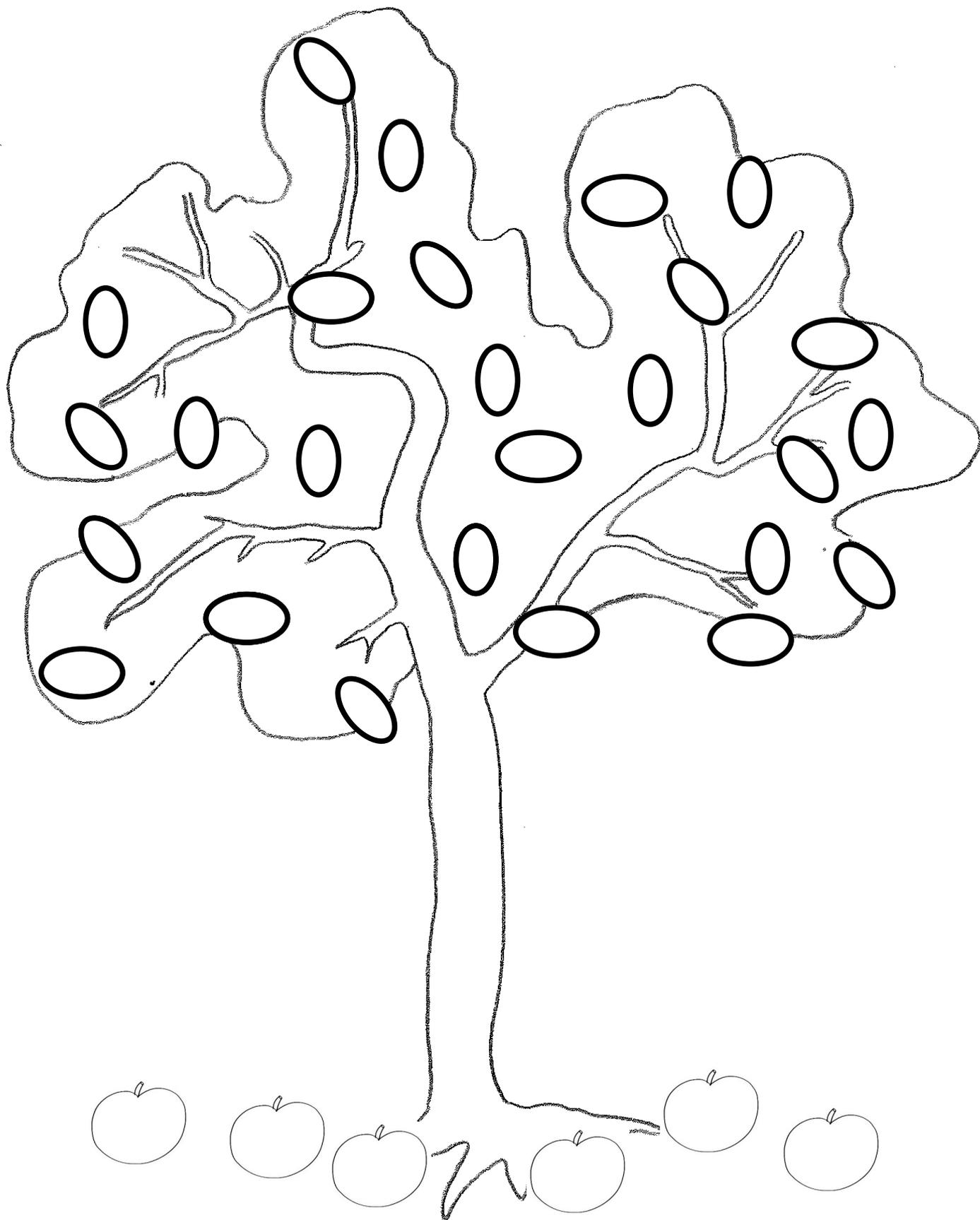


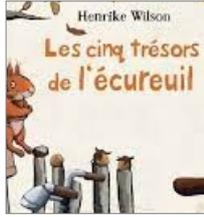
## L'écrit : exercice graphique

MS

Peindre soigneusement.

Consigne : peins l'arbre sans dépasser et en respectant les couleurs. A3 + encres + pinceaux



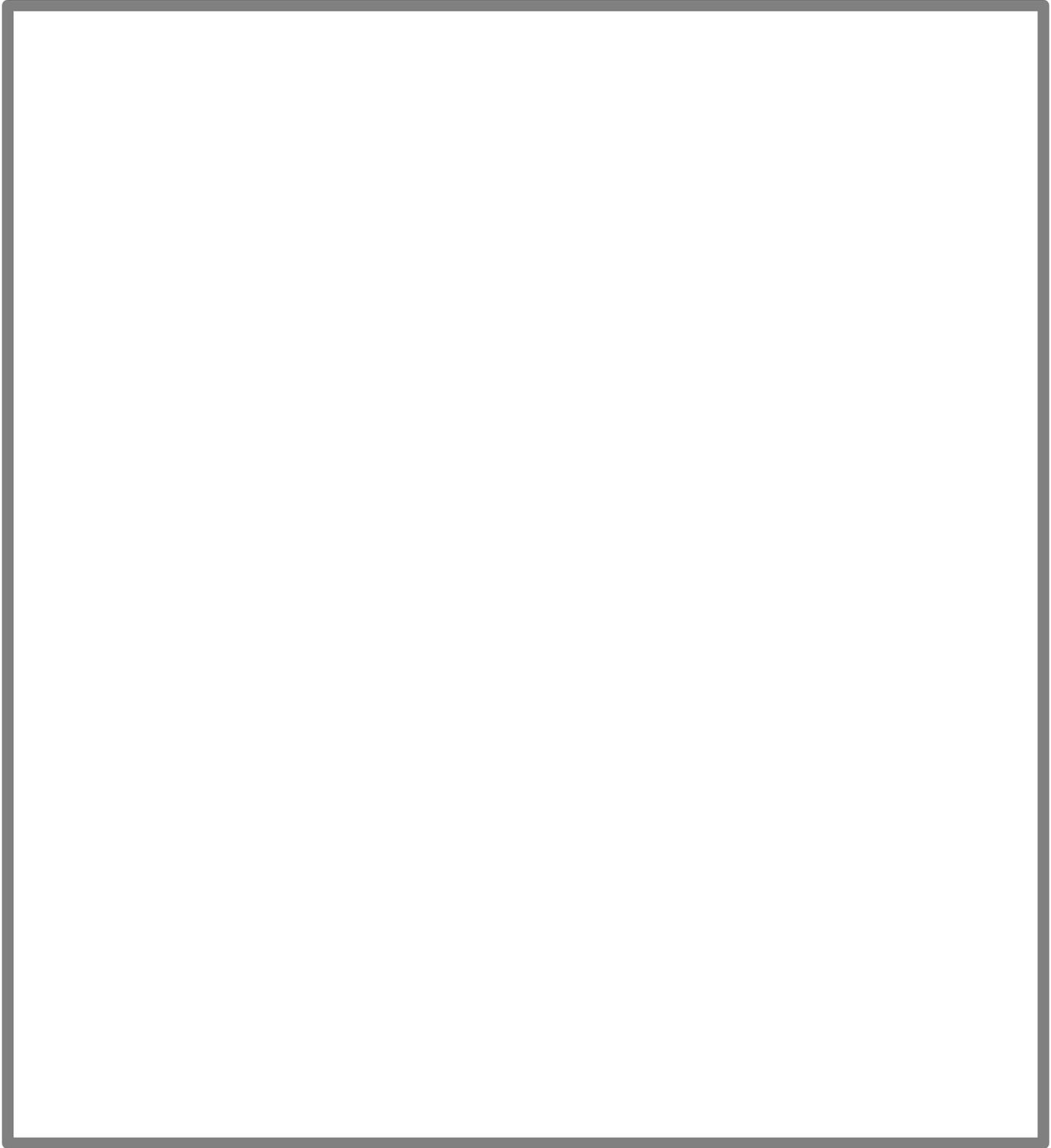


**Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**

MS

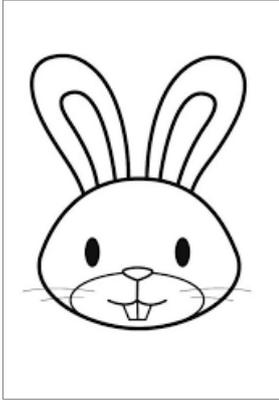
Pratiquer le dessin pour représenter.

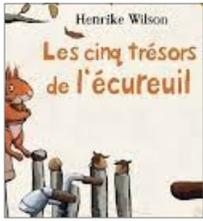
Consigne : réalise la tête d'un lapin en suivant les consignes de la maîtresse. (dictée de gestes)



Voici le dessin que je vais proposer et réaliser au tableau, geste après geste, pendant que les enfants

dessineront sur la feuille, format A4.





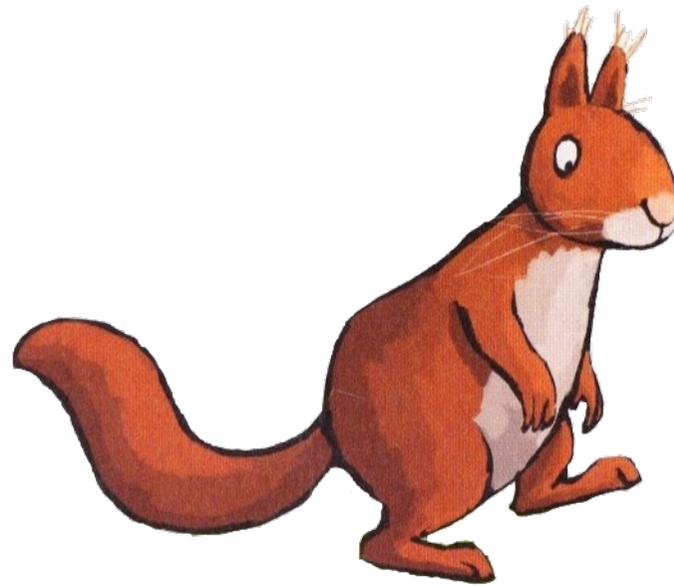
## **Activité artistique**

Apprendre à tracer une silhouette.

Consigne : trace le contour de l'écureuil de plusieurs couleurs.

A3 + encre

MS/GS





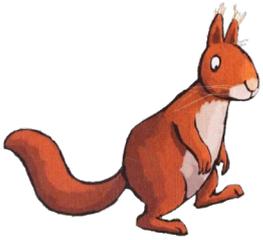
L'écrit : découvrir le principe alphabétique

reconstituer des mots.

Consigne : retrouve les lettres de chaque mot.

GS

Format A3



**ECUREUIL**

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



**LAPIN**

--	--	--	--	--



# PIC-EPEICHE

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

---

E	E	I	U	U
E	E	R	P	P
I	I	I	A	U
H	C	C	C	E
L	L	N	-	



**L'écrit : découvrir le principe alphabétique**

Différencier trois mots.

Consigne : trouve le nom de chaque animal ou fruit ( avec modèle)



**ECUREUIL**



**LAPIN**



**NOISETTE**

LAPIN	NOISETTE
ECUREUIL	LAPIN
NOISETTE	ECUREUIL
ECUREUIL	NOISETTE
LAPIN	NOISETTE
ECUREUIL	LAPIN
NOISETTE	NOISETTE
LAPIN	ECUREUIL



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

reconstituer un groupe de mots en faisant correspondre les majuscules et minuscules d'imprimerie.

Consigne : reconstitue le titre de l'album .



# Les Cinq Trésors De l'écureuil

<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>
<b>L</b>	<b>L</b>	<b>L</b>	<b>S</b>	<b>S</b>
<b>S</b>	<b>C</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>N</b>
<b>Q</b>	<b>D</b>	<b>U</b>	<b>U</b>	<b>R</b>
<b>R</b>	<b>T</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>C</b>

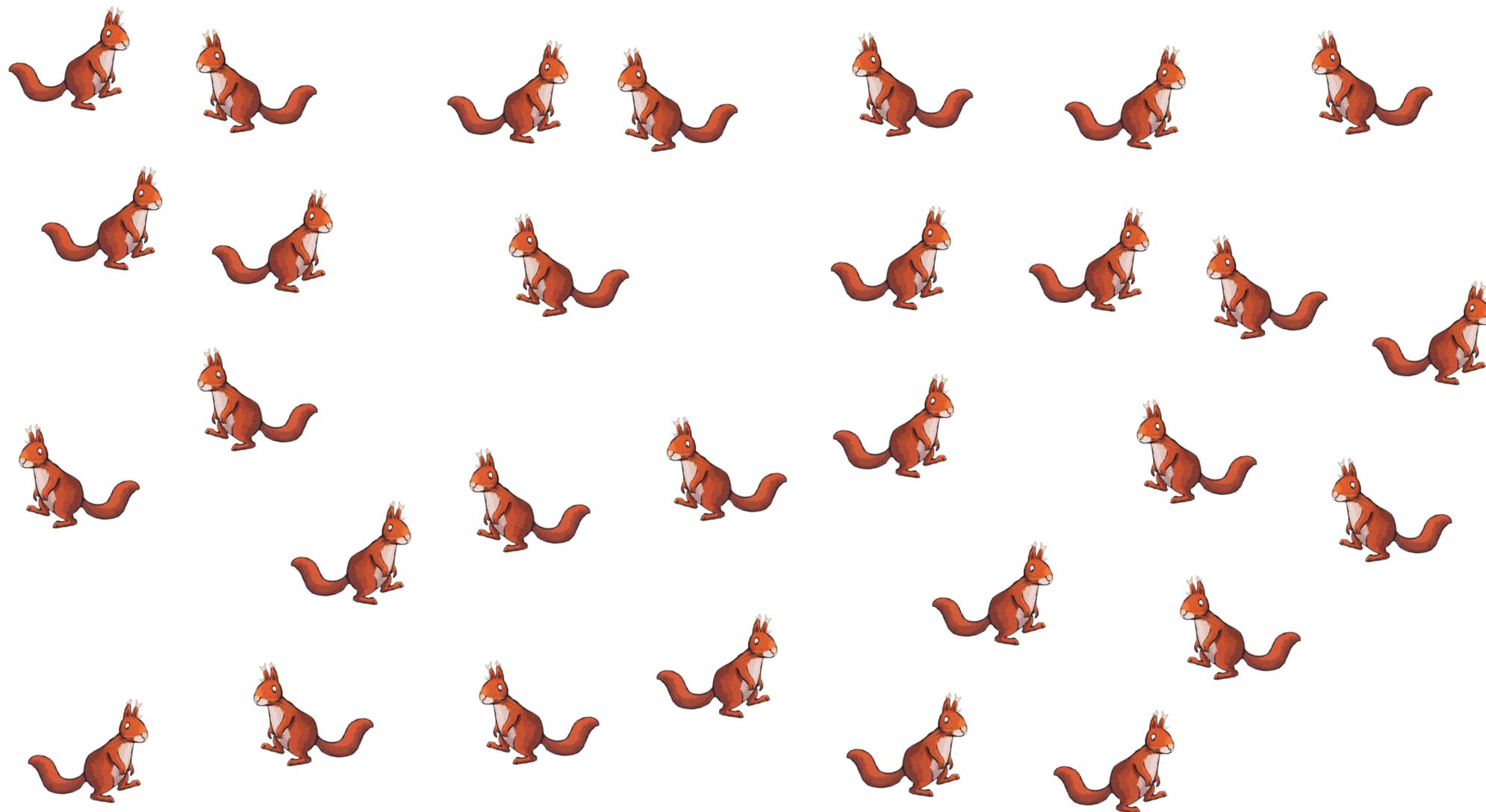


## Découvrir les nombres et leur utilisation : le 3

Réaliser une collection dont le cardinal est donné

GS

Consigne : Entoure les écureuils par 3.



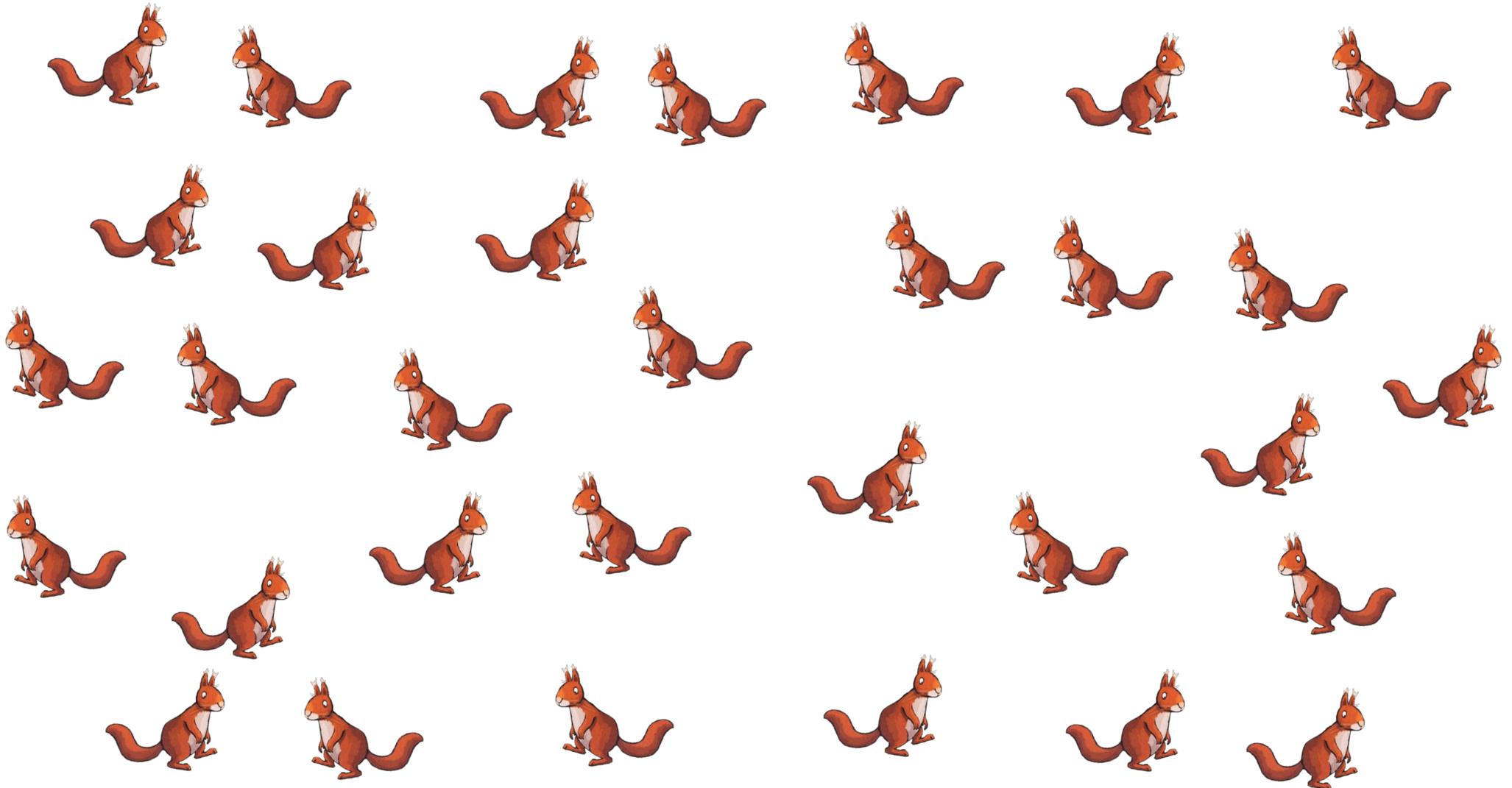


# Découvrir les nombres et leur utilisation : le 4

Réaliser une collection dont le cardinal est donné

GS

Consigne : Entoure les écureuils par 4.





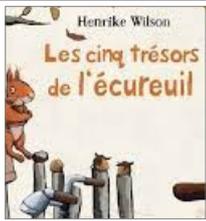
## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

alternance de formes

Consigne : Continue les alternances





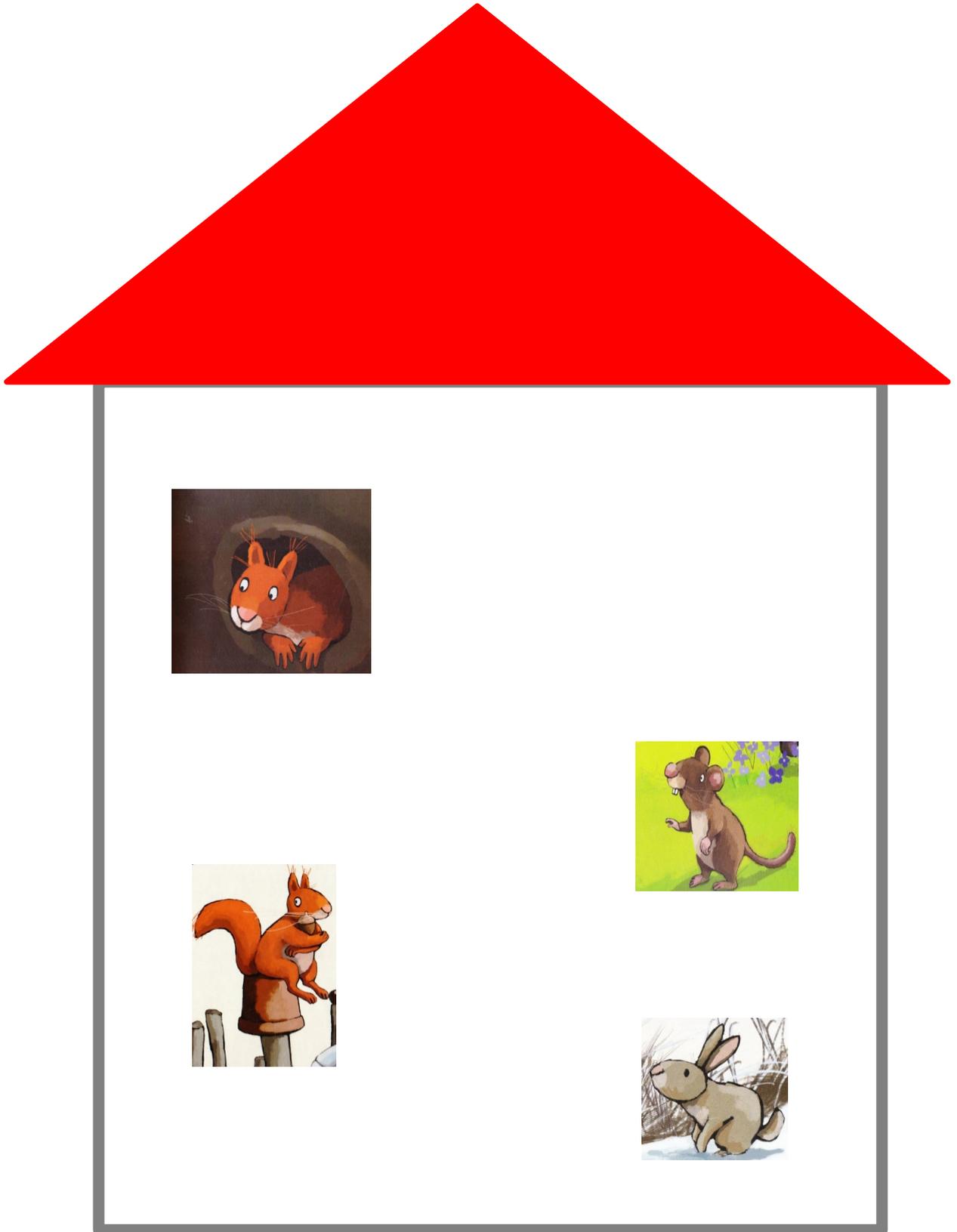


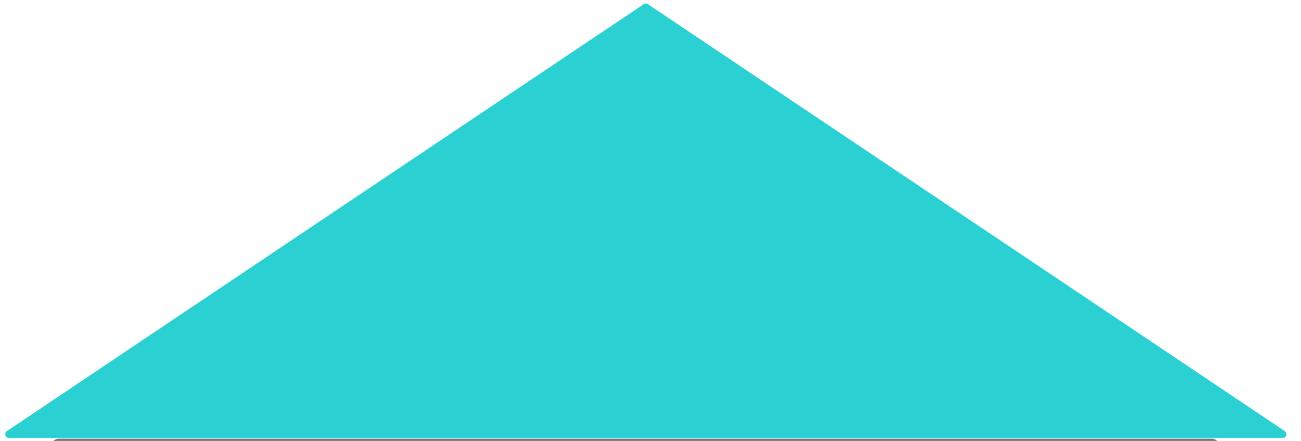
## Découvrir les nombres et leur utilisation

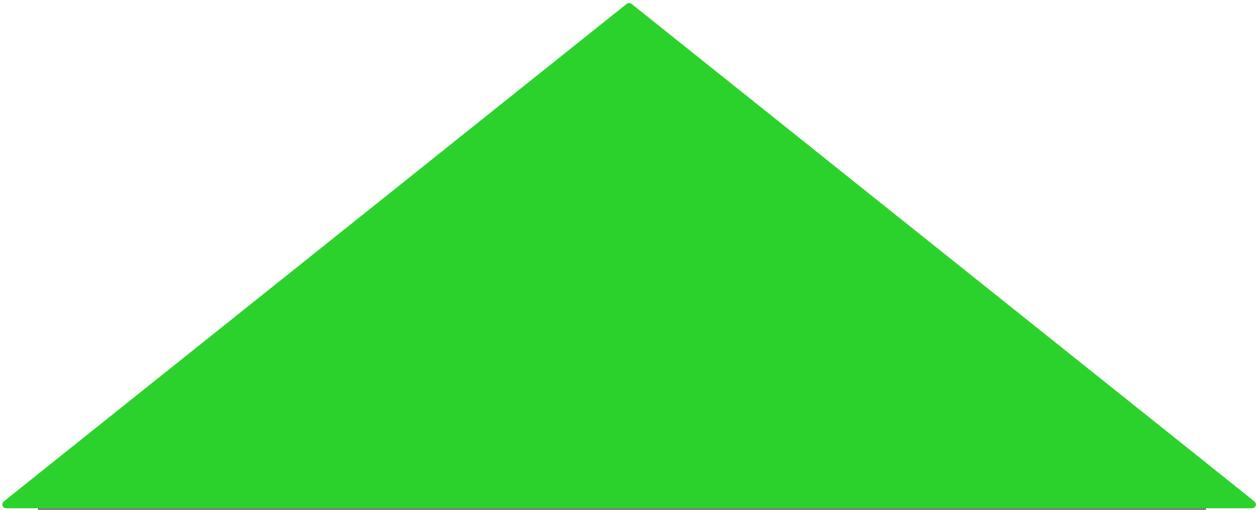
GS

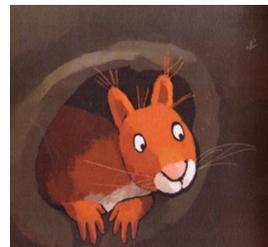
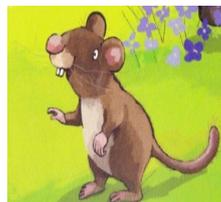
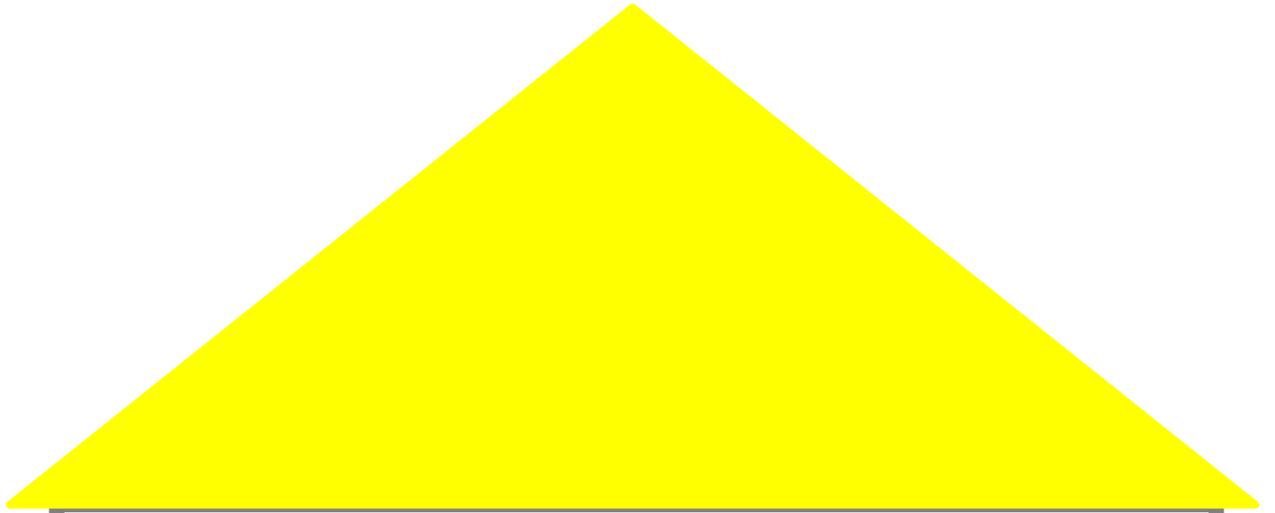
Conservation des quantités ; réaliser une distribution  
(correspondance terme à terme.)

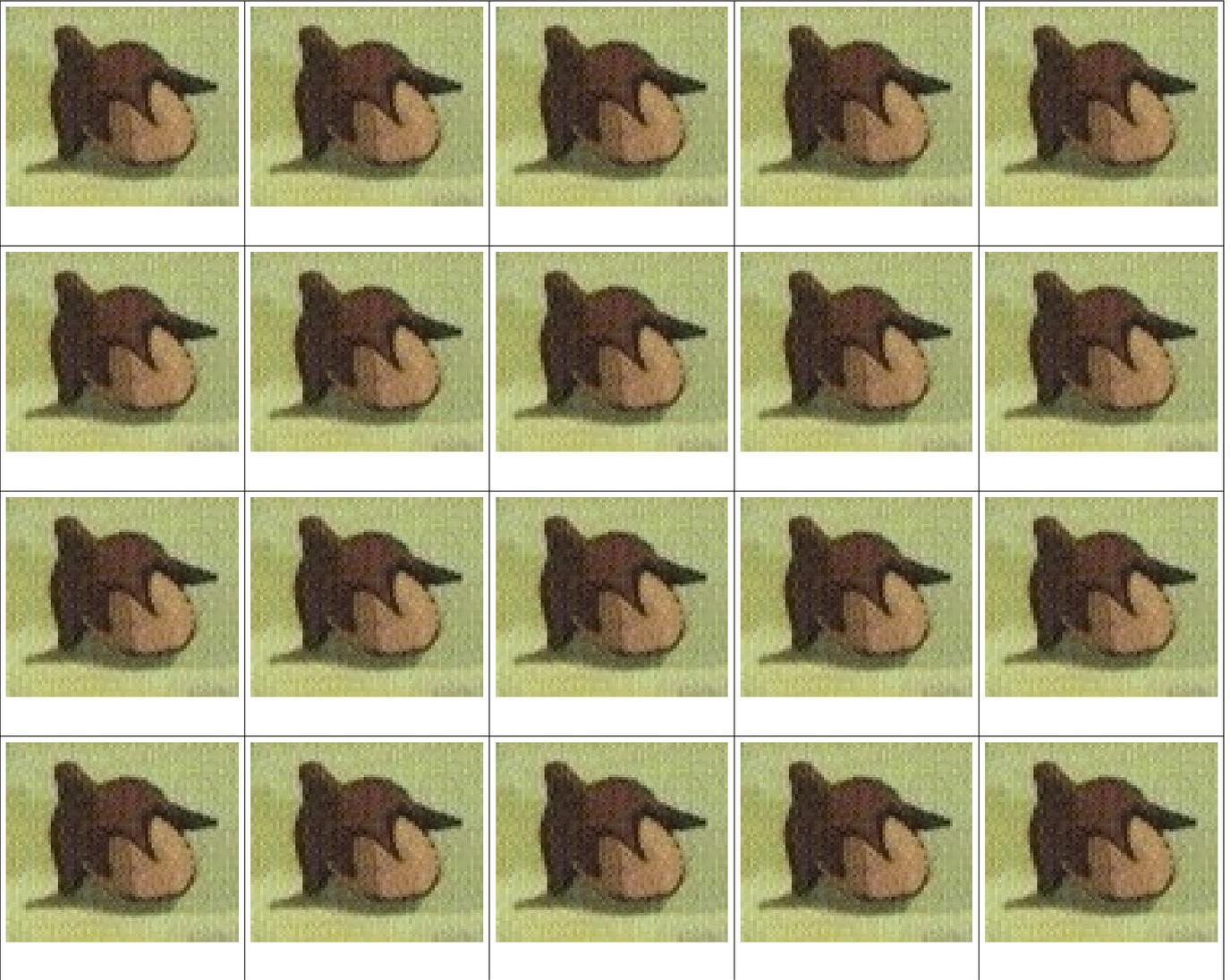
Pose dans chaque maison, autant de noisettes que d'animaux (3 à 6)

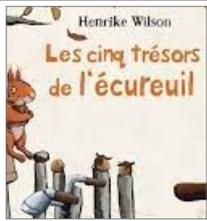








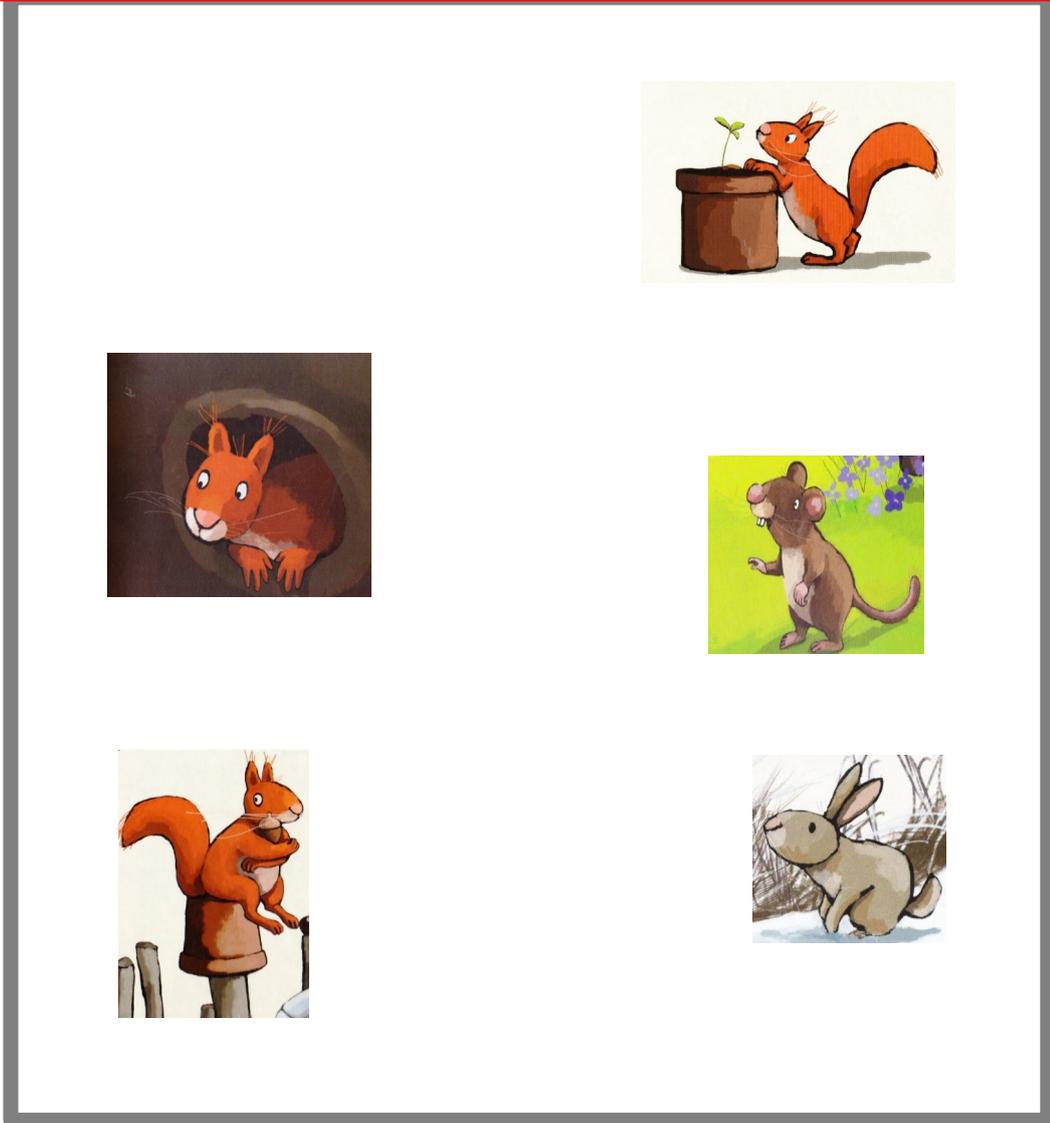
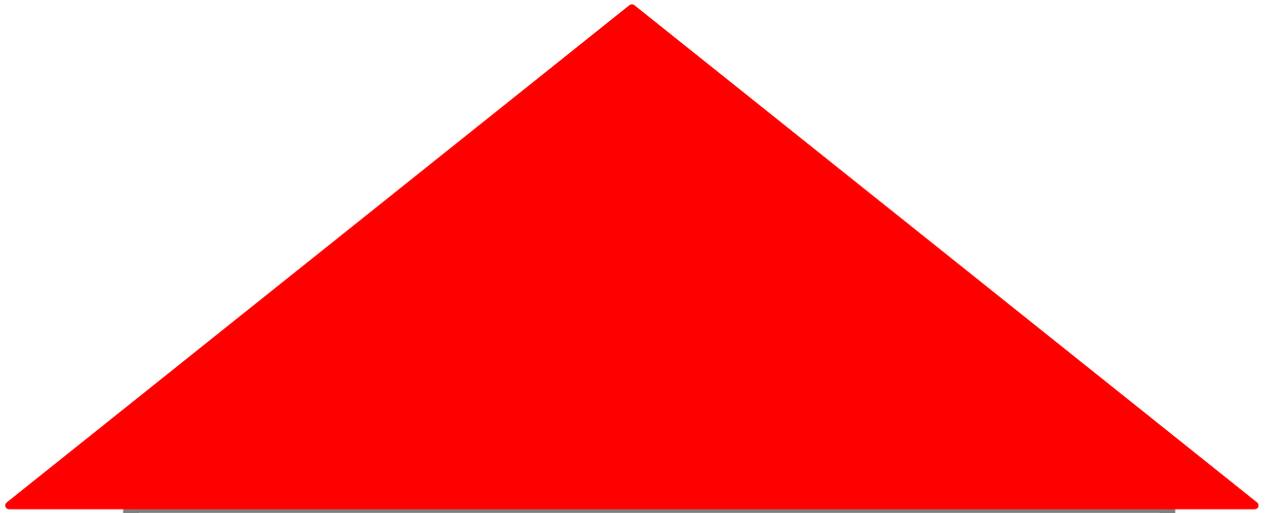


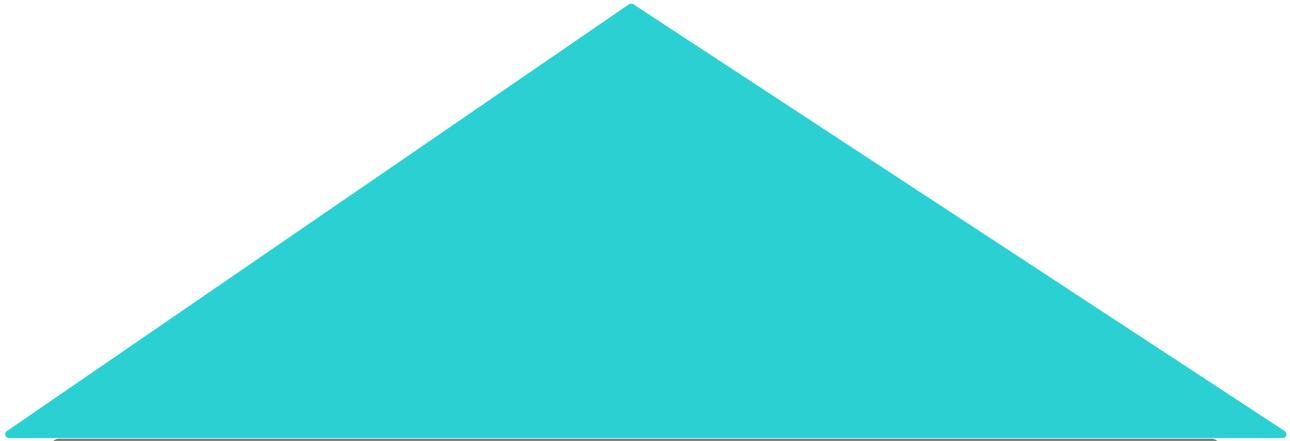


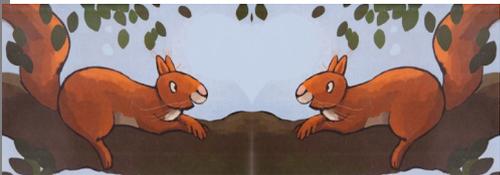
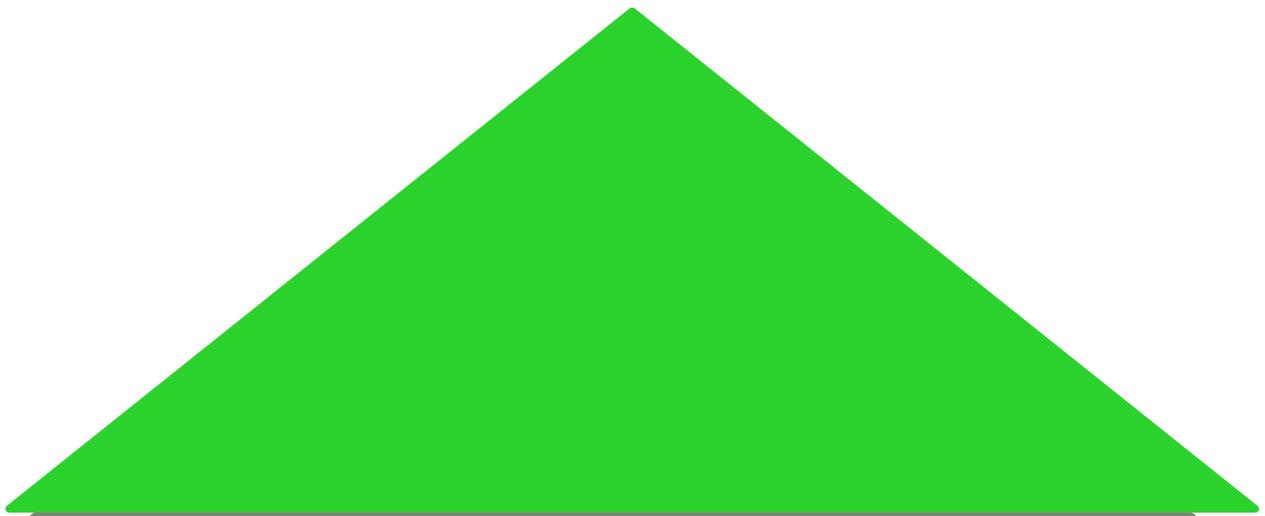
## Découvrir les nombres et leur utilisation

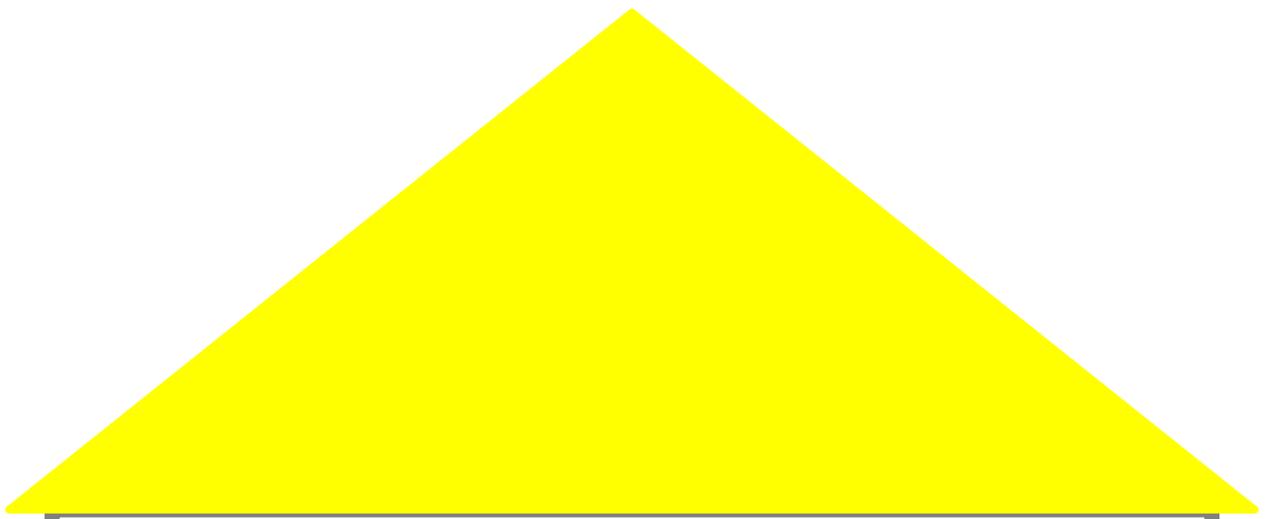
Conservation des quantités ; réaliser une distribution  
(correspondance terme à terme.)

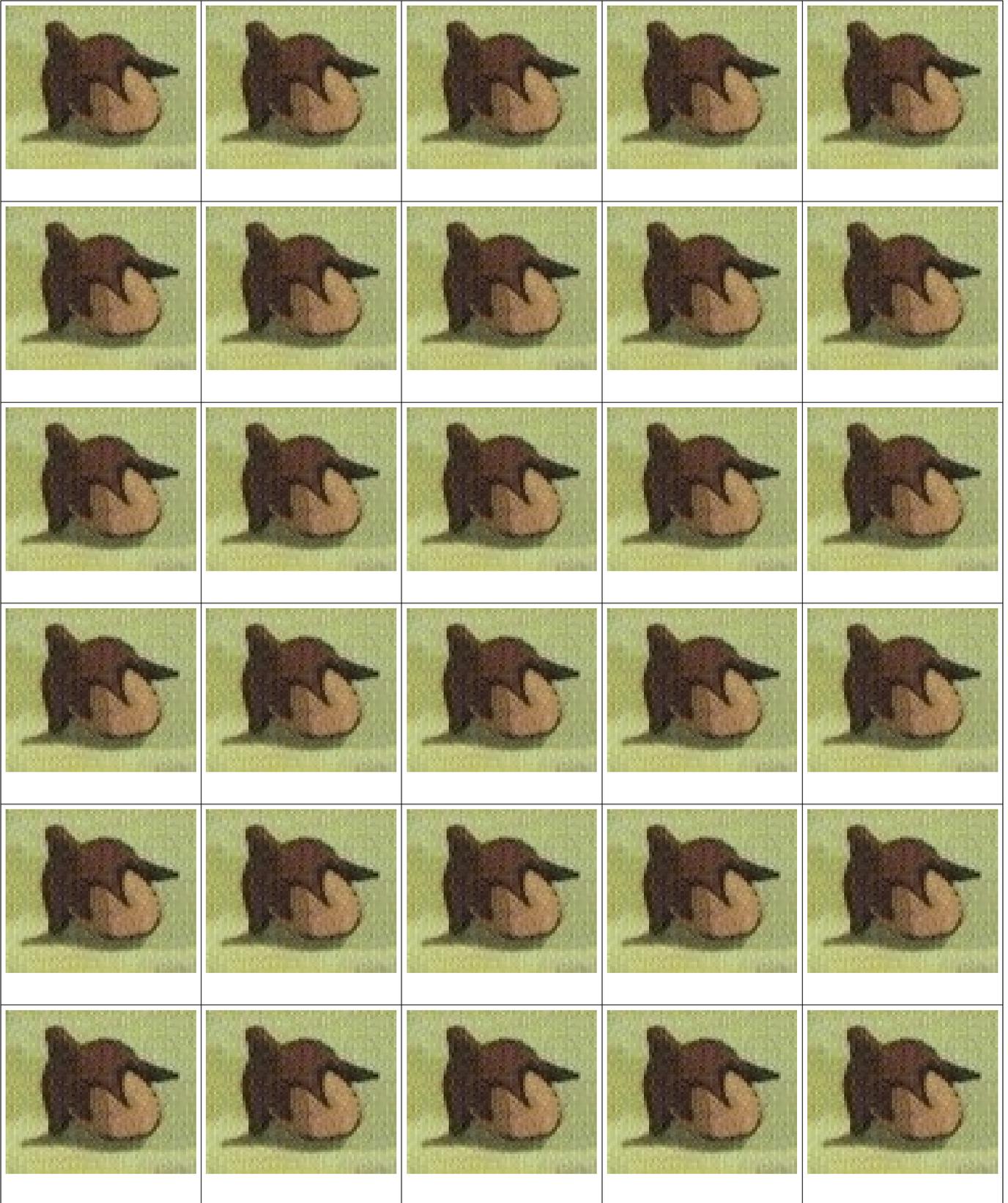
Pose dans chaque maison, autant de noisettes que d'animaux (5 à 8)











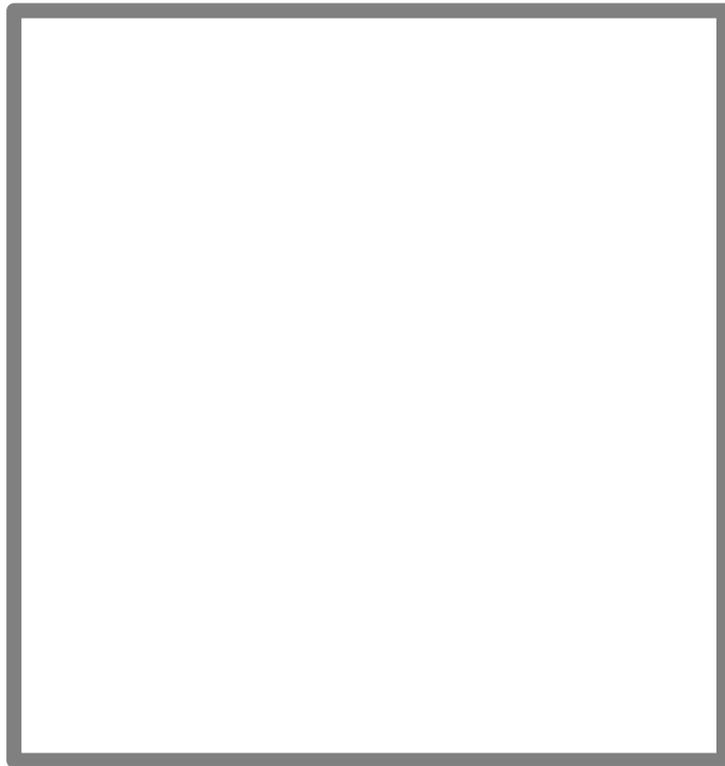


## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

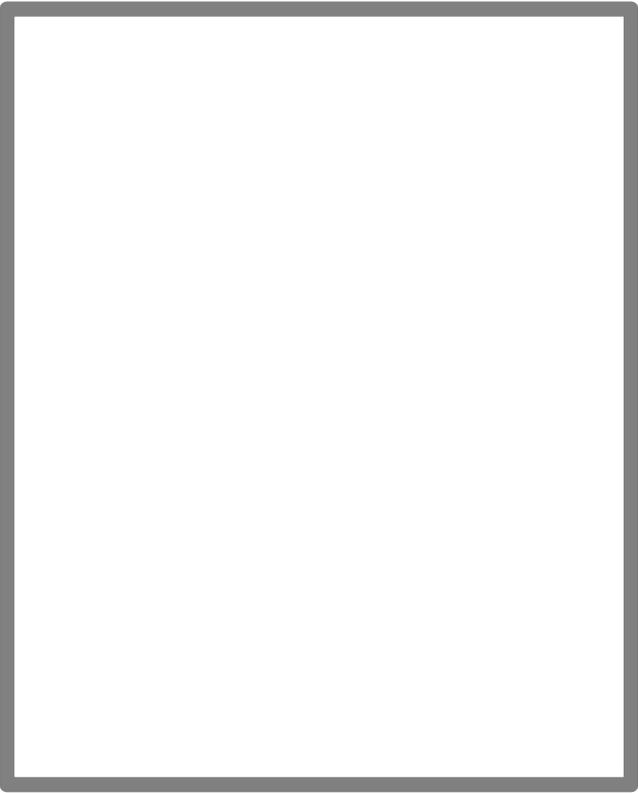
MS/GS

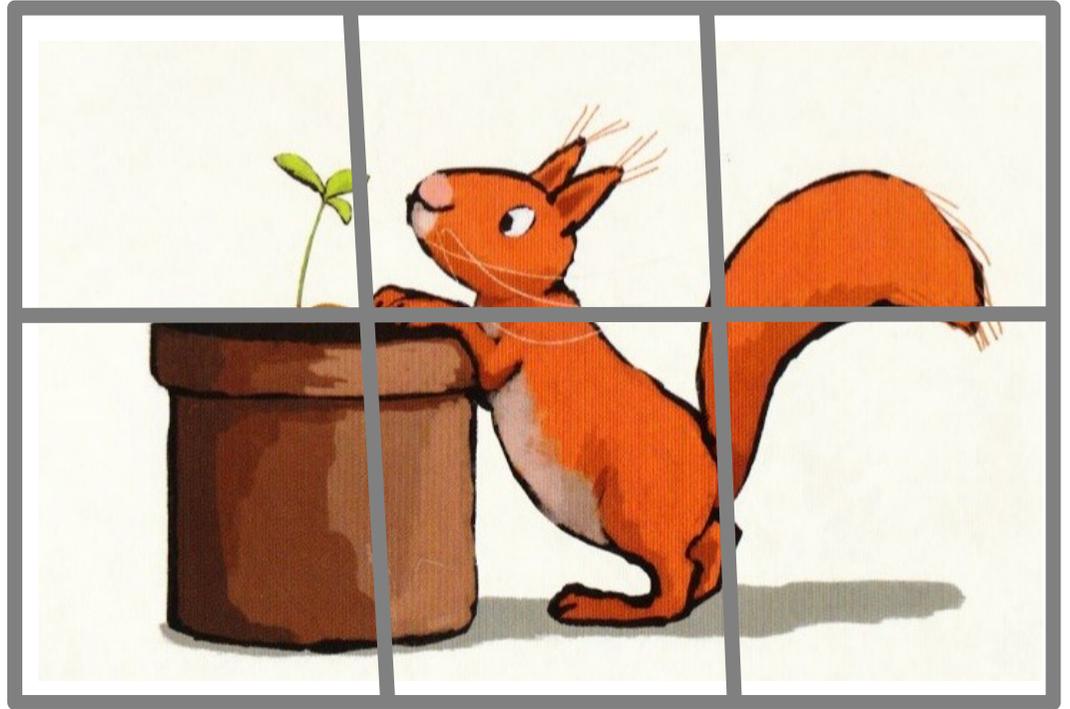
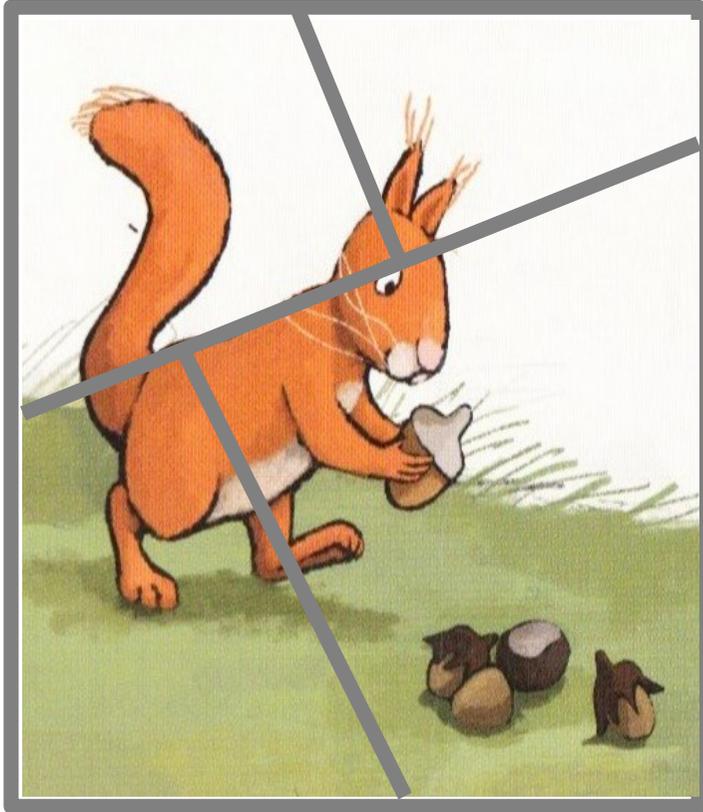
Puzzles

Consigne : Découpe puis, reconstitue les puzzles 4, 5 et 6 pièces (à agrandir)









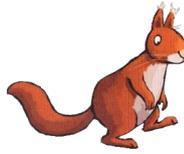


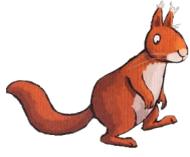
**Espace : découvrir les formes.**

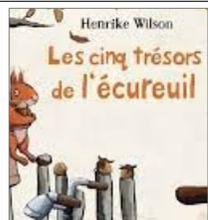
GS

discrimination visuelle

Consigne : cherche le personnage manquant





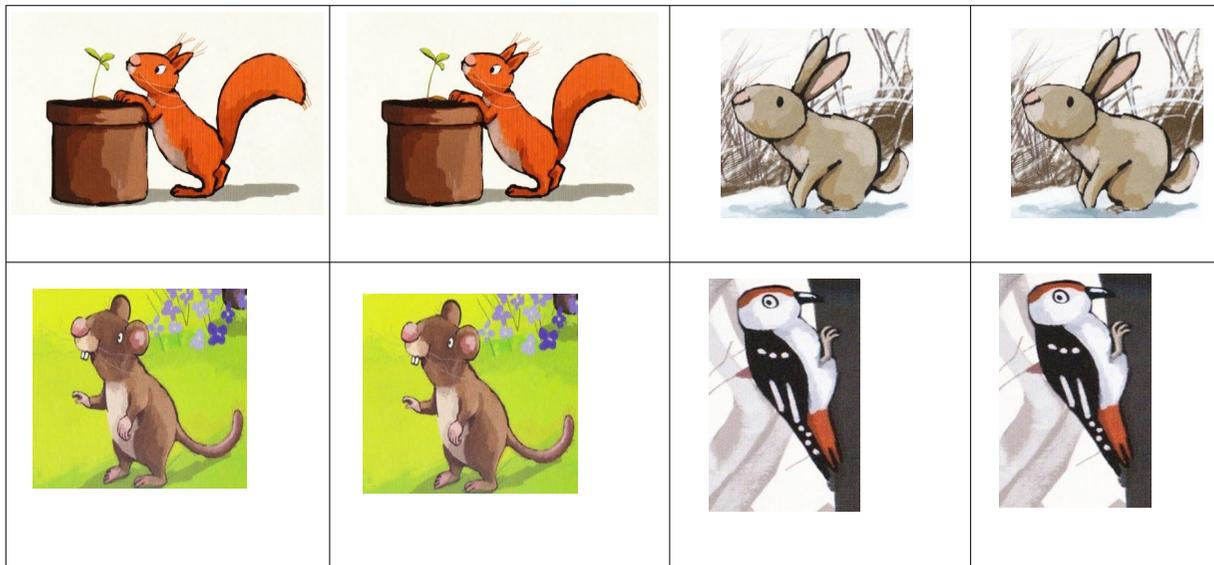


## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

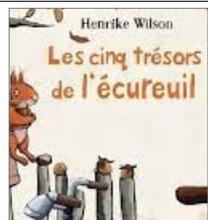
MS/GS

Sudoku

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







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

MS/GS

Sudoku

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







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

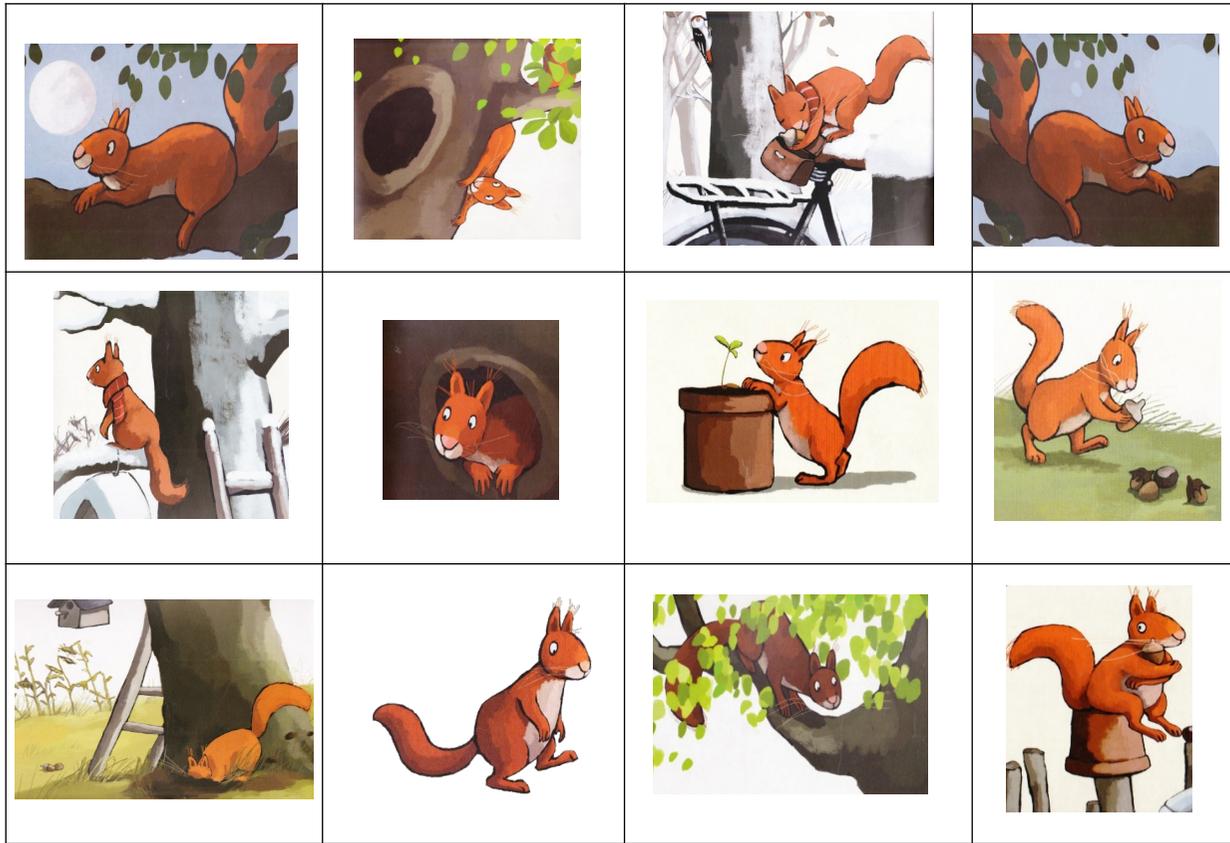
GS

### Mémory

Consigne : retrouve les images identiques aux modèles . Pose-les en dessous.







(images à découper)