

Découvrir les nombres et leur utilisation : 2 à 4

MS

Dénombrer jusqu'à 6

Consigne : Plonge dans la marmite le nombre d'objets demandés.



3



2



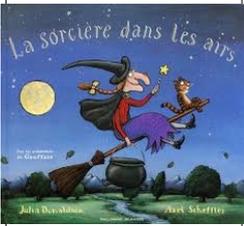
4



3





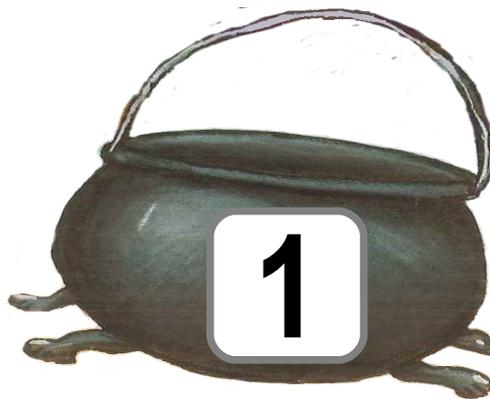
Découvrir les nombres et leur utilisation : 1 à 5

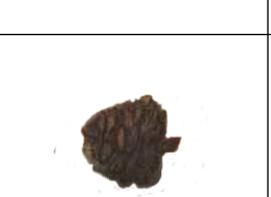
MS

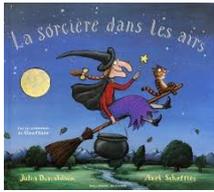
Dénombrer jusqu'à 5

Consigne : Plonge dans chaque marmite le nombre d'objets demandés.

1 2 3 4 5





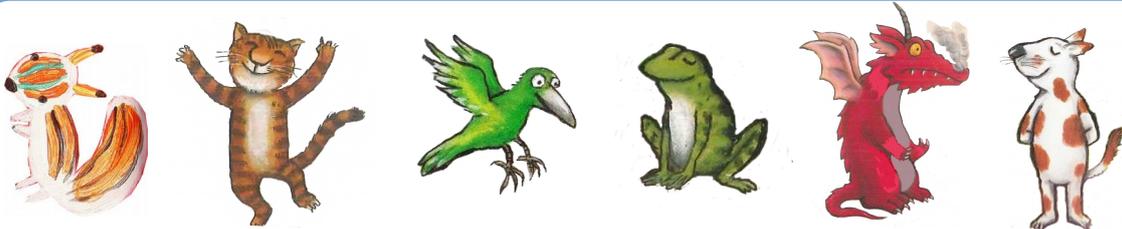
**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.**

MS

Trier selon un critère.

**Consigne :** entoure dans chaque chemin les objets qui font partie de l'univers de la sorcière dans les airs

modèle





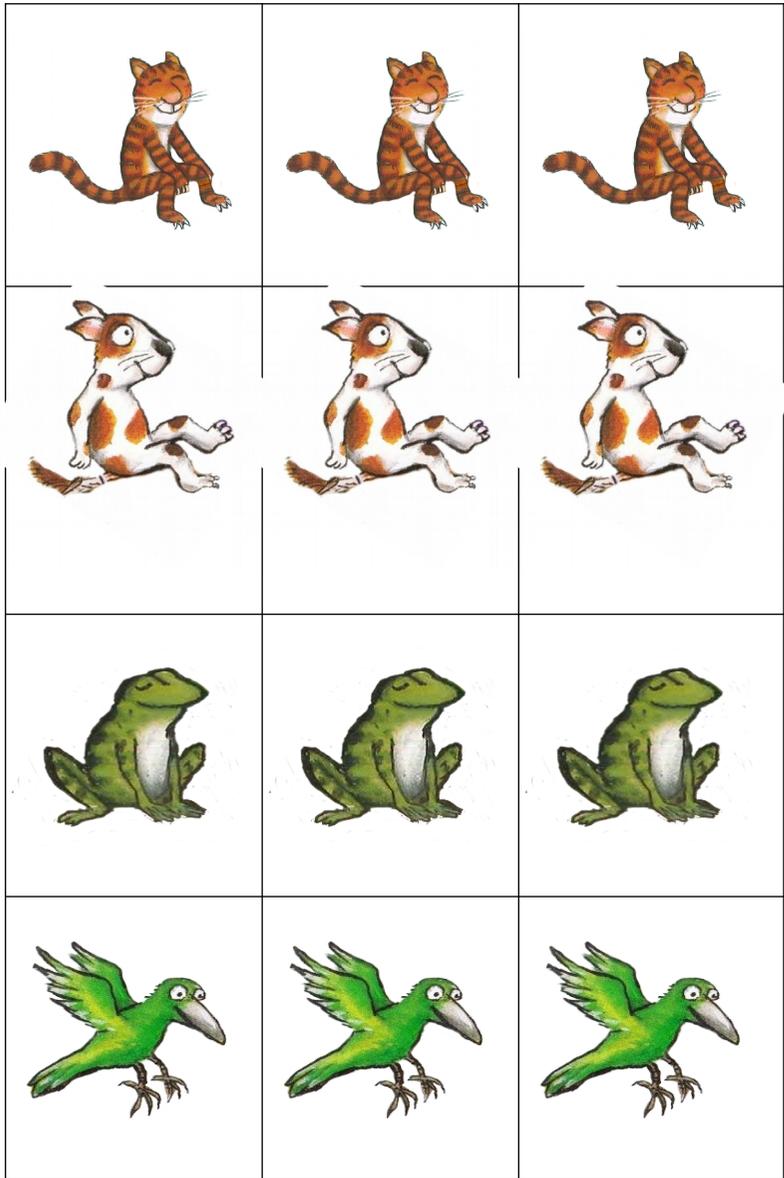
**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leur**

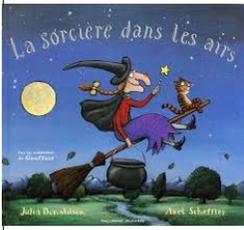
**utilisation** : comparer des collections d'objets,  
faire une correspondance terme à terme.

**Consigne** : Mets 4 personnages sur chaque balai.

MS







**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : découvrir les nombres et leur**

**utilisation** : comparer des collections d'objets

faire une correspondance terme à terme.

**Consigne** : Mets 5 personnages sur chaque balai.

GS



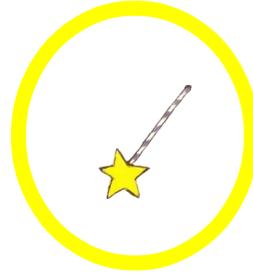


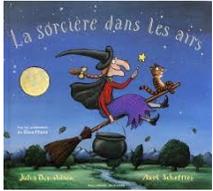
# Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

PS

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

Consigne : entoure les 4 amis de la couleur demandée.





**Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

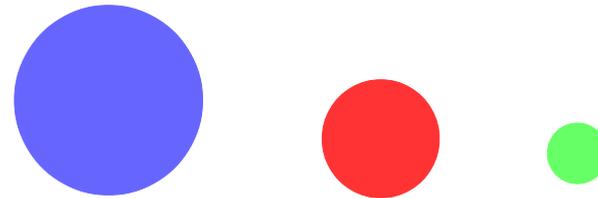
**connaître 3 tailles : petit, moyen et grand. Réaliser un codage**

MS

**Consigne : Reproduis les familles de singes en utilisant des gommettes . (format A3)**



EX :





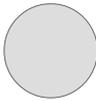
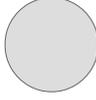
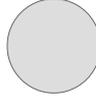
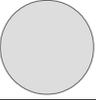
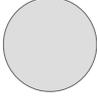
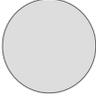
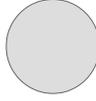
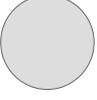
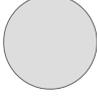
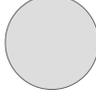
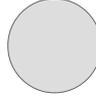
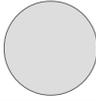
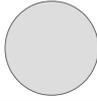
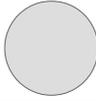
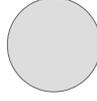
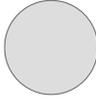
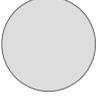


## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

MS

Retracer un itinéraire en suivant un modèle

Consigne : Reproduis le chemin de la sorcière vers son balai avec des gommettes



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

**Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

Situer des objets les uns par rapport aux autres sur un plan linéaire.

Connaître et utiliser le vocabulaire du repérage spatial

**Consigne** : Écoute la maîtresse et place les personnages et objets selon sa demande.

Dans un deuxième temps, c'est un enfant qui prend la place de l'adulte.

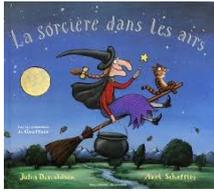
' (plastifier l'ensemble des éléments pour pouvoir jouer plusieurs fois ; un ensemble par enfant)

MS



Après avoir plastifié, découper les images au plus près.....



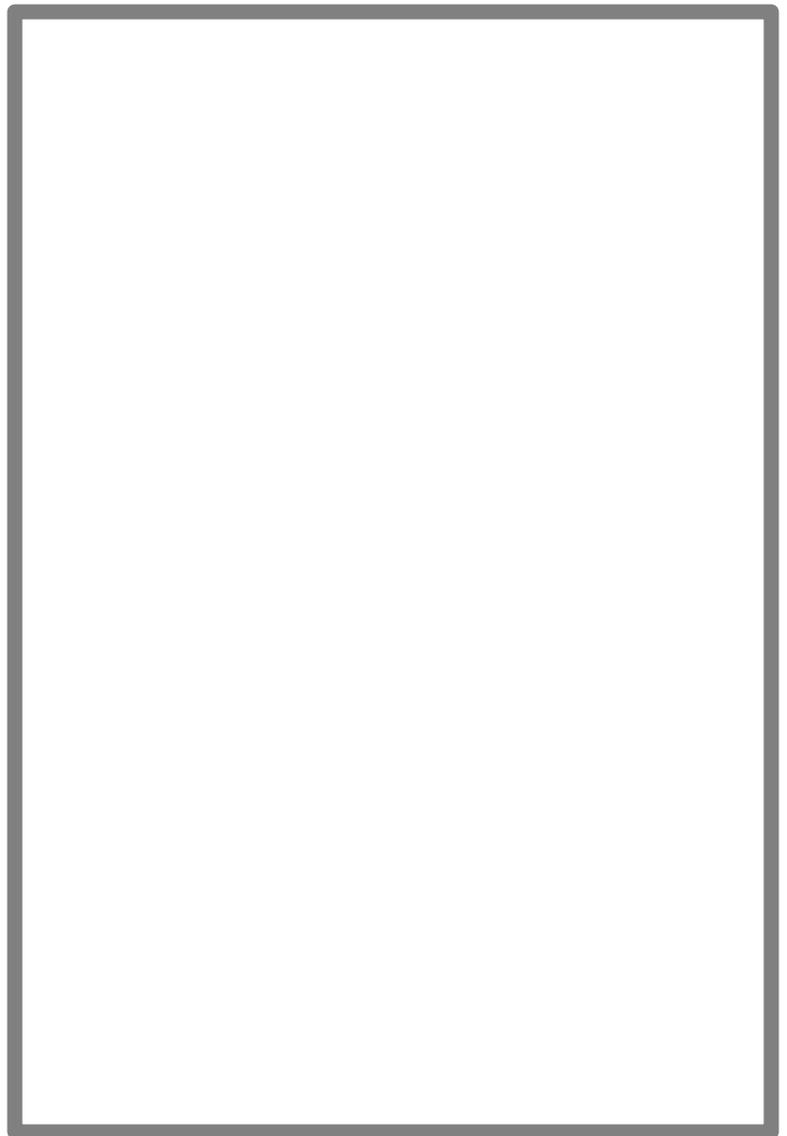
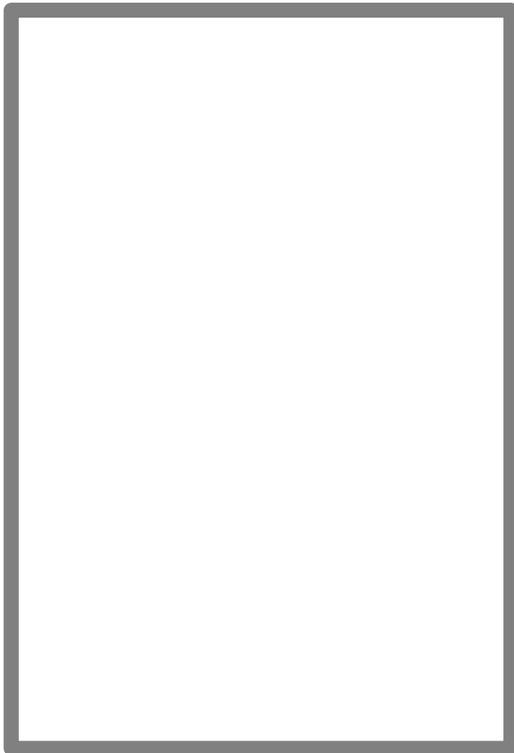


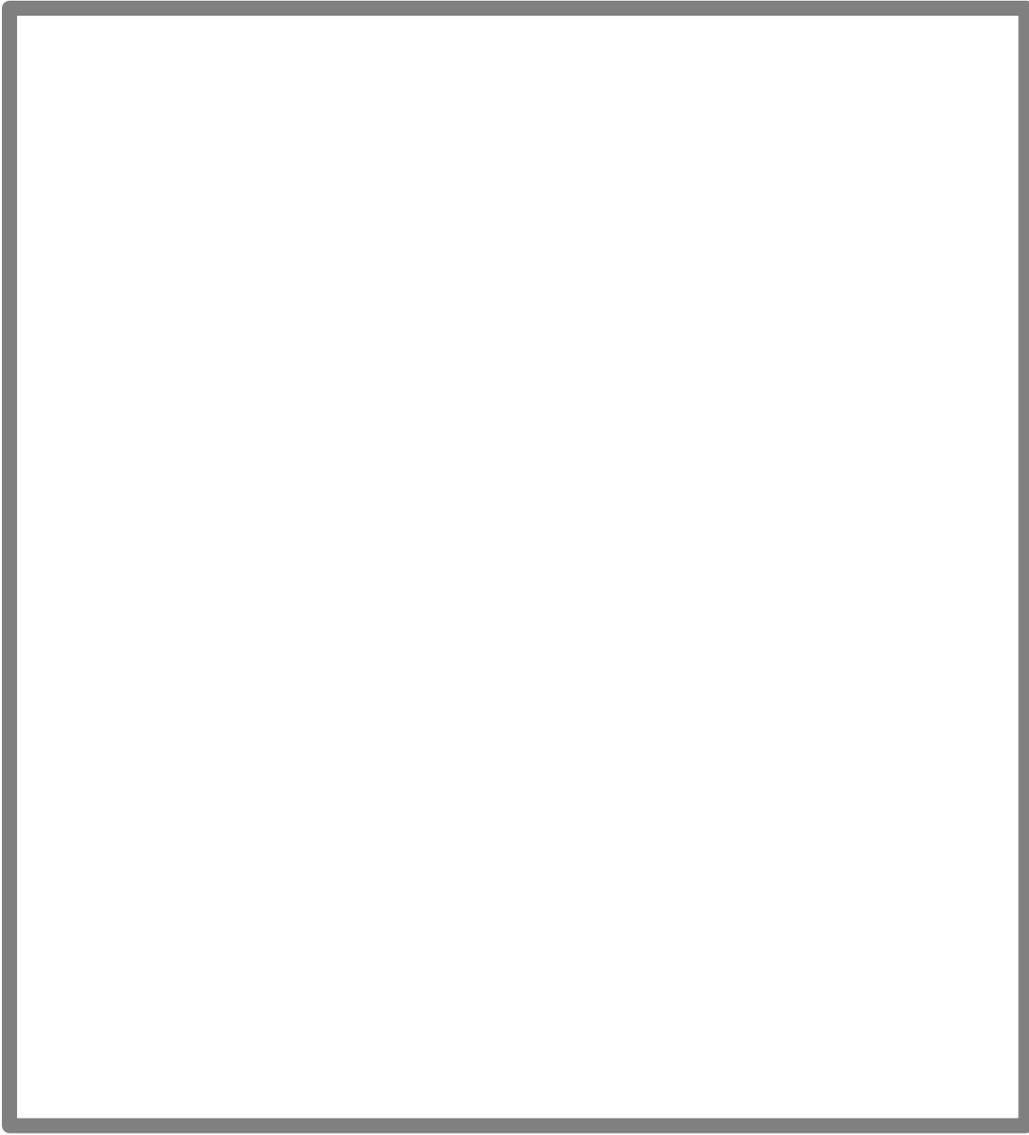
## Explorer les formes

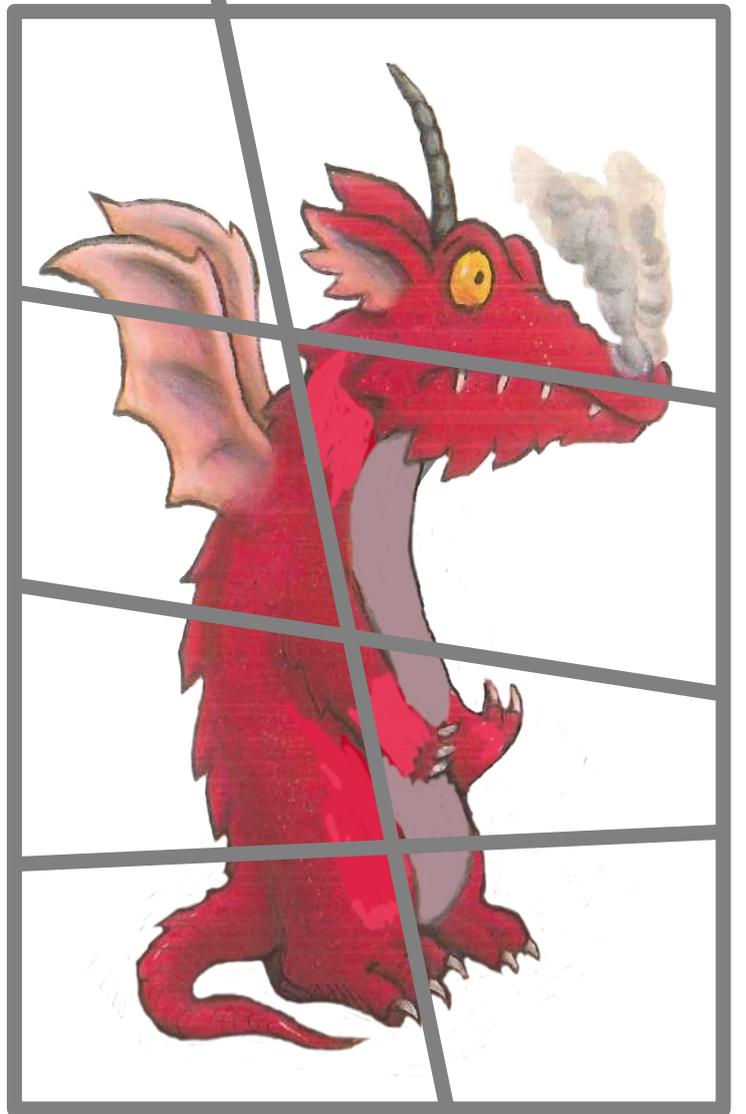
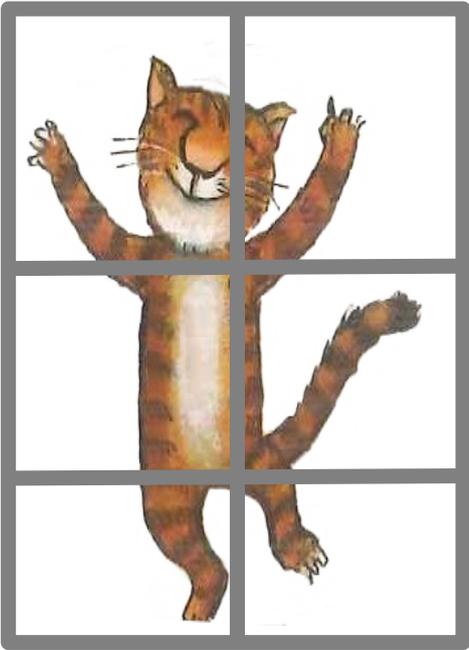
MS

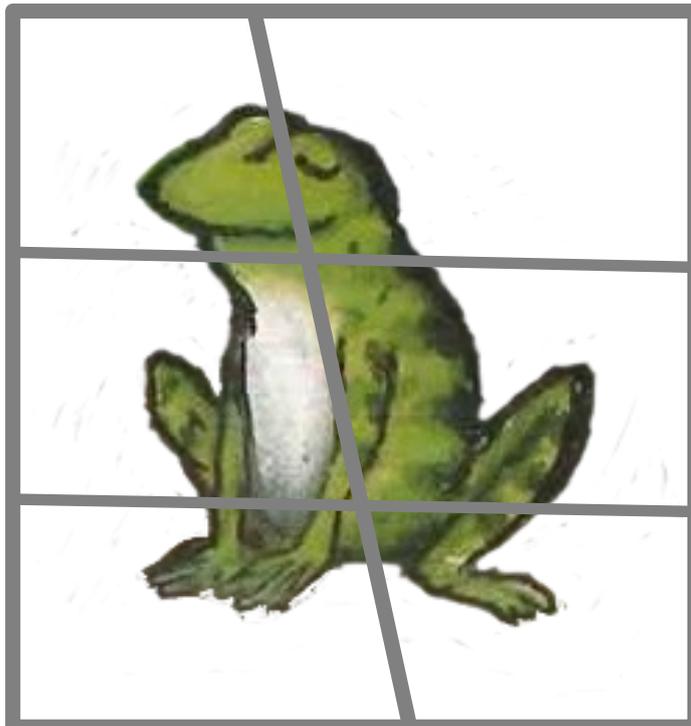
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Consigne : réalise les puzzles 6, 8 et 9 pièces, sans modèle. (exercice plastifié)









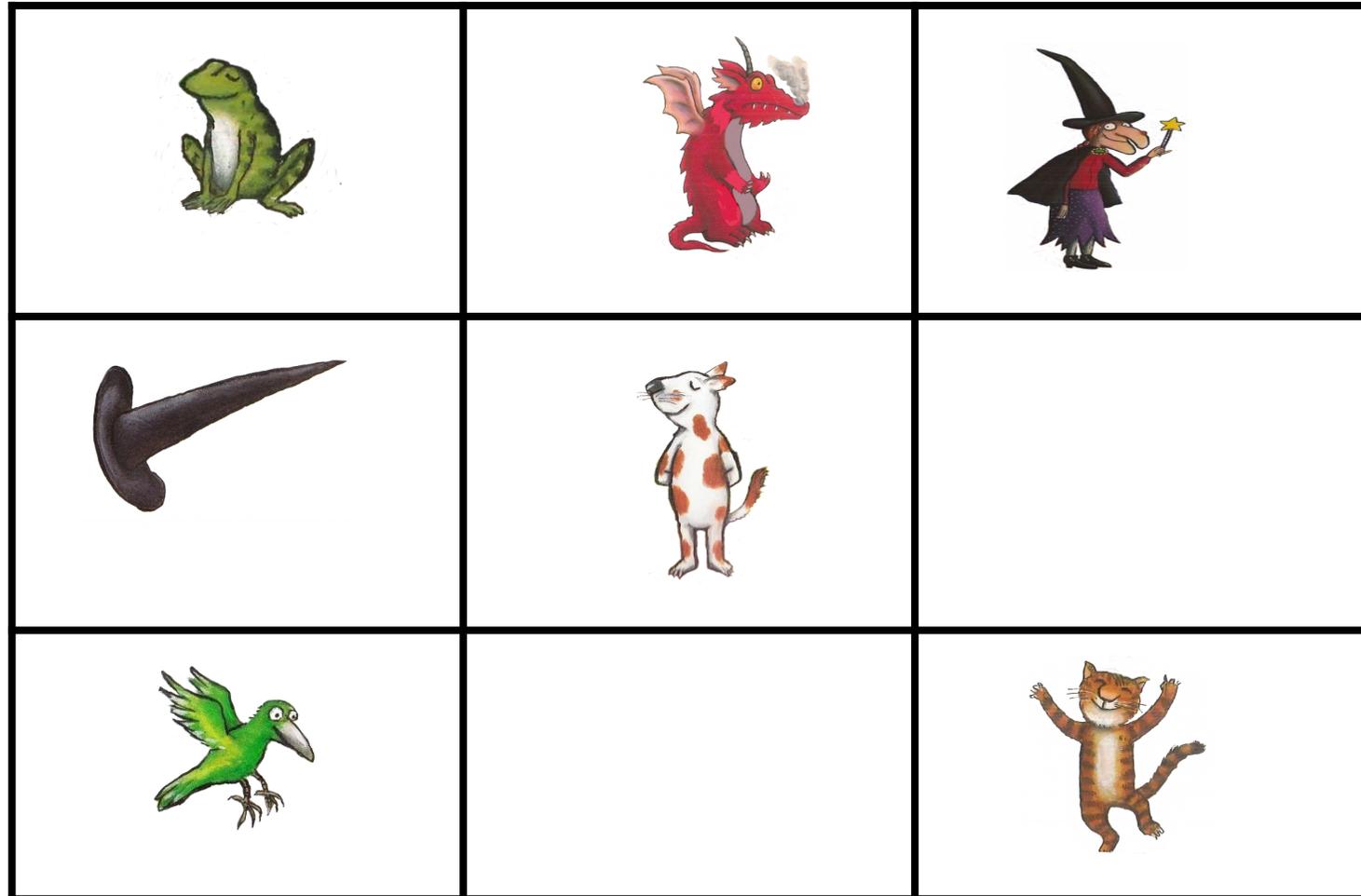


**Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées**

Reproduire un assemblage ;

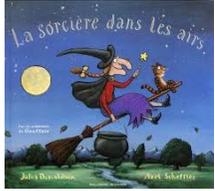
Consigne : remplis le quadrillage comme le modèle

MS




images à découper



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

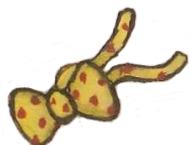
Reproduire un assemblage ;

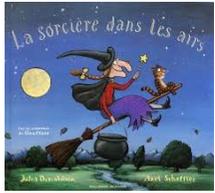
Consigne : remplis le quadrillage comme le modèle

MS




images à découper





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

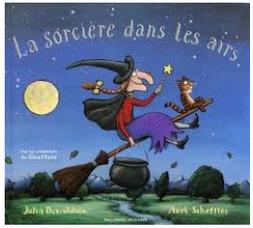
MS/GS

Sudoku

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







**Se repérer dans le temps :**  
consolider la notion de chronologie.

MS

Consigne : ordonne les 4 images selon l'ordre de l'histoire.

