



L'écrit : exercice graphique

PS

Produire et contrôler des tracés horizontaux orientés.

Consigne : réalise des traits horizontaux pour accrocher les mêmes animaux ou plantes.







L'écrit : exercice graphique

PS

Peindre soigneusement.

Consigne : peins l'arbre .

A3 + peintures aux doigts





Explorer le monde

Explorer la matière : utiliser de la pâte à modeler

Consigne : fais des petites boules de pâte à modeler pour remplir l'arbre de pommes.





Motricité fine

PS

Renforcer la pince pouce/index.

Consigne : déchire des petits morceaux de papier de soie pour décorer l'arbre.....Si tu as le temps, finis le cadre. Avec des gommettes.

Format A4 pour l'arbre





Activité Artistique

PS

Remplir à l'aide d'un bouchon + peinture rouge
(Format A3)

Consigne :décore l'arbre (pommes) à l'aide d'un bouchon.





Découvrir les nombres et leur utilisation : 2

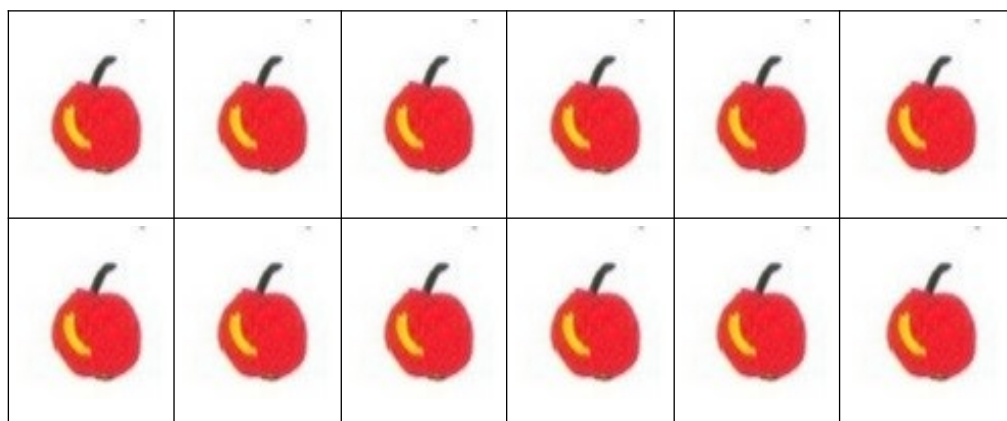
PS

Réaliser une distribution

Consigne : donne deux pommes à chaque animal.



images à découper





Découvrir les nombres et leur utilisation

PS

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

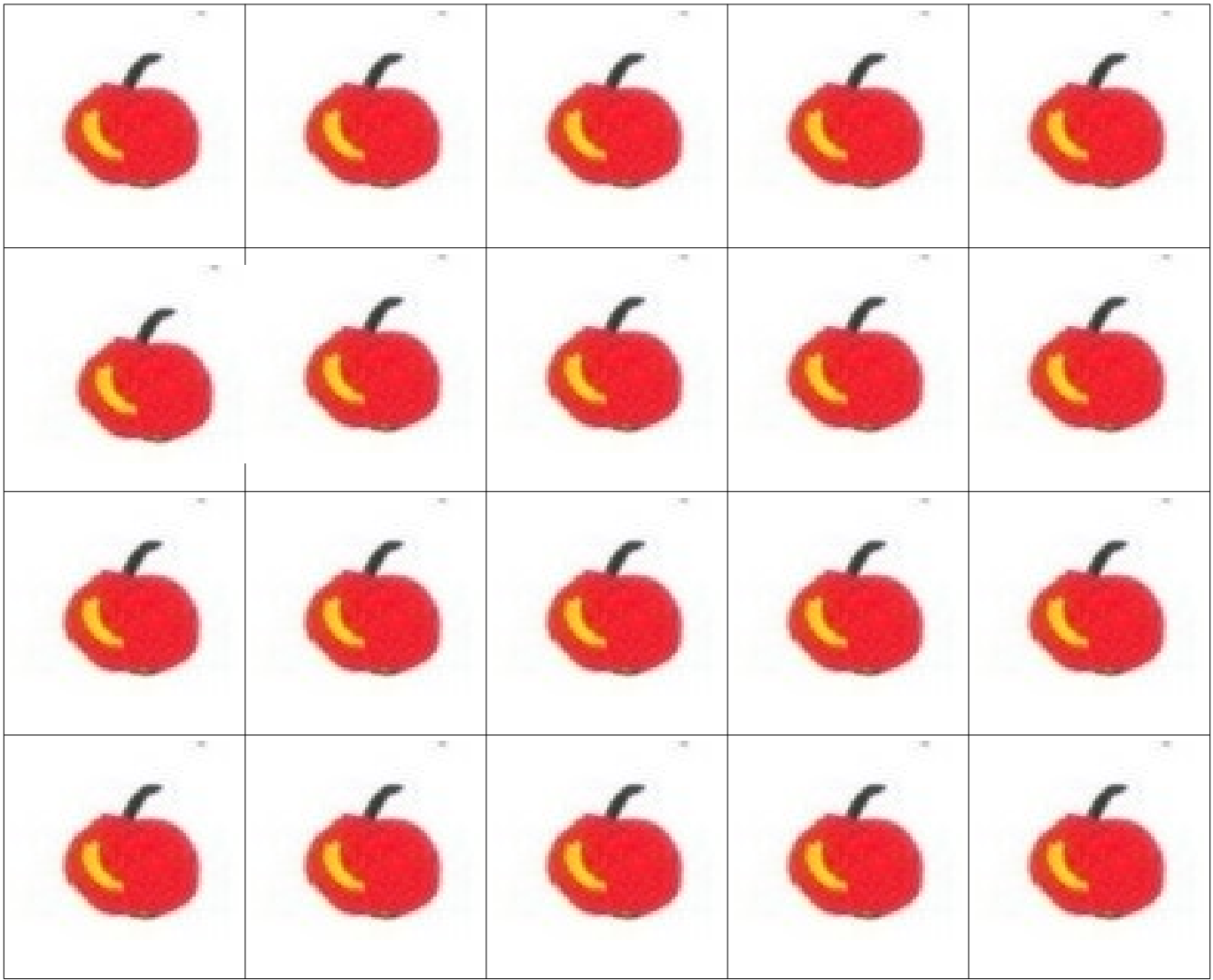
Pose dans chaque arbre, autant de pommes que d'animaux (1 à 2)











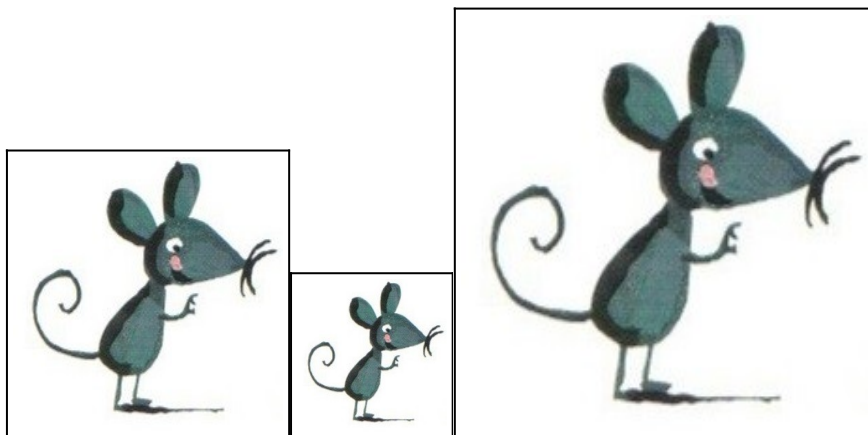
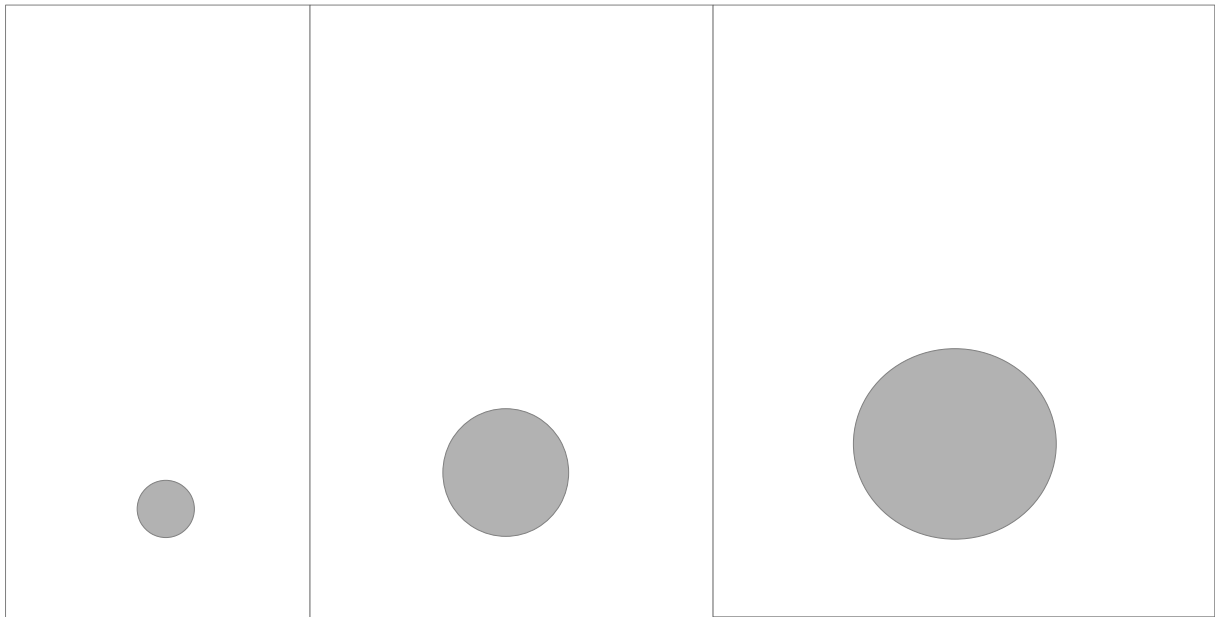


Explorer des grandeurs

PS

Classer des objets selon un critère de grandeur.

Consigne : ordonne les trois souris de la plus petite à la plus grande. (avec aide des gommettes)



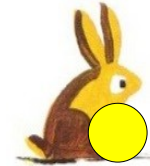
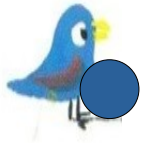


Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

PS

Réalise un tri de trois formes/couleurs.

Consigne : colle une gommette bleue sur les oiseaux, une rouge sur les pommes, une jaune sur les lapins.



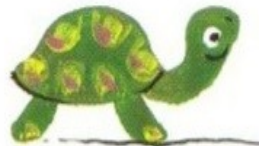
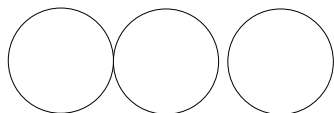


Explorer le monde : se repérer dans l'espace

PS

→ créer des lignes horizontales.

Consigne : emmène chaque animal jusqu'à sa pomme avec des gommettes .





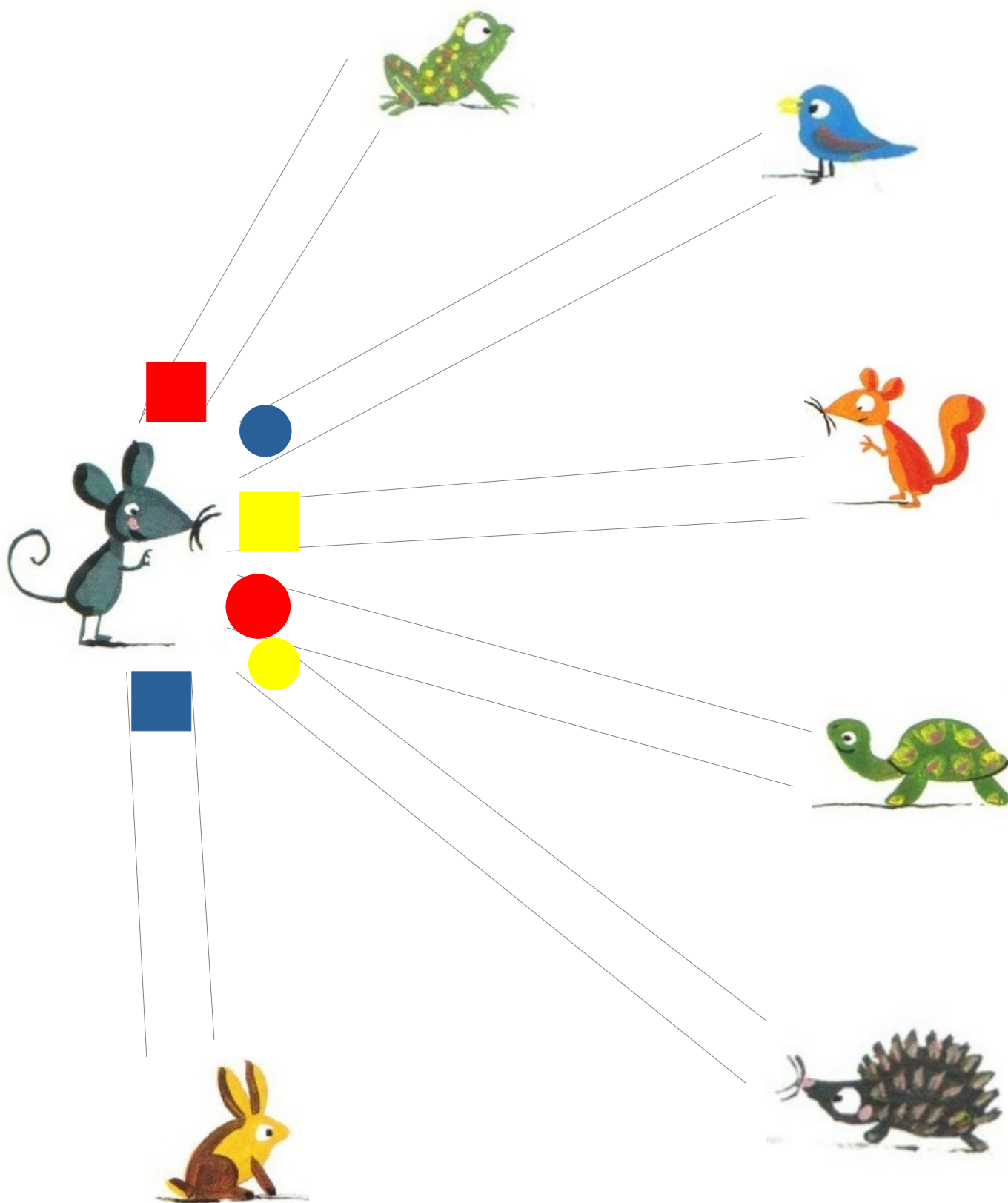
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

PS

Explorer les formes

Se repérer dans l'espace

consigne : Je trace les chemins de Souris qui rend visite à ses amis.





Explorer le monde : se repérer dans l'espace

PS

Mémory

Consigne : retrouve les images identiques aux modèles . Colle-les dessus.
(Photocopies X2 et découpage par l'adulte)





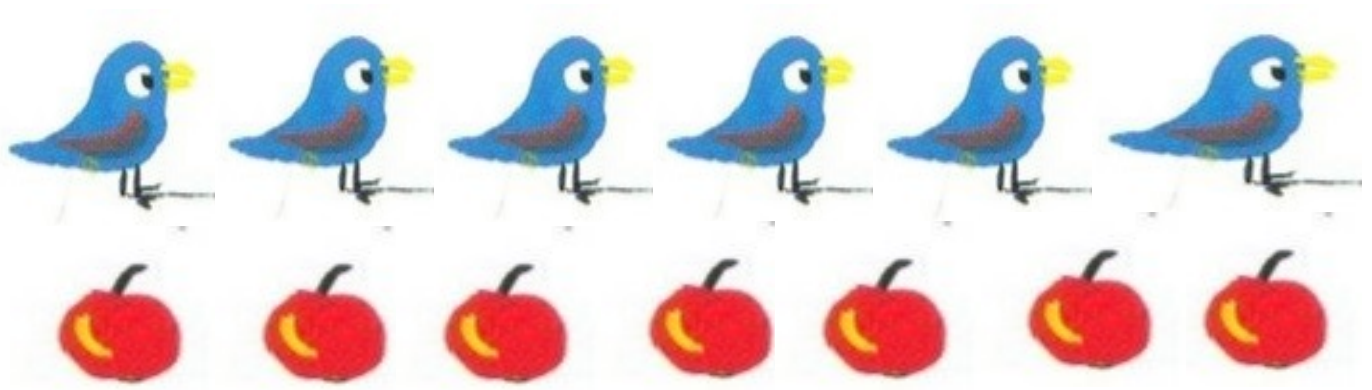
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Notions d'intérieur/extérieur

PS

Consigne : Colle les pommes dans l'arbre et les oiseaux tout autour.





Découpage par l'adulte



Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

PS

Reproduire un assemblage ;

Consigne : remplis le quadrillage comme le modèle







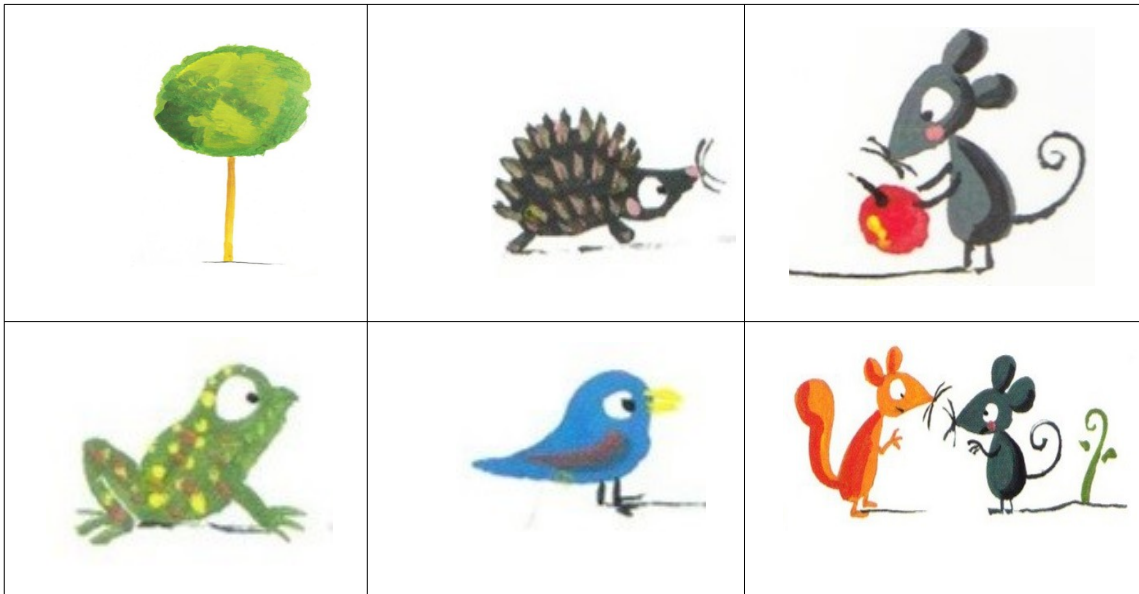
**Explorer des formes, des grandeurs, des suites
organisées**

PS

Reproduire un assemblage ;

Consigne : remplis le quadrillage comme le modèle







Explorer le monde : se repérer dans l'espace

PS/MS

Puzzles

Consigne : Reconstitue les puzzles 2, 3 et 4 pièces. (à découper et plastifier)



