couverture.



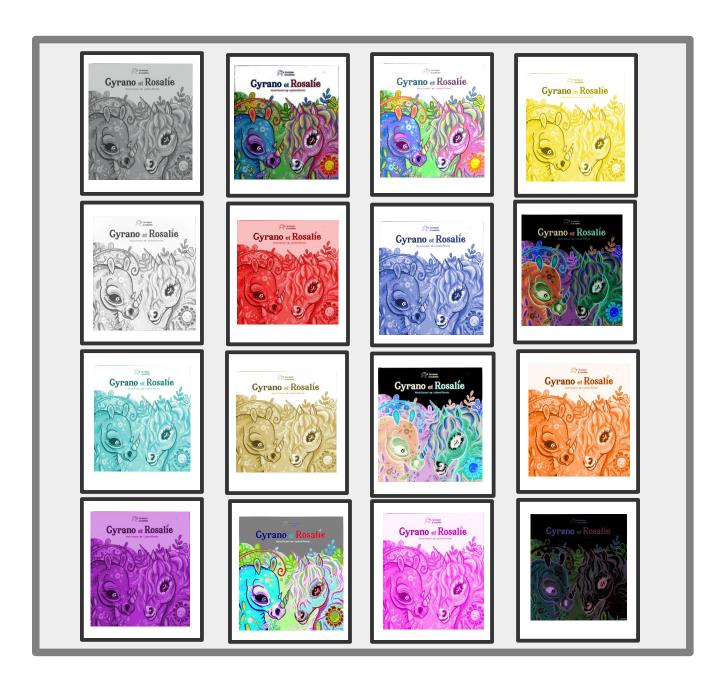


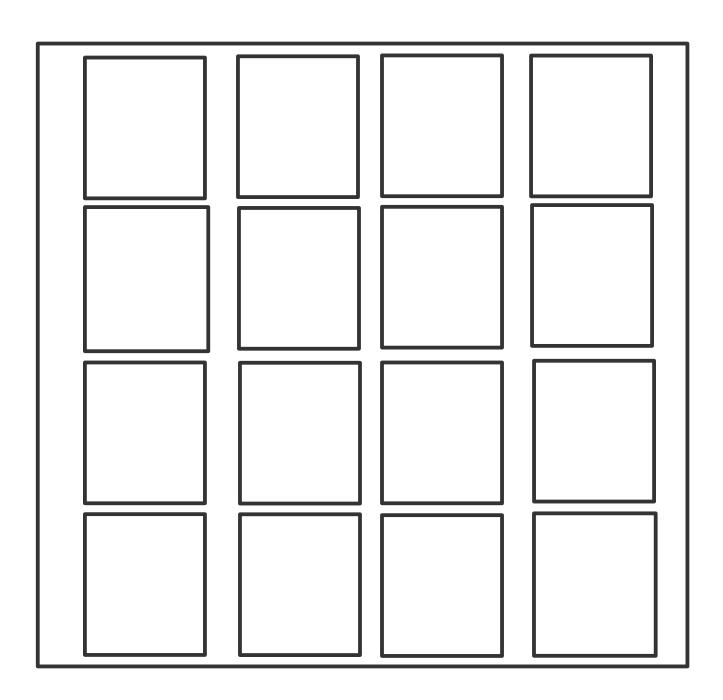


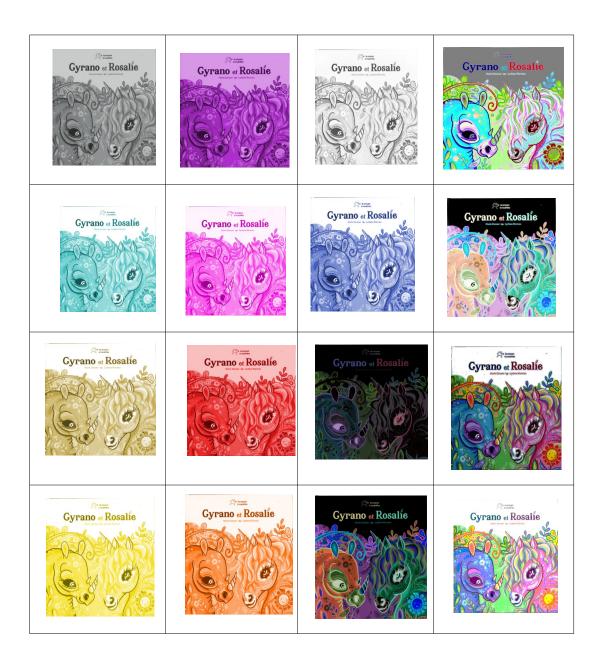
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Reproduire un assemblage;

Consigne: Remplis le quadrillage comme le modèle.







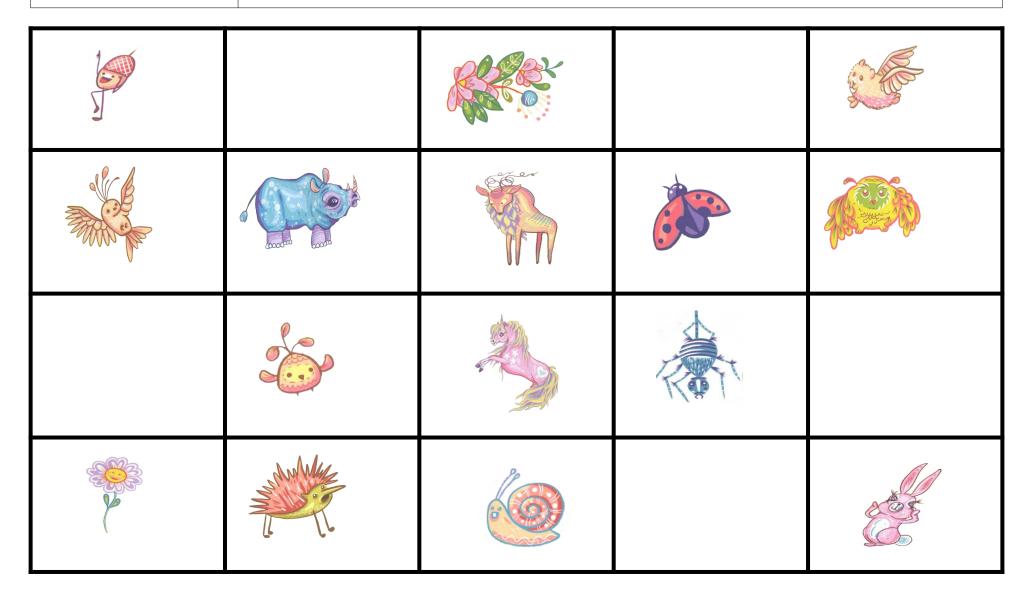


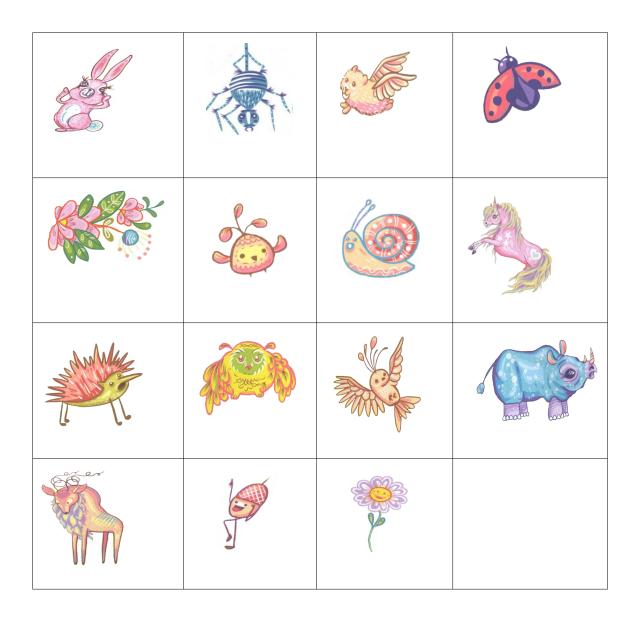


Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Reproduire un assemblage ;

<u>Consigne</u>: remplis le quadrillage comme le modèle

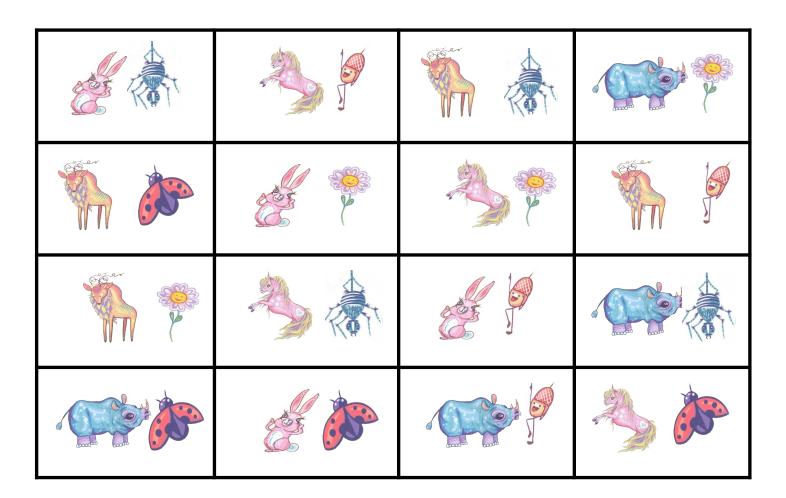






Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Comprendre l'organisation d'un tableau à 2 entrées <u>Consigne</u> : Range les images dans les cases du tableau





Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Sudoku

<u>Consigne</u>: Recherche les images manquantes, sur chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc. (à découper et plastifier)

