



GRAMMAIRE



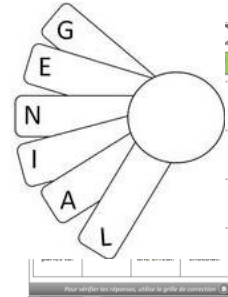
Cartes à pincettes (phrase)

- * Place tes pincettes en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des gommettes.

P1



GRAMMAIRE



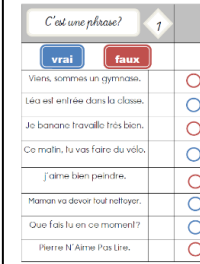
Jeu du tapis (phrase)

- * Place tes carrés colorés en fonction de la consigne
- * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P1



GRAMMAIRE



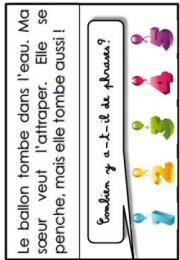
Cartes à pincettes (phrase)

- * Place tes pincettes en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des gommettes.

P1



GRAMMAIRE



Cartes à pincettes (phrase)

- * Place tes pincettes en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points verts

P1



GRAMMAIRE



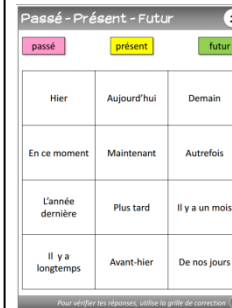
Cartes solo (phrase)

- * Prends une carte et regarde bien l'illustration.
- * Utilise les groupes de mots pour écrire une phrase sur ton carnet. Pense au point et à la majuscule.

P1



CONJUGAISON



Jeu du tapis (temps)

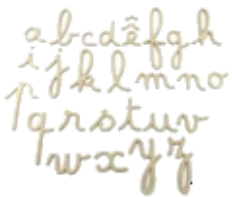
- * Place tes carrés colorés en fonction de la consigne
- * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P1



VOCABULAIRE

Jeu de lettres



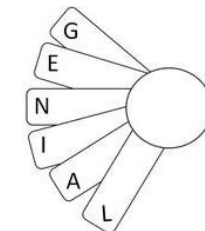
- * Pioche 5 lettres.
- * Range-les dans l'ordre alphabétique.
- * Appelle la maîtresse pour valider ton travail.

P1



VOCABULAIRE

Eventail de l'alphabet (lettres)



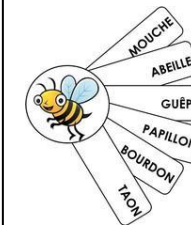
- * Place les languettes dans l'ordre alphabétique.
- * Corrige-toi en retournant l'éventail.

P1



VOCABULAIRE

Eventail de l'alphabet (mots)



- * Place les languettes dans l'ordre alphabétique.
- * Corrige-toi en retournant l'éventail.

P1

1

ORTHOGRAPHE



Jeu du tapis (p/b)

- * Place tes carrés colorés en fonction de la consigne.
- * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P1

1

ORTHOGRAPHE



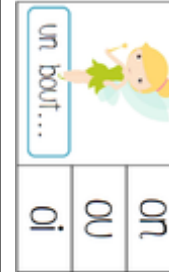
Cartes à pinces(p/b)

- * Prends 5 cartes.
- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points verts.

P1

1

ORTHOGRAPHE



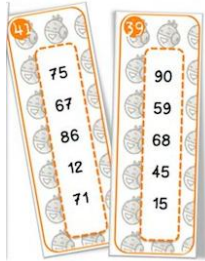
Cartes à pinces(ou - oi - on)

- * Prends 5 cartes.
- * Place tes pinces en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points verts.

P1

1

NUMERATION



Je range des nombres

- * Prends une carte.
- * Inscris le numéro de la carte sur ton suivi d'ateliers.
- * Ecris les nombre du plus petit au plus grand.

P1

1

NUMERATION



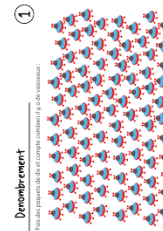
Cartes à pincés

- * Place tes pincés en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points verts.

P1

1

NUMERATION



Dénombrement

- * Fais des paquets de 10 avec le feutre effaçable.
- * Ecris sur la carte combien il y a d'objets.
- * Appelle la maîtresse pour valider l'atelier

P1

2

CALCUL



DECALCULO

- * Prends 2 dés et deux feutres effaçables de couleurs différentes.
- * Lis bien les consignes sur la carte

P1

1

CALCUL



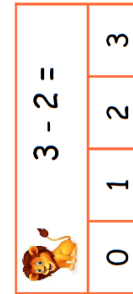
Cartes à pincés

- * Prends 5 cartes
- * Place tes pincés en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points verts.

P1

1

CALCUL



Cartes à pincés

- * Prends 5 cartes
- * Place tes pincés en fonction de la consigne.
- * Une fois la carte finie, retourne-la et corrige-toi à l'aide des points verts.

P1

1

CALCUL

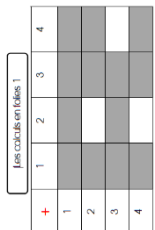


Tableau des petits calculs

- * Remplis ton tableau en calculant chaque case.
- * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P1

2

CALCUL



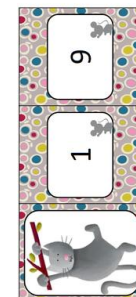
Speedy calculo

- * Lis les règles du jeu.
- * Le premier qui n'a plus de cartes a gagné.

P1

2

CALCUL



Mistigri

- * Fais des paires pour obtenir 10.
- * Celui qui a le mistigri à la fin de la partie a perdu.

P1

1

PROBLEMES



Je résous des problèmes

- * Lis le problème.
- * Prends les cartes nécessaires pour résoudre le problème
- * Appelle la maitresse quand tu as fini pour valider.

P1