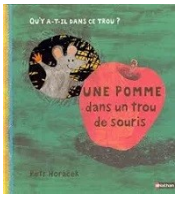
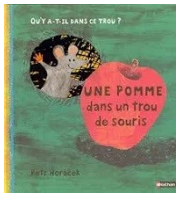
MS

	**<u>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</u>** **Découvrir les nombres et leurs utilisations.** <u>Consigne</u> : accroche les chaussettes par paire de couleurs identiques

MS

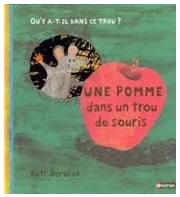


<u>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</u>

Découvrir les nombres et leurs utilisations.

<u>Consigne</u> : accroche les chaussettes par paire de graphismes identiques

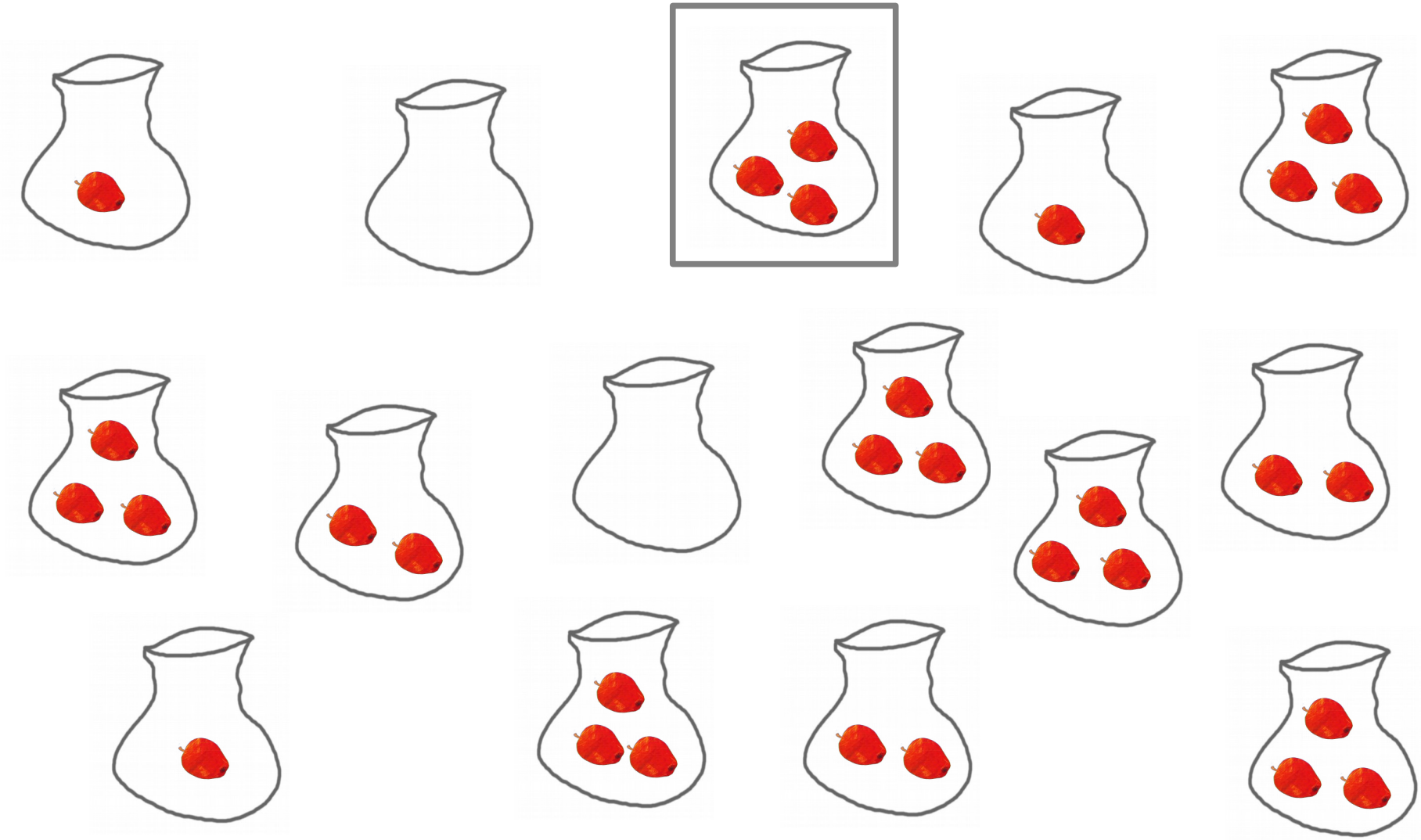
MS

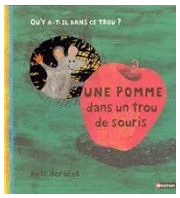


Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (1 à 3)

Consigne : compte et entoure les sacs qui contiennent autant de pommes que le modèle.





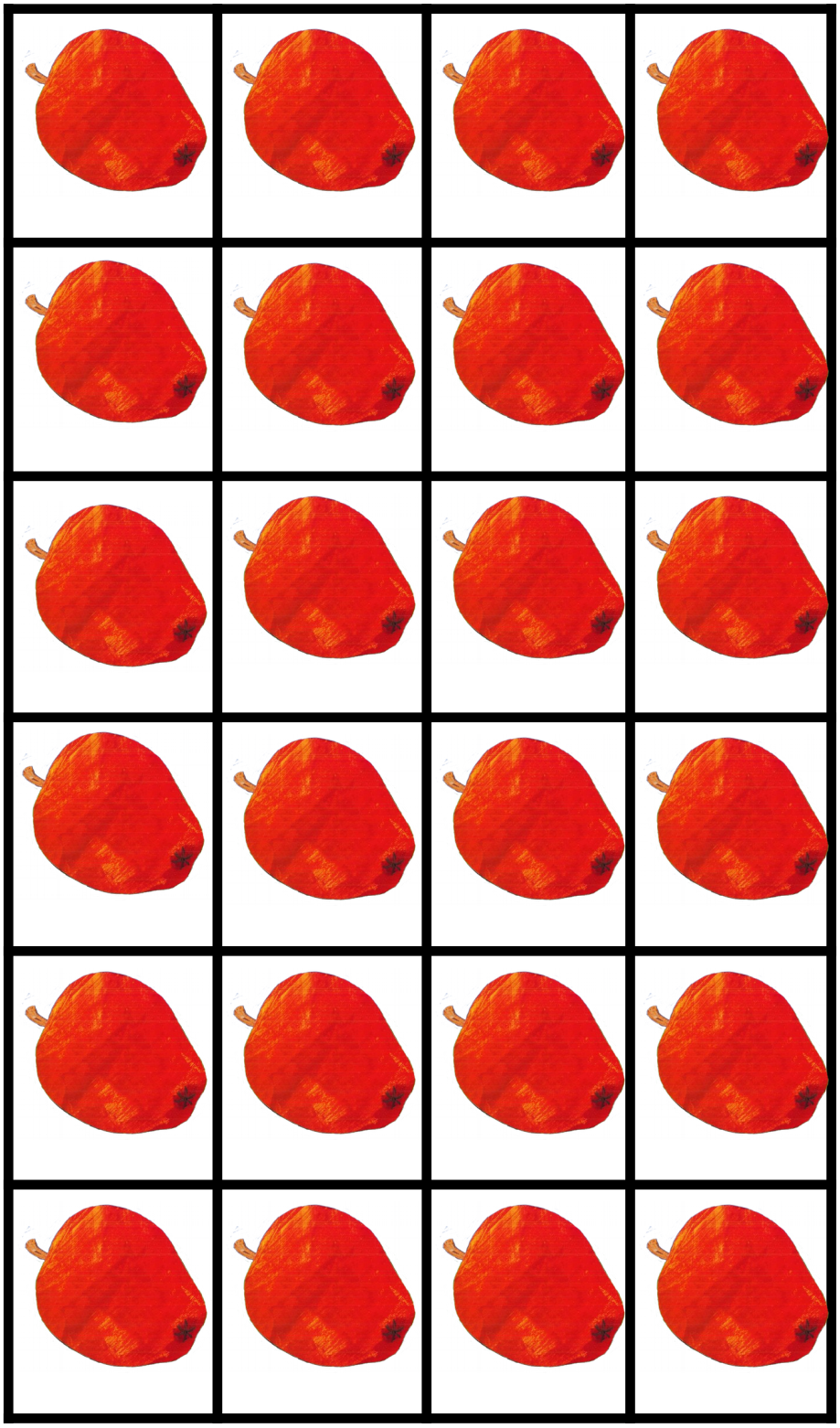
<u>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.</u>

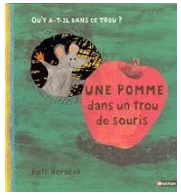
Réaliser une distribution.

Résoudre un problème de partage en tenant compte des contraintes

<u>Consigne</u> : Donne ☐ pommes à chaque animal.

MS/GS



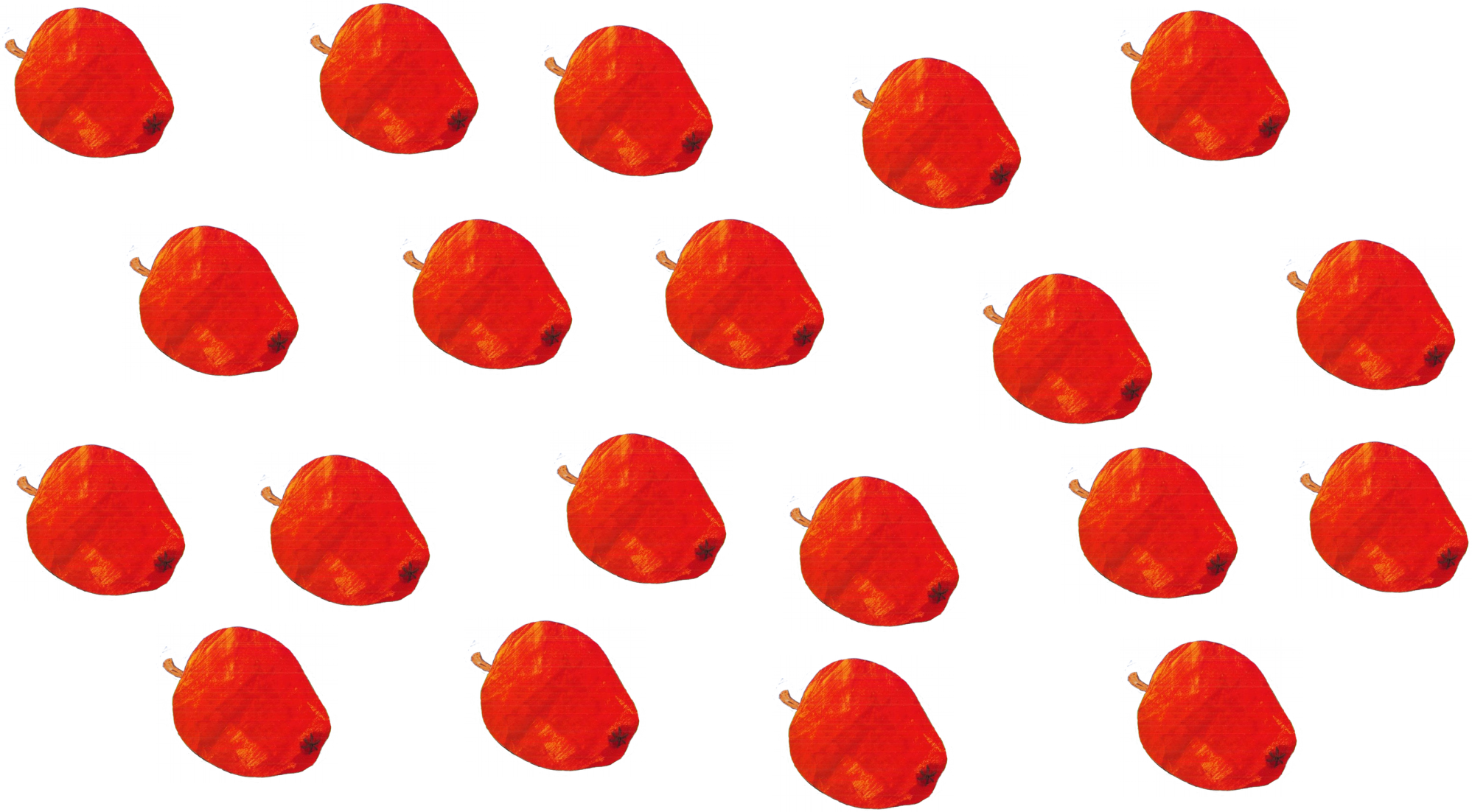


Découvrir les nombres et leur utilisation

Réaliser une collection dont le cardinal est donné

MS/GS

<u>Consigne</u> : fais des sachets de pommes.

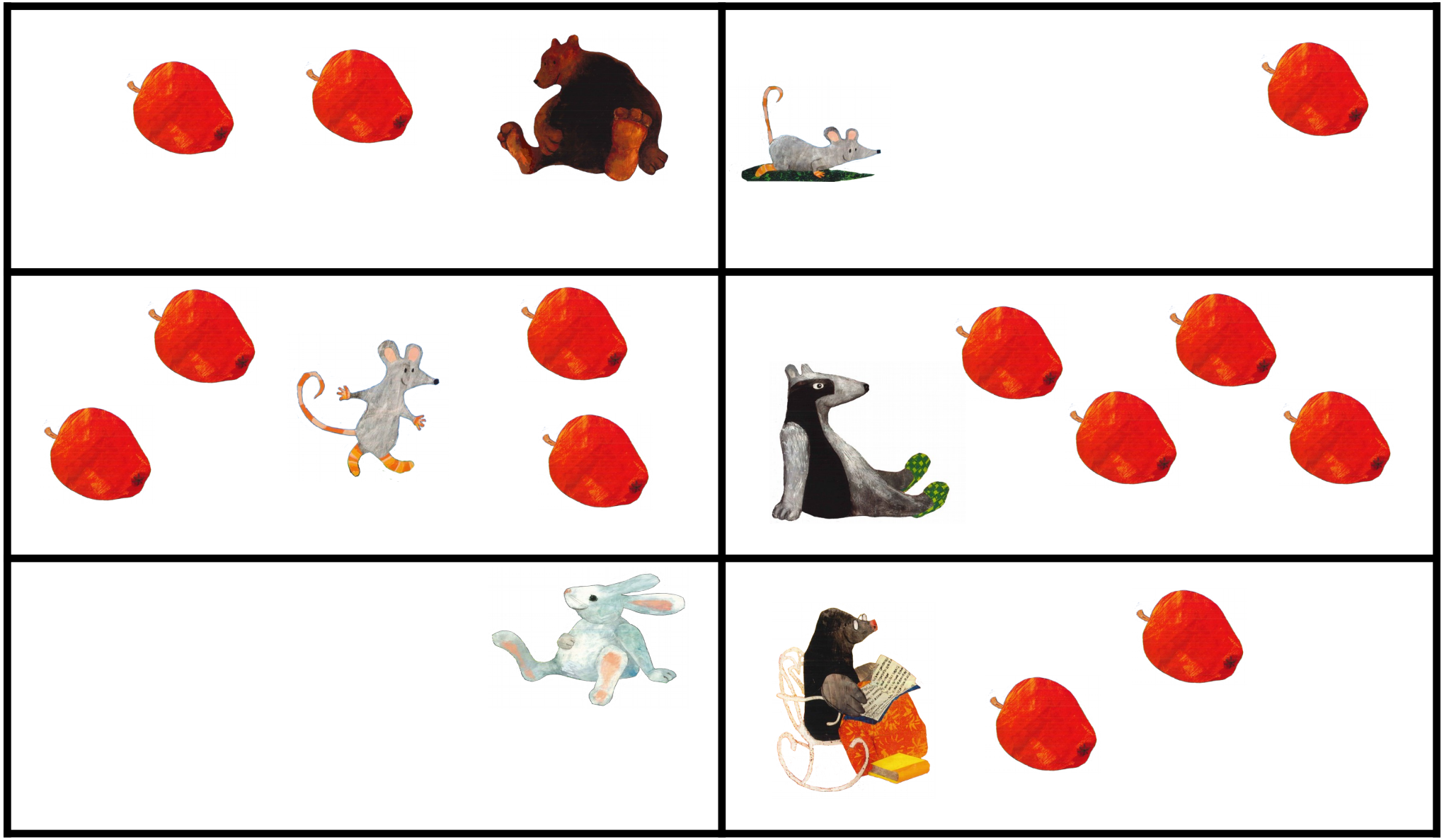


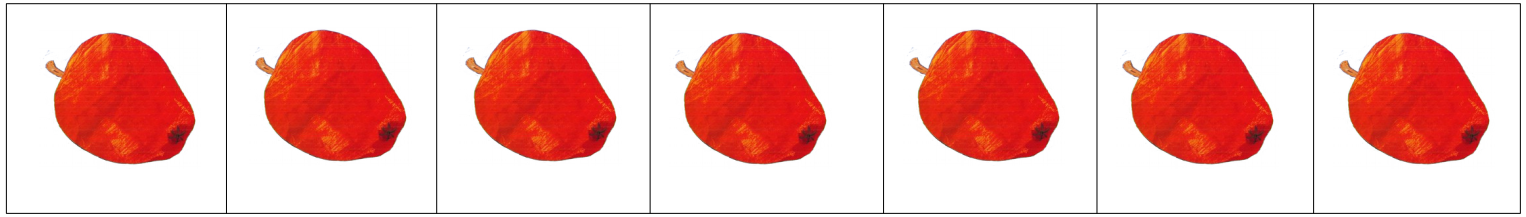
Découvrir les nombres et leur utilisation

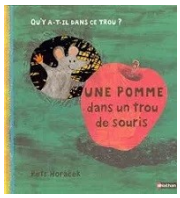
Conservation des quantités.

Barre ou ajoute des pommes pour que chaque animal en ait 3.

MS



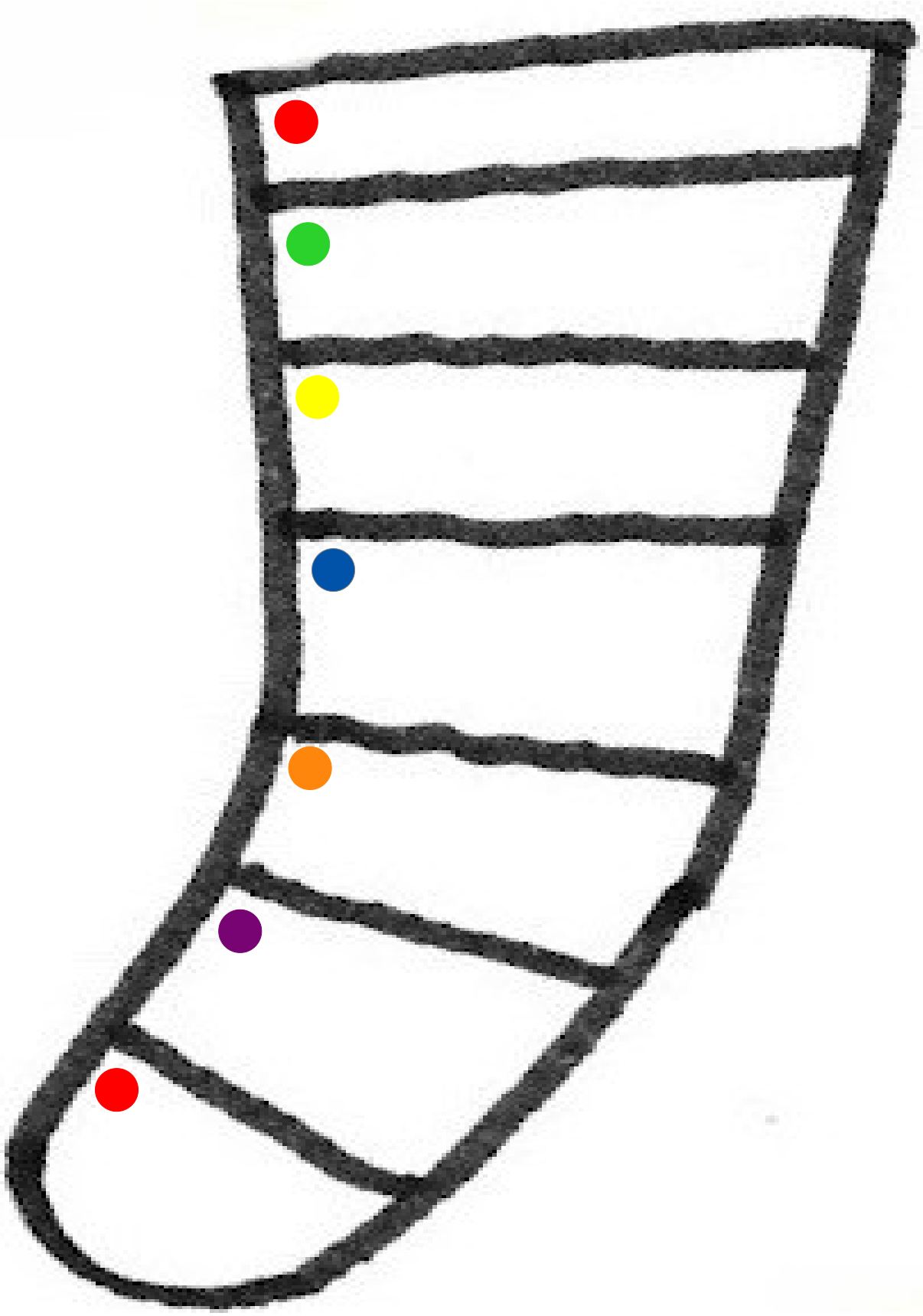


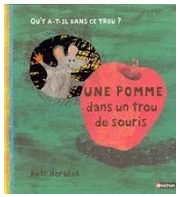


MS

Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Consigne : Pose les grosses perles hama pour décorer la chaussette en respectant les couleurs.
(image à découper et à glisser sous le cadre à perles).



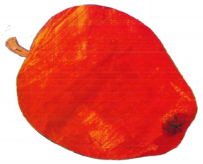


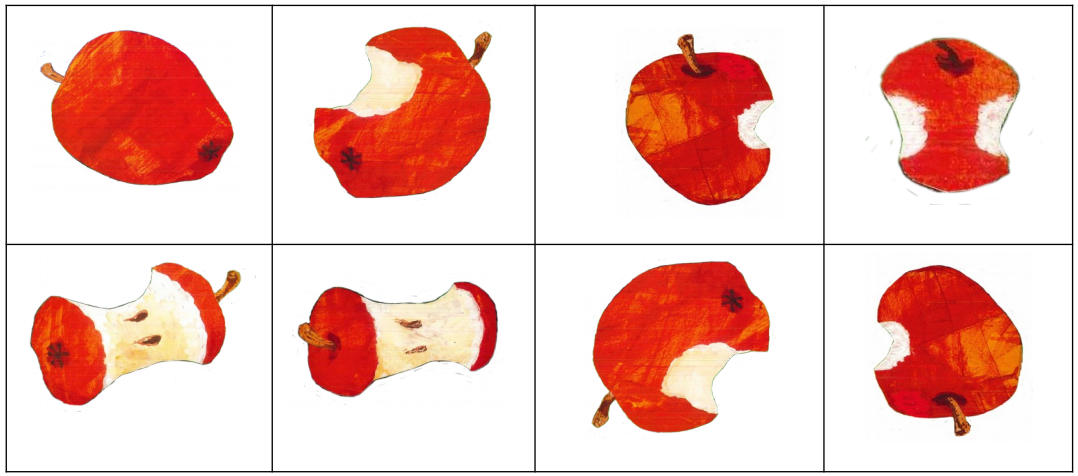
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

MS

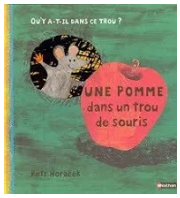
Mémory

Consigne : retrouve les images identiques aux modèles . Pose-les à côté.
Attention aux positions !



(images à découper)

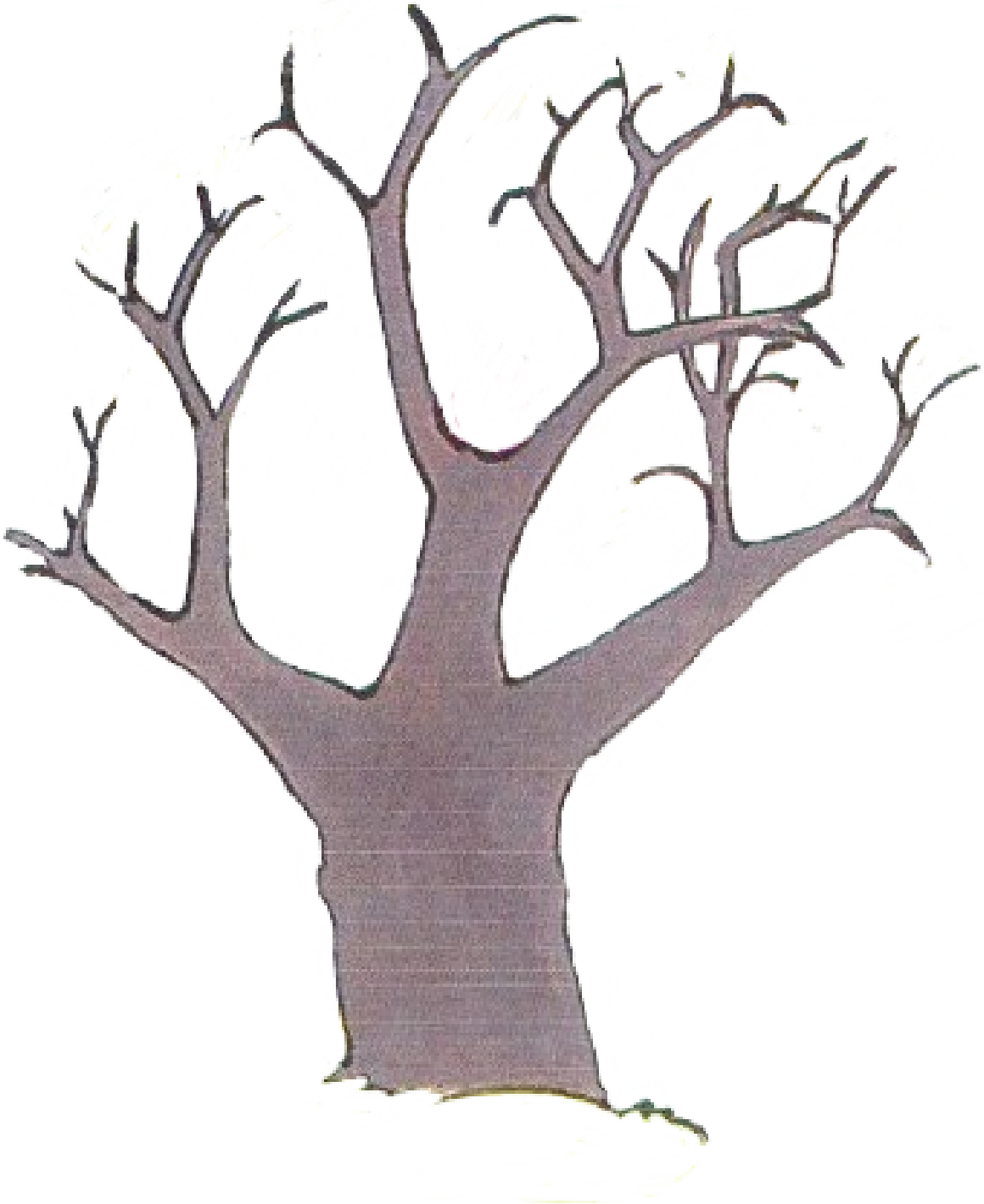


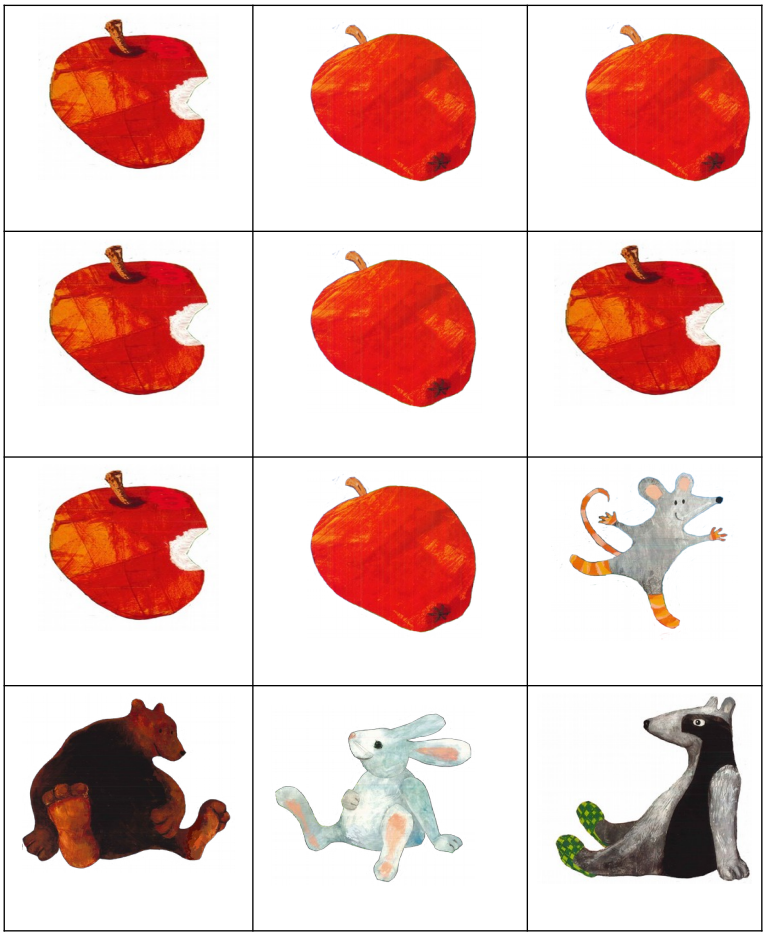
<u>Explorer le monde : se repérer dans l'espace</u>

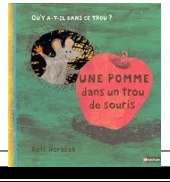
MS

Notion : haut/bas

<u>Consigne</u> : Colle les pommes en haut de l'arbre et les animaux en bas.





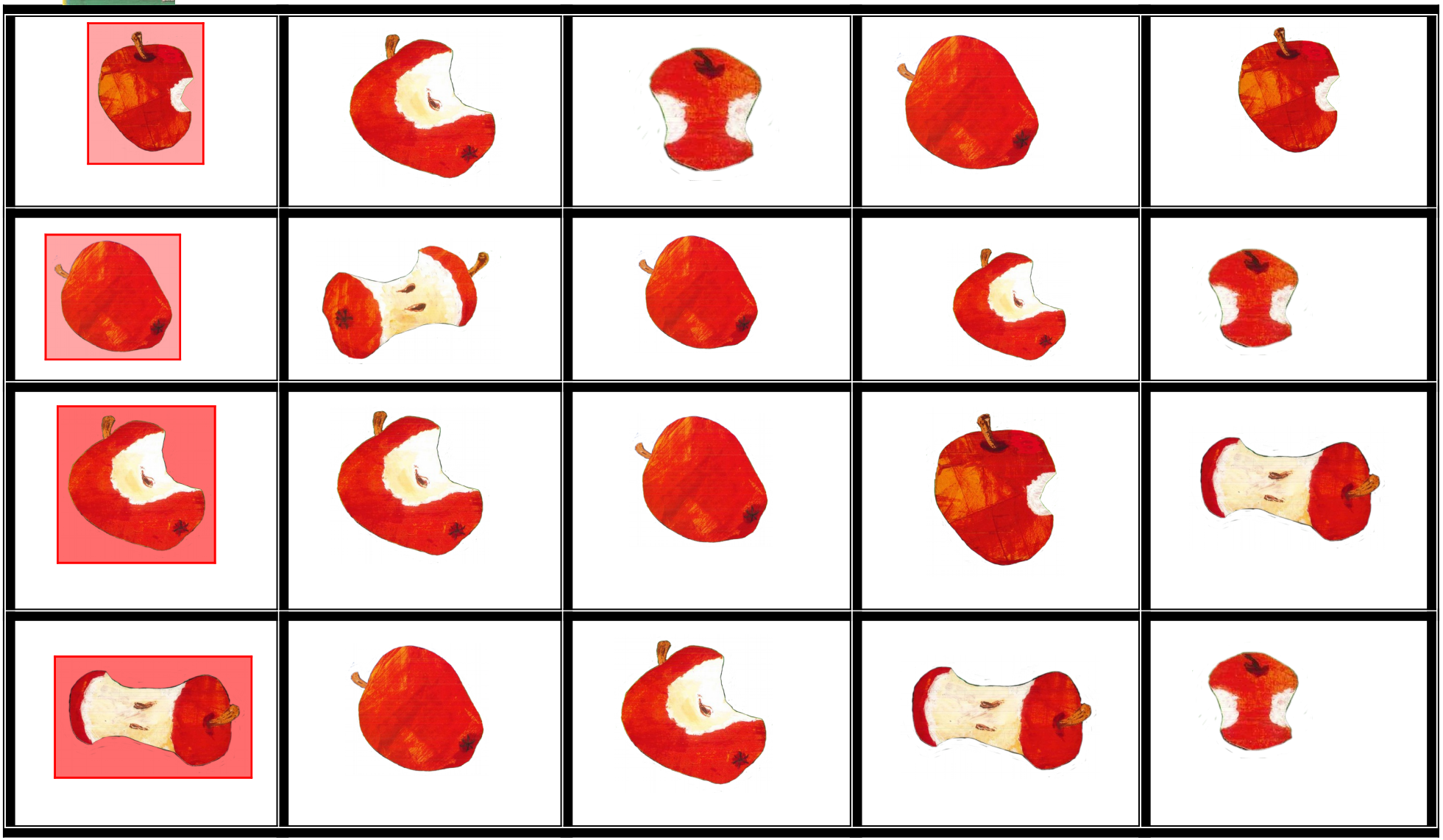


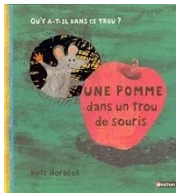
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Développer la discrimination visuelle

Consigne : Entoure l'image identique au modèle.

MS



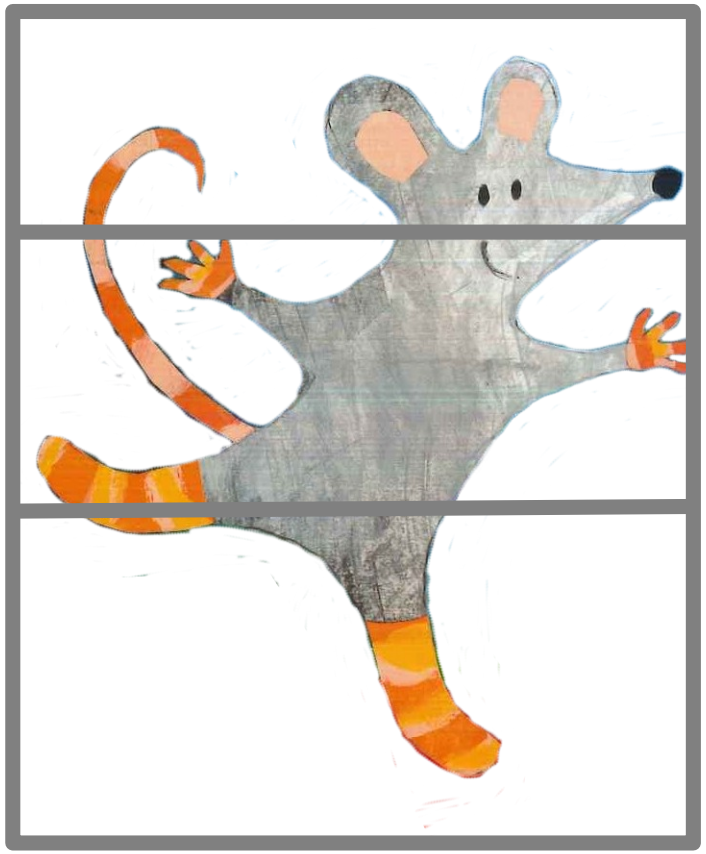


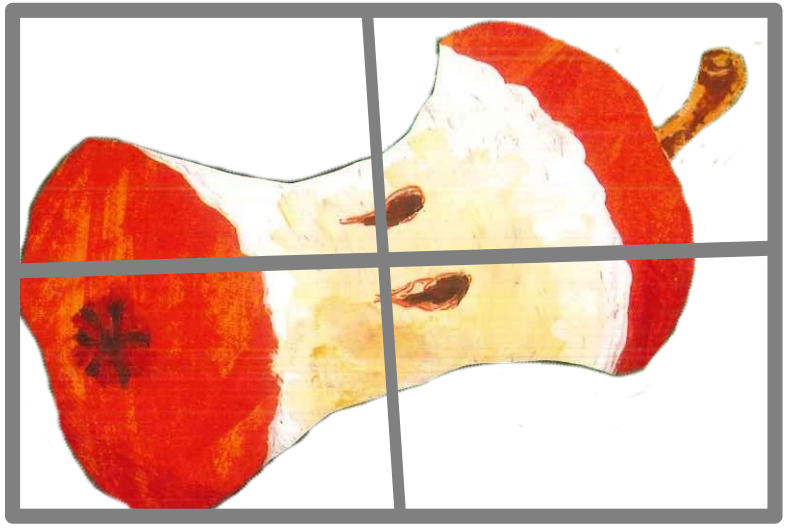
<u>Explorer le monde : se repérer dans l'espace</u>

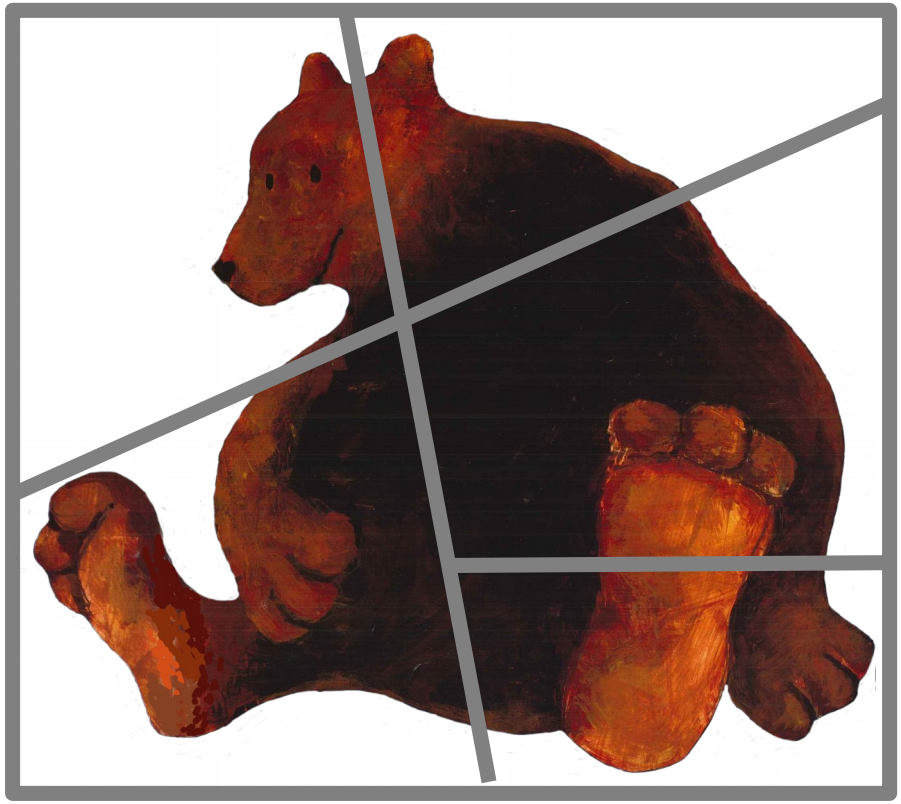
MS

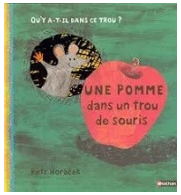
Puzzles

<u>Consigne</u> : Reconstitue les puzzles 3, 4 et 5 pièces. (à découper et plastifier)

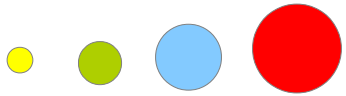








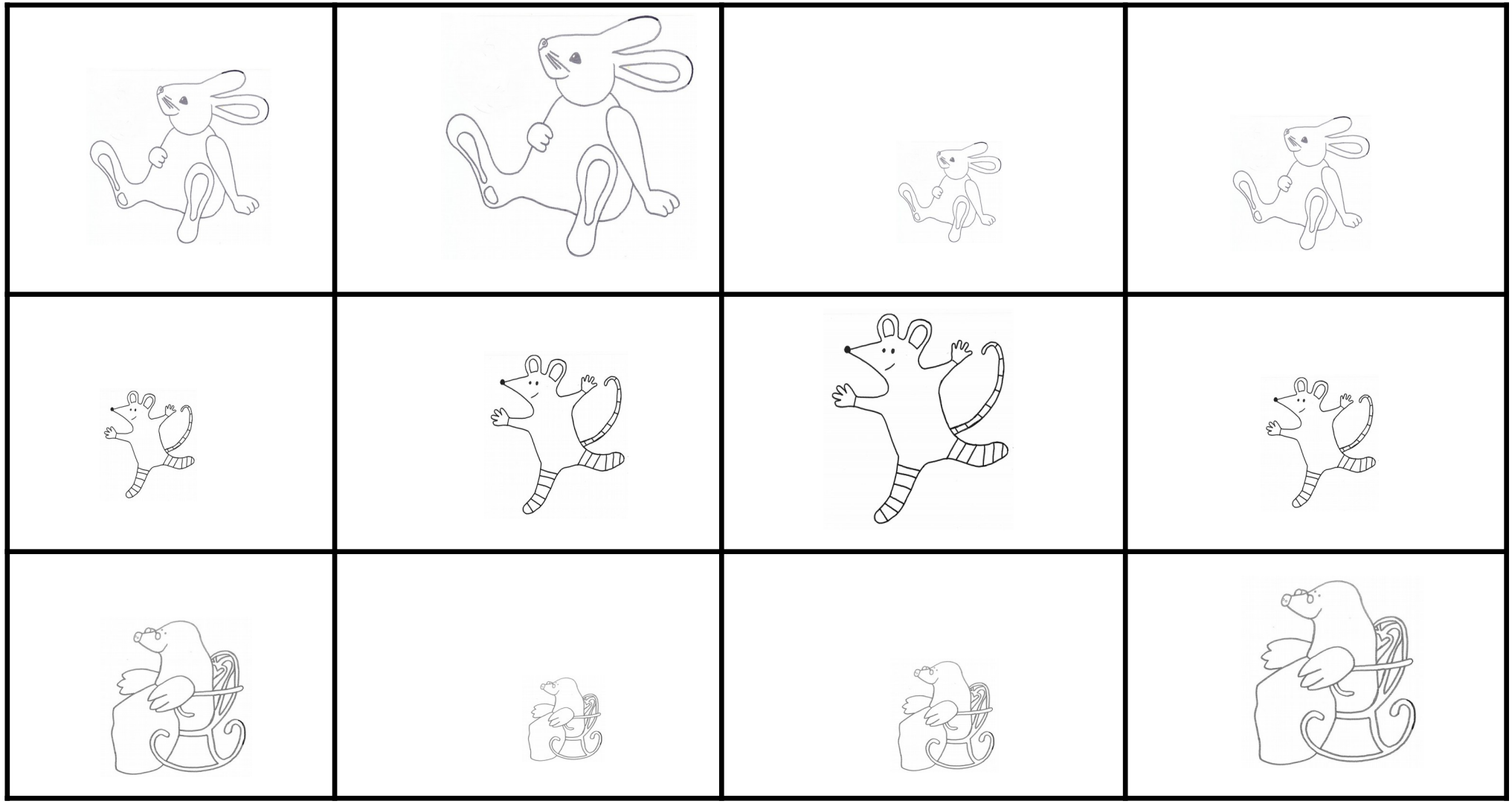
Explorer des formes, des grandeurs

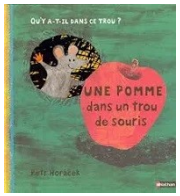


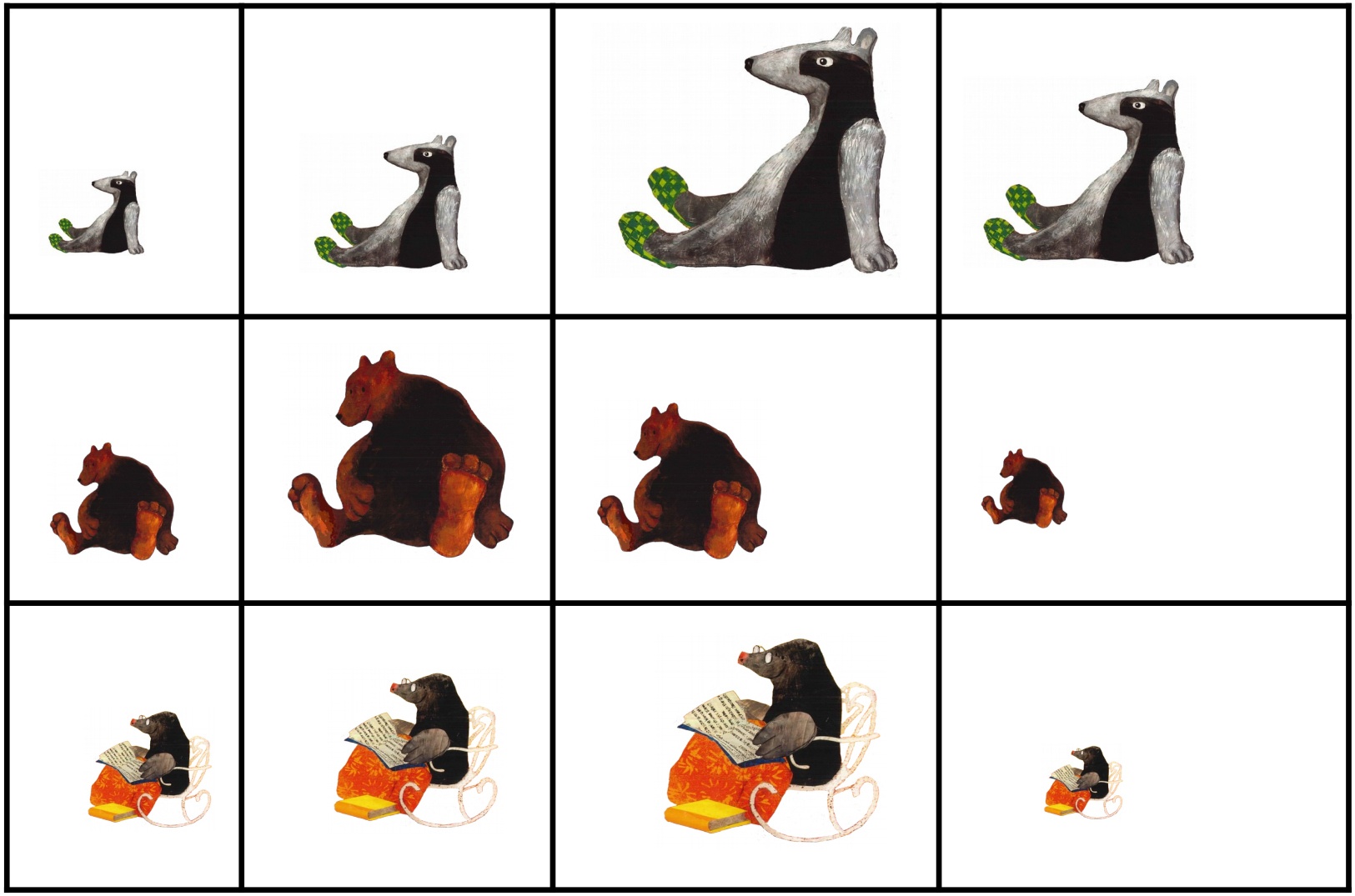
MS

Notion de taille ;

Consigne : dans chaque série, colorie le personnage le plus petit en jaune, celui qui est un peu plus grand en vert, encore plus grand en bleu et très grand en rouge.



	**<u>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</u>** MS **Ranger des objets selon un critère de taille : 4 tailles** <u>Consigne</u> : range les animaux du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit. (format A3)



Format A4