

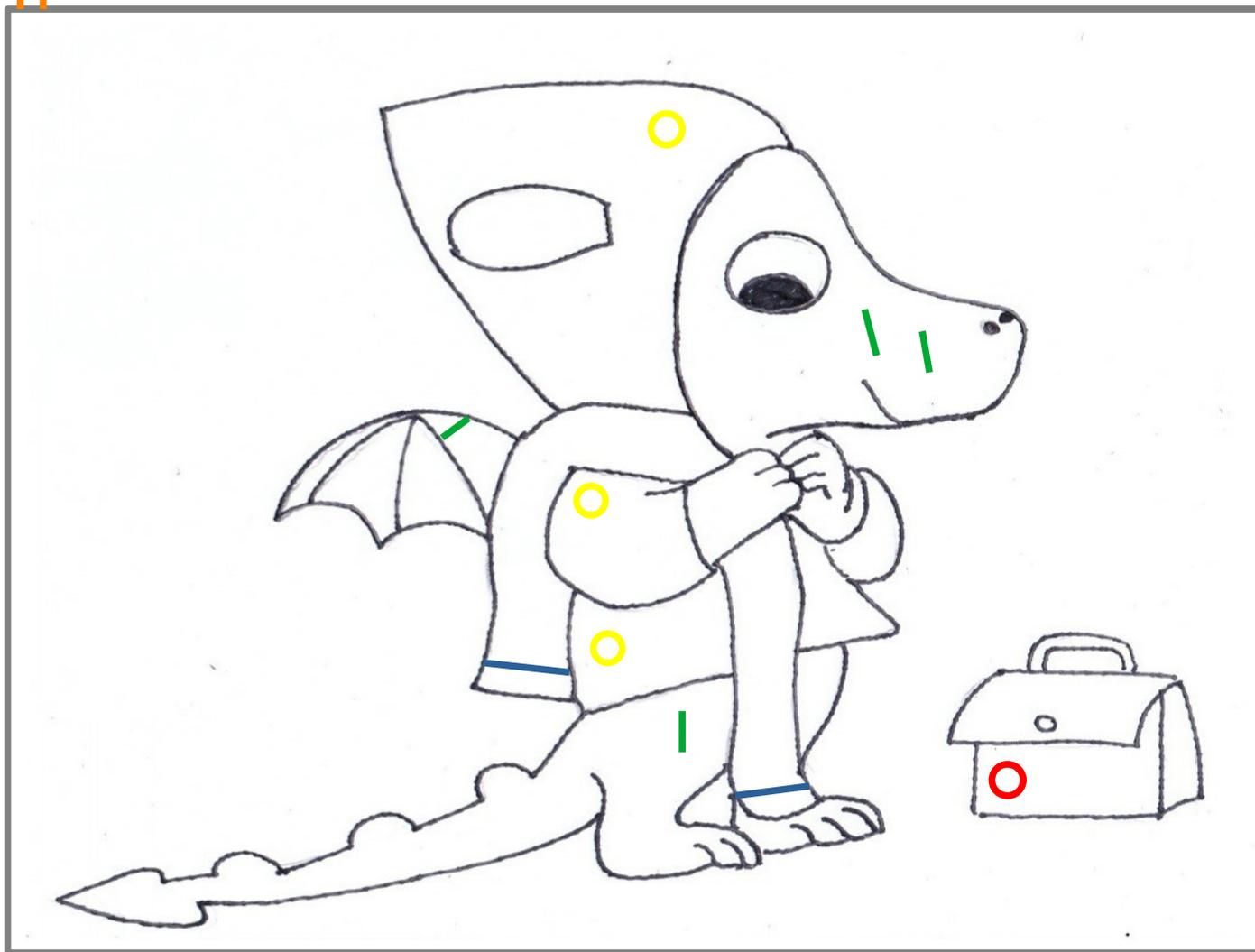


L'écrit : exercice graphique

Produire et contrôler des tracés verticaux et horizontaux discontinus. ; Tracer des ronds.

Consigne : réalise des traits et des ronds dans le dragon et dans son cartable....si tu as le temps, finis le cadre.

A3 + gros feutres





L'écrit : exercice graphique

GS

Produire et contrôler des tracés : verticales avec arrêt du geste.

Consigne : Trace les gouttes de pluie, décore les habits avec les graphismes de ton choix. (A4 et feutres)





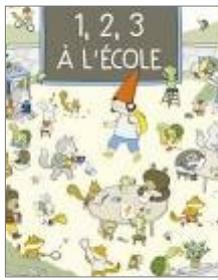
L'écrit : exercice graphique

Produire et contrôler des tracés :

Consigne : trace les graphismes de ton choix dans les parapluies.(A3 + encre)

GS





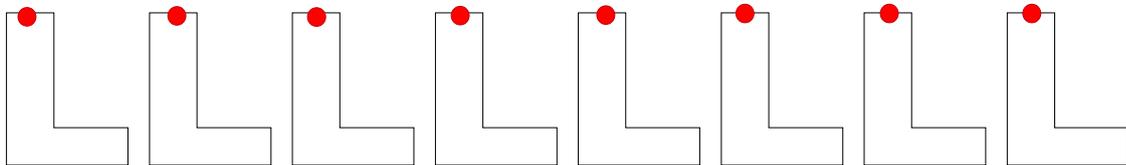
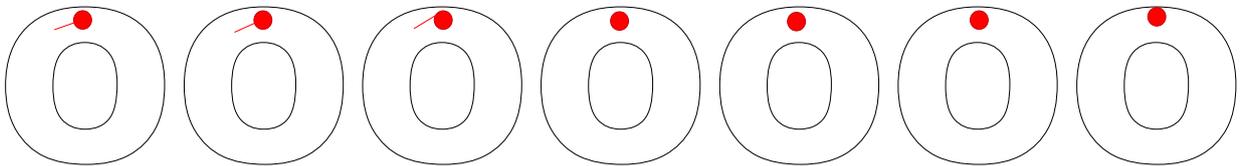
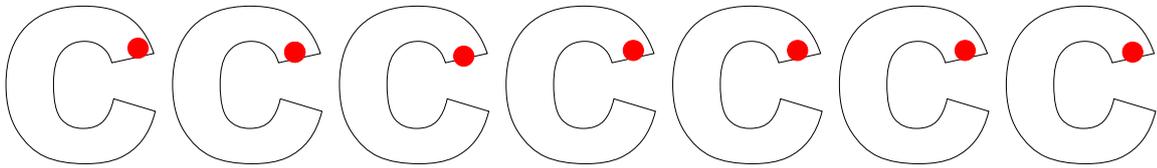
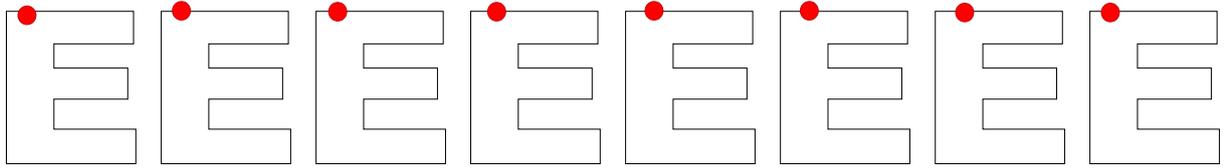
L'écrit : essai d'écriture d'un mot

GS

Produire quelques lettres.

Sens de l'écriture.

Consigne : écrit le mot ECOLE.



E C O L E

• • • • •



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

reconstituer un mot.

Consigne : entoure les lettres des mots DRAGON et CARTABLE

DRAGON



J A P M R X

C E N D L O G

CARTABLE



B T I P A N

F I D E S X

L K A C W R



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

reconstituer des mots.

Consigne : retrouve les lettres de chaque mot.

Format A3



DRAGON

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



CARTABLE

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

A	A	A	D	R
R	G	E	O	N
C	T	B	L	



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

Différencier deux mots.

Consigne : trouve le nom de chaque objet (avec modèle)



CARTABLE



PARAPLUIE

PARAPLUIE	CARTABLE
CARTABLE	PARAPLUIE
CARTABLE	PARAPLUIE
PARAPLUIE	CARTABLE
CARTABLE	PARAPLUIE



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

Retrouve le nom des personnages et objets de l'histoire parmi des noms approchants en Maj.

Consigne : entoure le nom de chaque personnage ou objet .



DRAGON

RAGE

DRAGON

DAGUE

LAGON

AGER



FILLE

LIER

ILE

FILLE

EFILER

LILI



CRAYON

RAYE

CRAIE

CRAYON

CARIE

ACTION

CRAYON

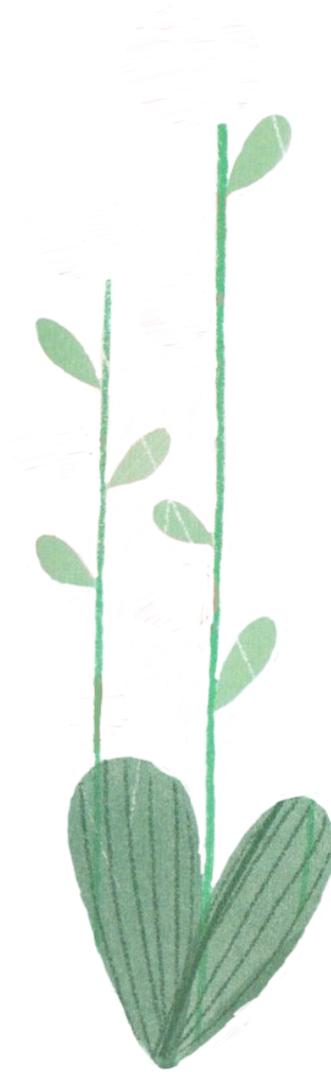
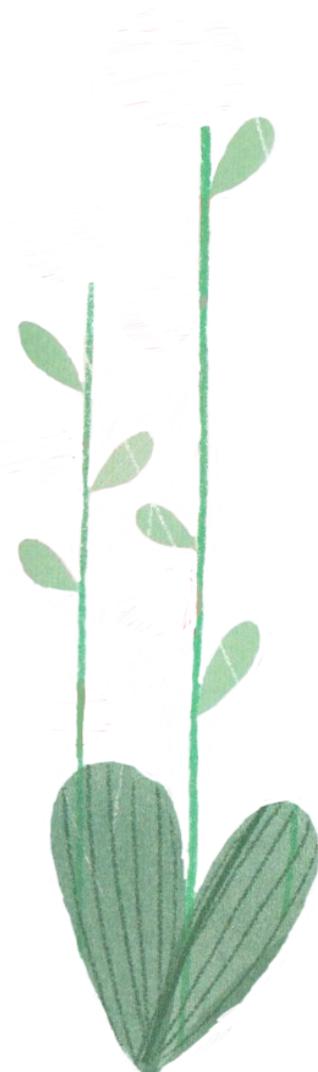
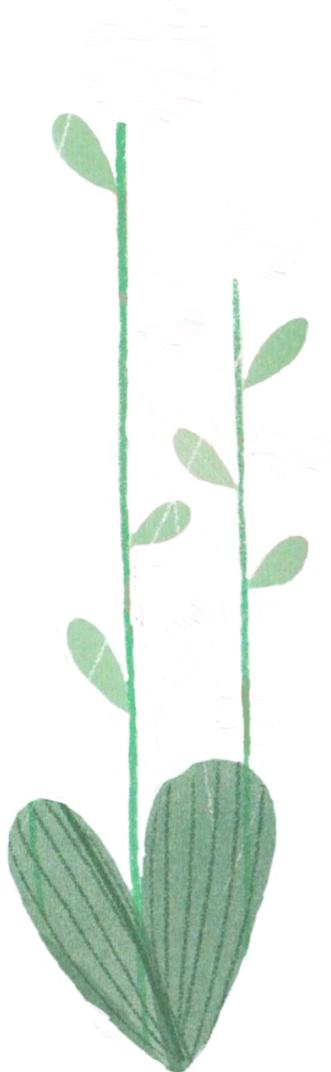


Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

GS

Réaliser des compositions plastiques en réinvestissant des techniques et des procédés.

Consigne : Réalise les fleurs (comme le modèle) en utilisant des empreintes d'objets. FORMAT A3.
Trace ensuite les traits concentriques.





L'écrit : exercice graphique

Produire des tracés avec changement de direction et arrêt du geste.

Consigne : suis les contours intérieurs de la carapace de la tortue.

A3 + gros feutres





Activité Artistique

MS/GS

Remplir une surface.

(Format A3 et 4 couleurs peintures)

Consigne : Peins le dragon avec les couleurs de ton choix



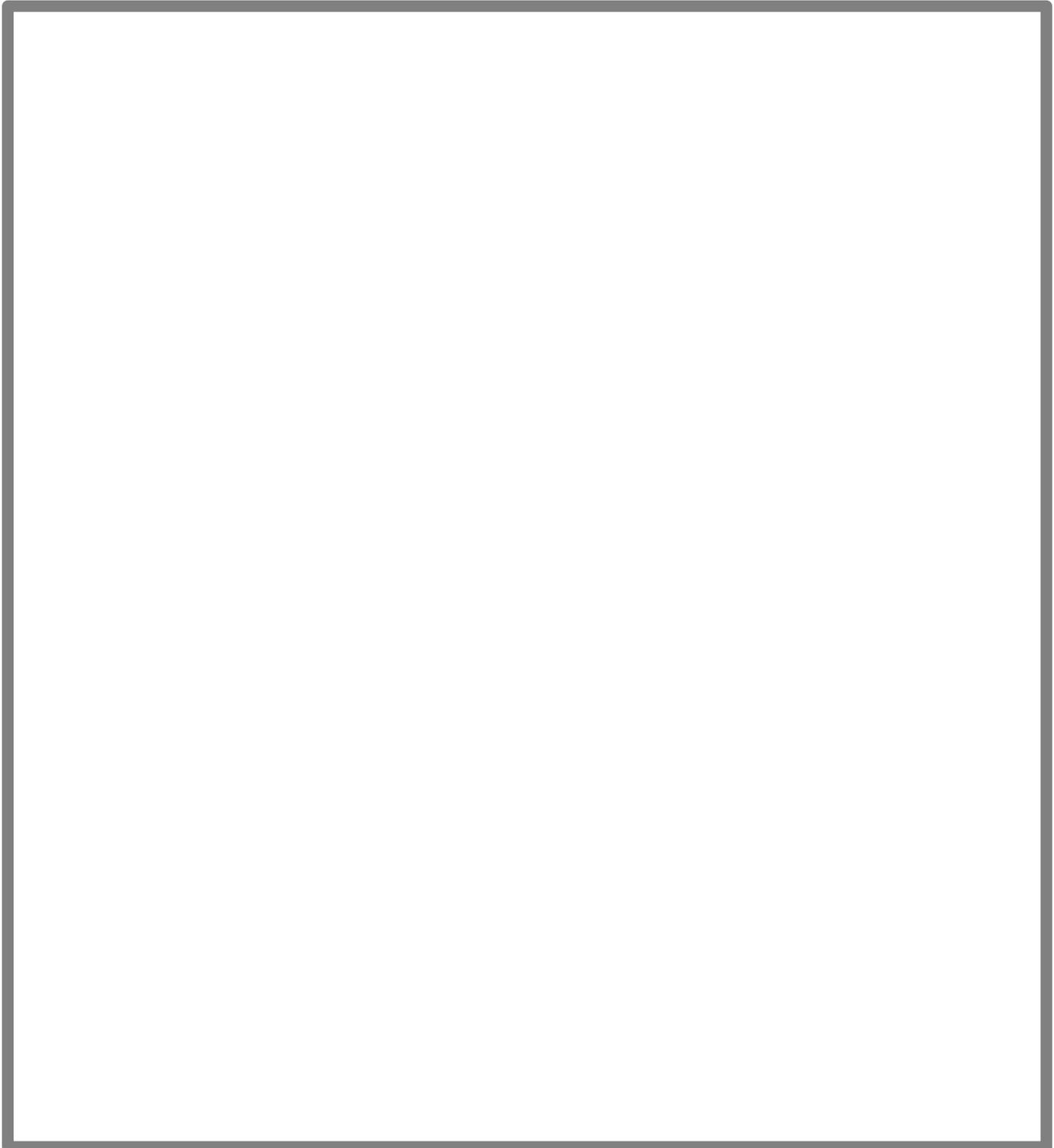


Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

MS/GS

Pratiquer le dessin pour représenter.

Consigne : réalise la tête de la petite fille 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.





Découvrir les nombres et leur utilisation : 1, 2 et 3

GS

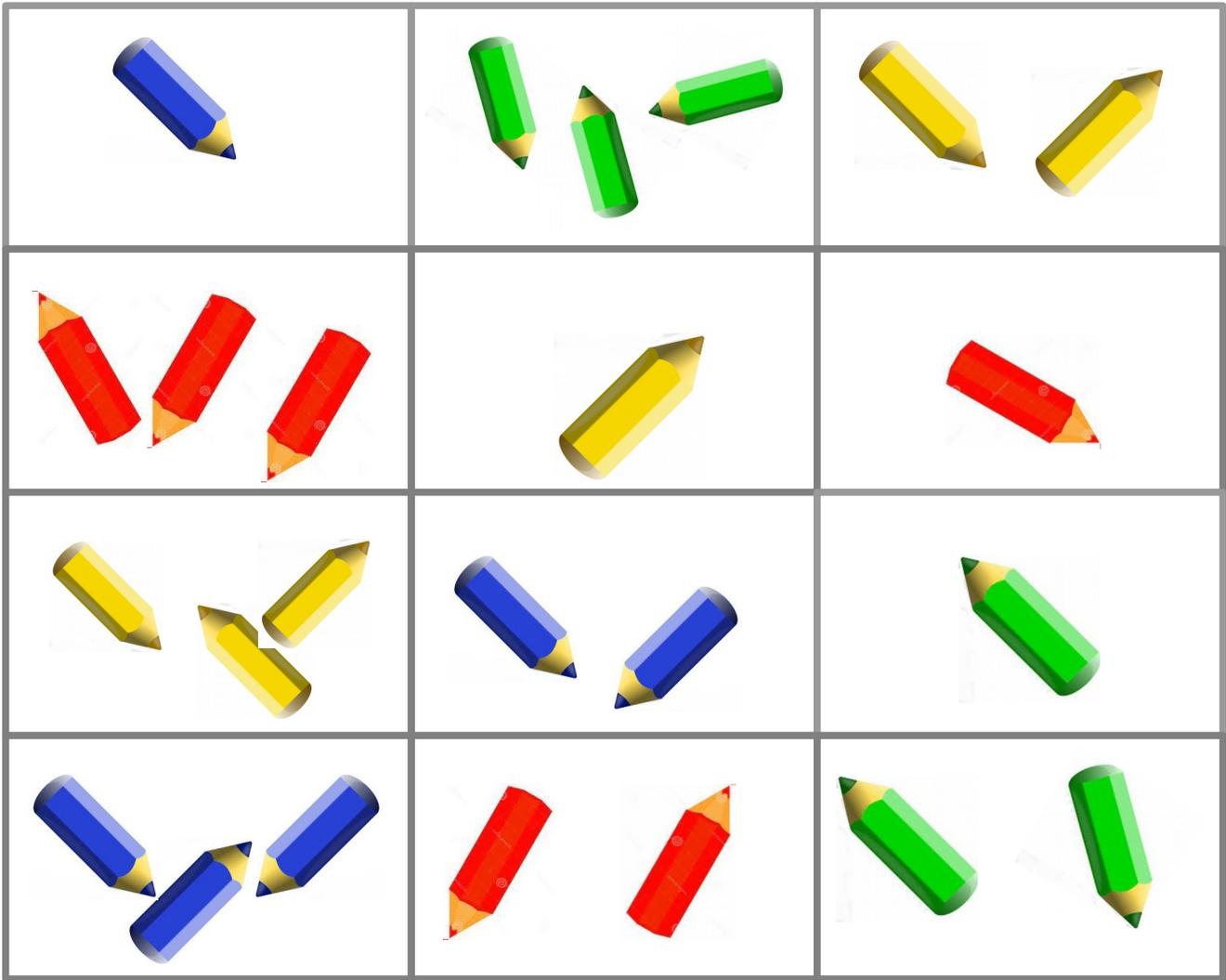
Trier une collection dont le cardinal est donné

Consigne : range les étiquettes dans la bonne colonne.

1

2

3



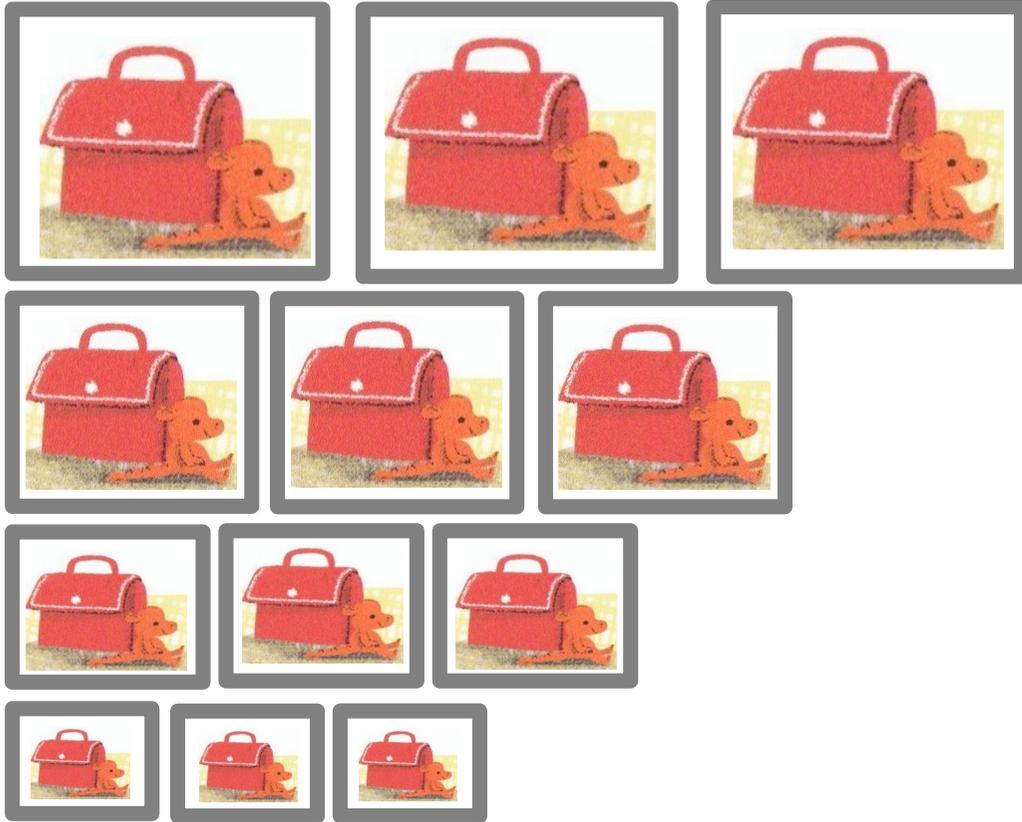


Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Ranger des objets selon un critère de taille : 4 tailles
Consigne : donne à chaque dragon le cartable qui lui correspond.

GS



Images à découper par l'adulte, avant l'atelier





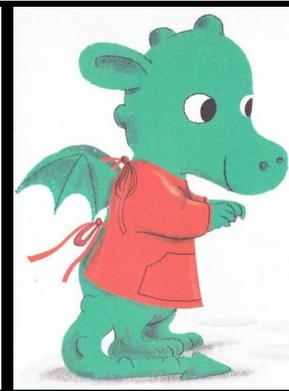
Explorer des grandeurs

GS

Classer des objets selon un critère de grandeur.

Consigne : ordonne les 5 dragons du plus petit au plus grand. (2 exercices).

--	--	--	--	--



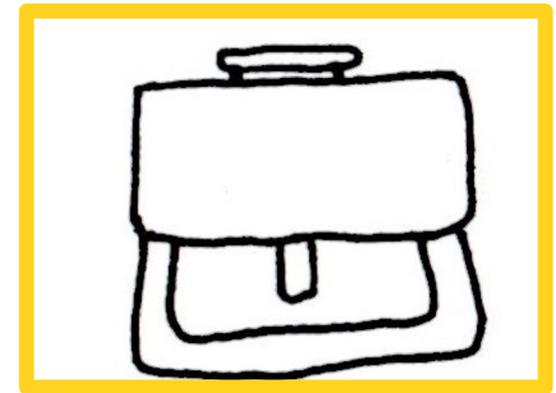


Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
connaître les couleurs de base ; réaliser un tri selon un critère.

GS

Explorer le monde : structuration de l'espace

Consigne : colle les gommettes de la bonne couleur dans chaque cartable





Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

GS

Réalise un tri de quatre formes/couleurs (B, R, V, J, O)

Consigne : Entoure chaque dragon de la bonne couleur.





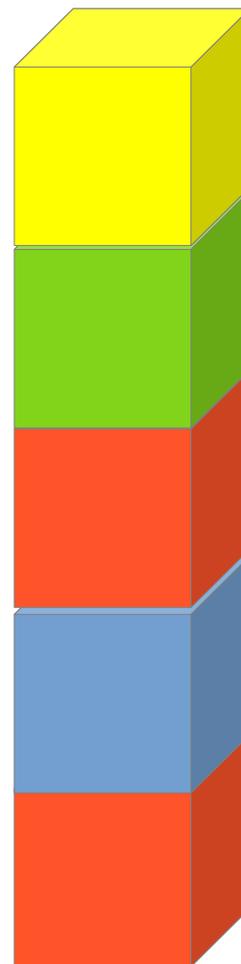
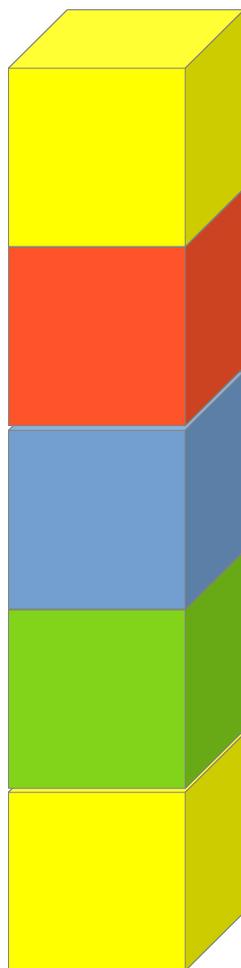
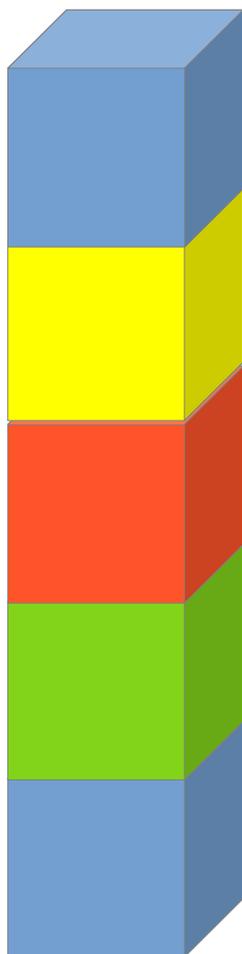
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

notion de verticalité

Consigne : Empile les cubes pour réaliser des tours comme le modèle.

Manipulation : cubes

GS





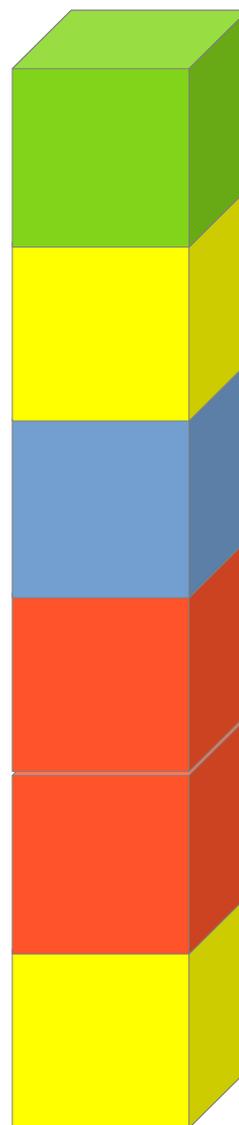
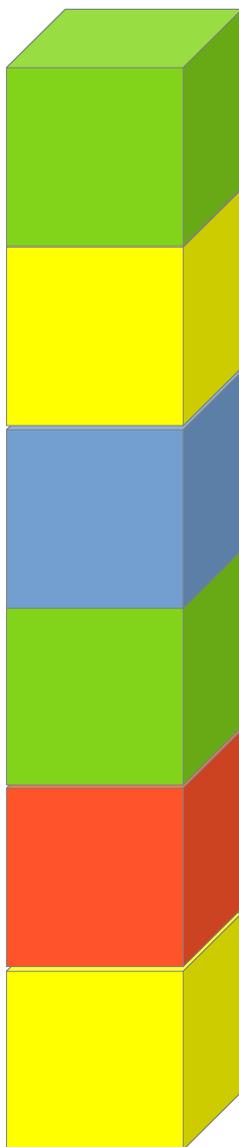
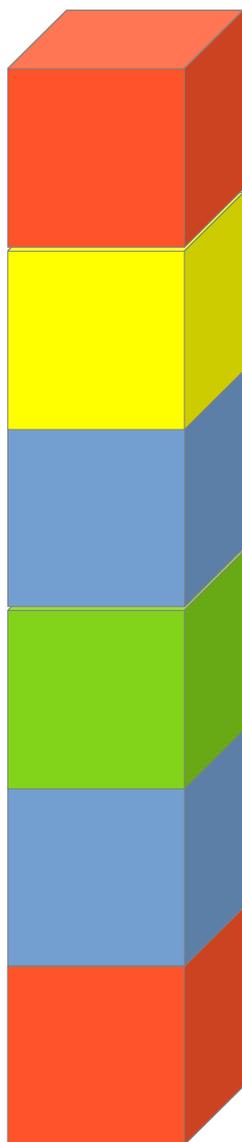
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

notion de verticalité

Consigne : Empile les cubes pour réaliser des tours comme le modèle.

Manipulation : cubes

GS





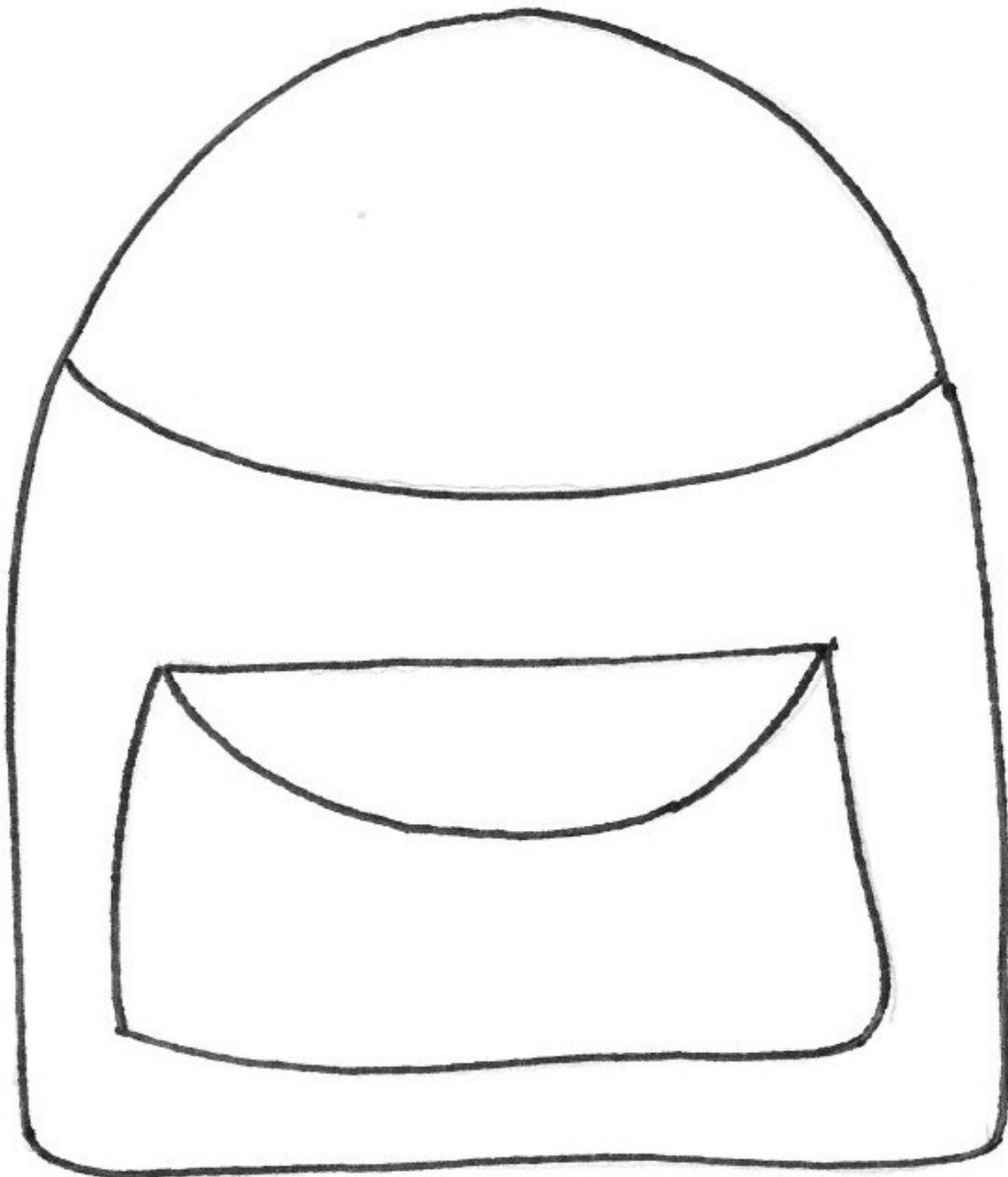
Explorer le monde : se repérer dans l'espace 3

GS

notion : « dans », « autour » et « sur »

Consigne : Pose les gommettes rondes sur le contour du sac à dos, des carrés dedans et des étoiles autour.

Format A3





Explorer le monde : se repérer dans l'espace

GS

Mémory

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







(images à découper)

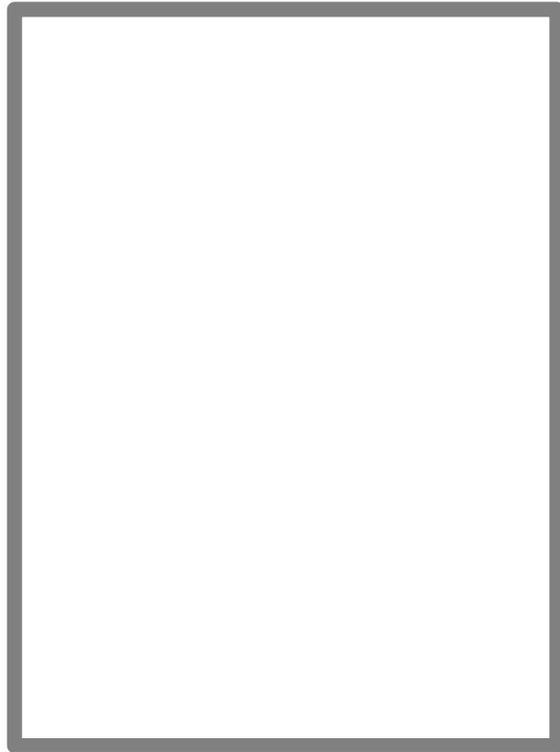


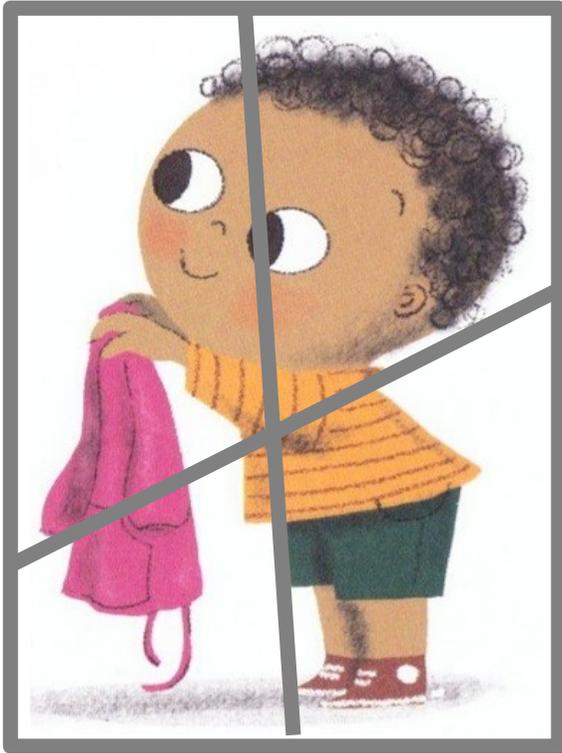
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

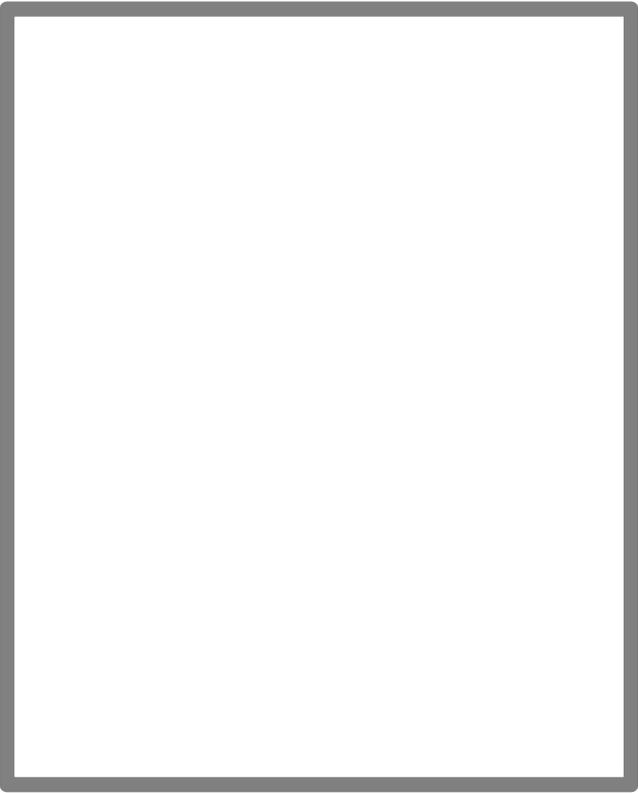
GS

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 dans chaque case.



