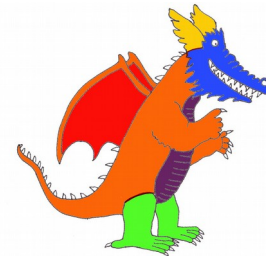
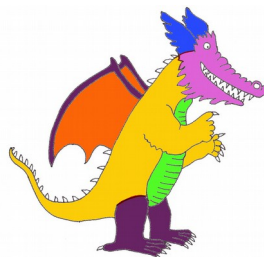
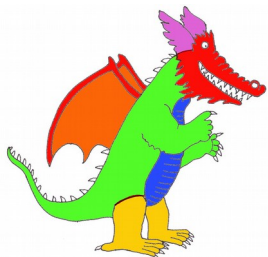
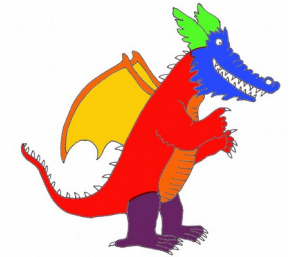
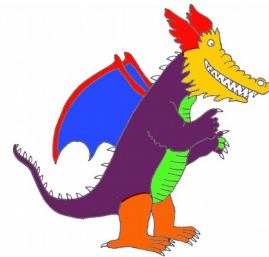
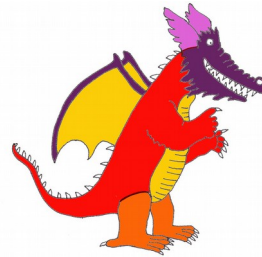
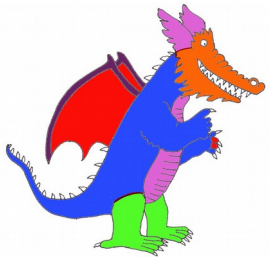
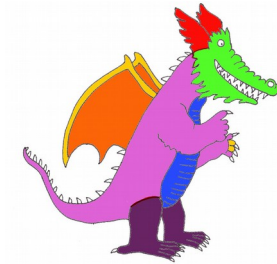
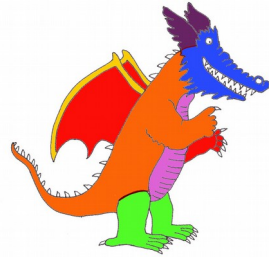


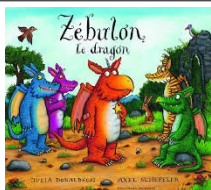
l'écrit : écouter de l'écrit et comprendre

GS

Savoir lire un tableau ; connaître les parties du corps du dragon et les couleurs.

Consigne : entoure en rouge le dragon qui a en vert, le dragon qui a ...etc



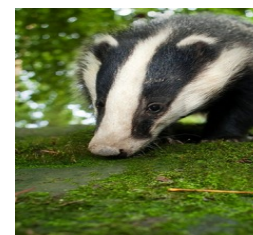


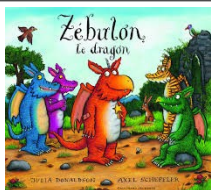
L'écrit : découvrir le principe alphabétique

Discriminer des rimes simples.

GS

Consigne : entoure les images dont le nom se termine par « O »



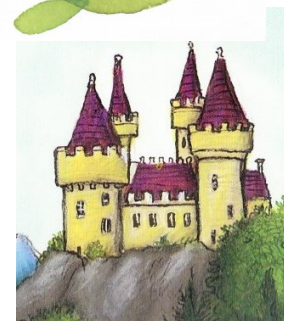


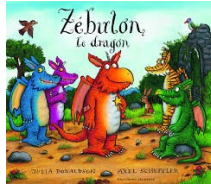
L'écrit : découvrir le principe alphabétique

Discriminer des rimes simples.

GS

Consigne : entoure les images dont le nom se termine par « ON »





L'écrit : découvrir le principe alphabétique

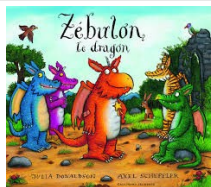
écrire en cursive

Consigne : écris en t'aidant du modèle.

GS



château



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

écrire en cursive

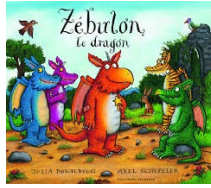
Consigne : écris en t'aidant du modèle.

GS



chevalier





L'écrit : découvrir le principe alphabétique

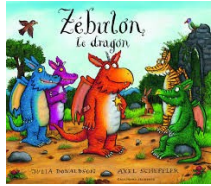
écrire en cursive

Consigne : écris en t'aidant du modèle.

GS



princesse



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

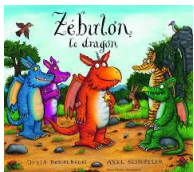
écrire en cursive

Consigne : écris en t'aidant du modèle.

GS

zébulon





L'écrit : découvrir le principe alphabétique

Retrouve le nom des de l'histoire parmi des noms approchants.

(modèle en Majuscules et mots à trouver en minuscules d'imprimerie ou en cursive.)

Consigne : entoure le mot demandé.

GS



DRAGON

pond dans panda
dedans dragon papa



PRINCESSE

pièce prince serin princesse
cesser rincer caresser



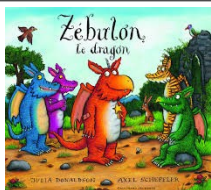
CHATEAU

char auto chateau
manteau chat atre



CHEVALIER

cavalier chevalier avale
cheval relier valider allié



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

Reconnaître un groupe de mots parmi des groupes ressemblants.(en script)

Consigne : entoure les

zébulon le dragon

zébulon le dragon

zébulon le pigeon

zonzon le dragon

zonzon le dragon

zonzon le dragon

zébulon le dragon

zébulon le dragon

zonzon le dragon

zonzon le dragon

zébulon le pigeon

zébulon le pigeon

zébulon le dragon

zébulon le dragon

zébulon le dragon

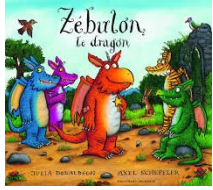
zébulon le pigeon

zébulon le pigeon

zébulon le dragon

zonzon le dragon

zébulon le dragon



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

Reconnaître un groupe de mots parmi des groupes ressemblants.(en cursive)

Consigne : entoure les

zébulon le dragon

zébulon le dragon

zébulon le pigeon

zonzon le dragon

zonzon le dragon

zonzon le dragon

zébulon le dragon

zébulon le dragon

zonzon le dragon

zonzon le dragon

zébulon le pigeon

zébulon le pigeon

zébulon le dragon

zébulon le dragon

zébulon le dragon

zébulon le pigeon

zébulon le pigeon

zébulon le dragon

zonzon le dragon

zébulon le dragon



CHATEAU



CHEVALIER



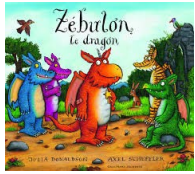
CHEVAL



DRAGON



PRINCESSE

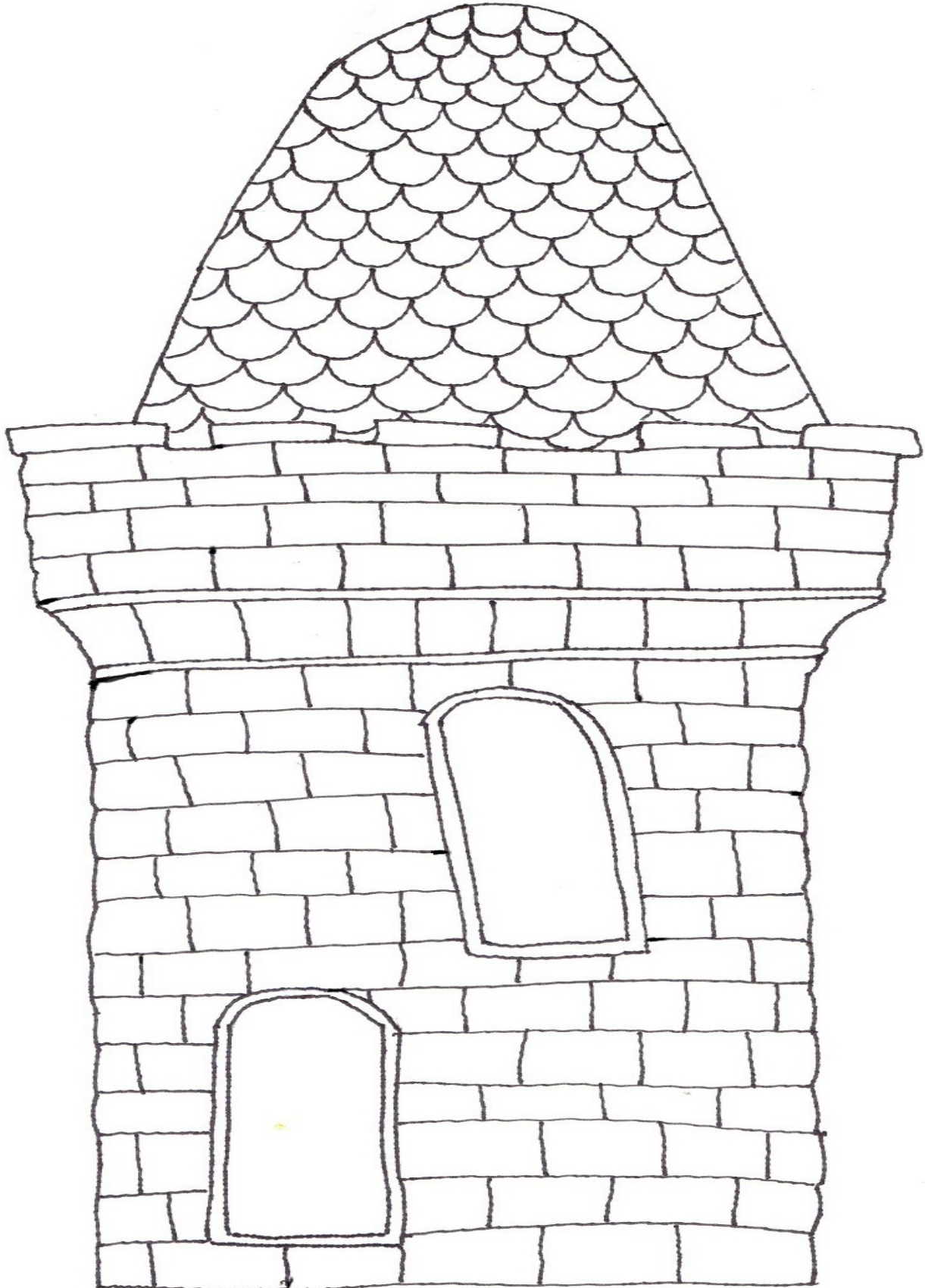


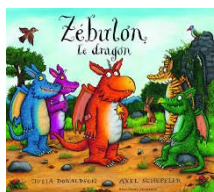
Productions plastiques et visuelles

Choisir différentes peintures pour illustrer le château

Consigne : Peins la tour du château avec soin.

(format différent selon les sections)





Productions plastiques et visuelles.

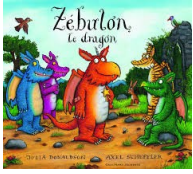
GS

Remplir une surface délimitée

Décorer un objet

Consigne : colorie le dragon (A4 + feutres)

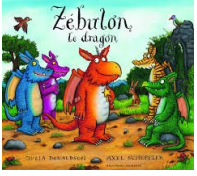




Productions plastiques et visuelles

Consigne : décore le dragon avec les graphismes de ton choix.





L'écrit : exercice graphique

MS/GS

Produire et contrôler des tracés : traits avec arrêt du geste; quadrillage, traits verticaux, horizontaux. Ponts.
Consigne : Décore le château.

