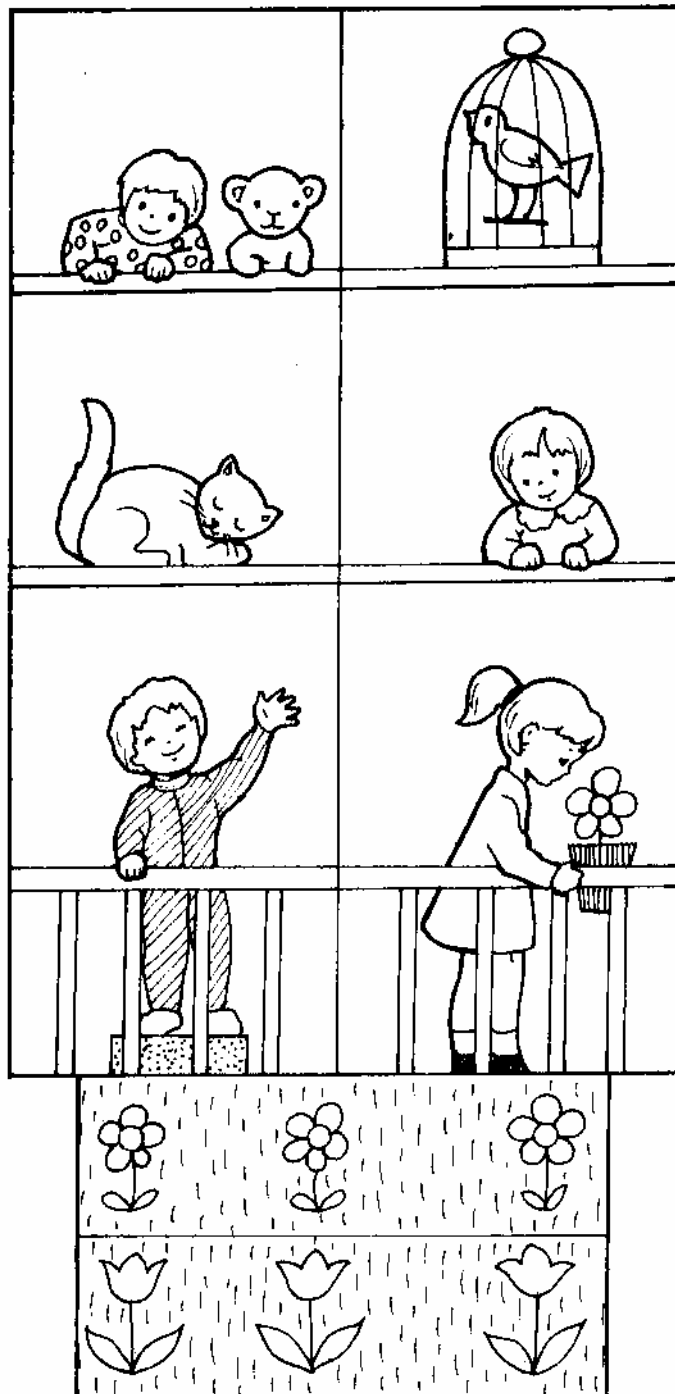
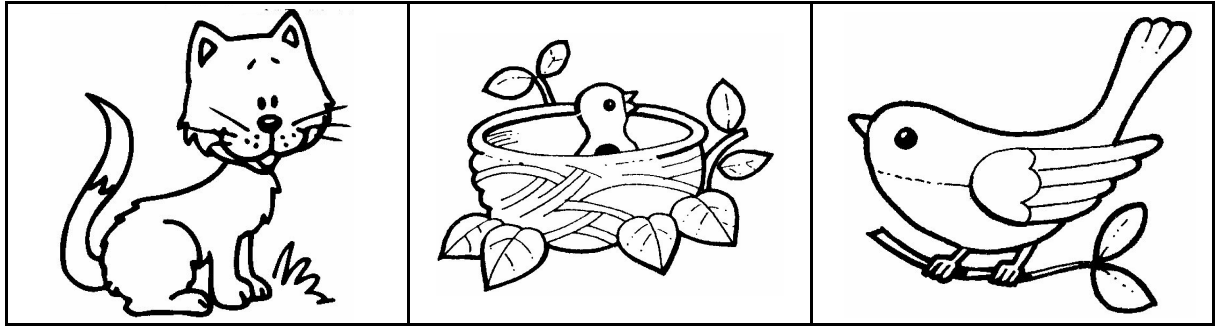


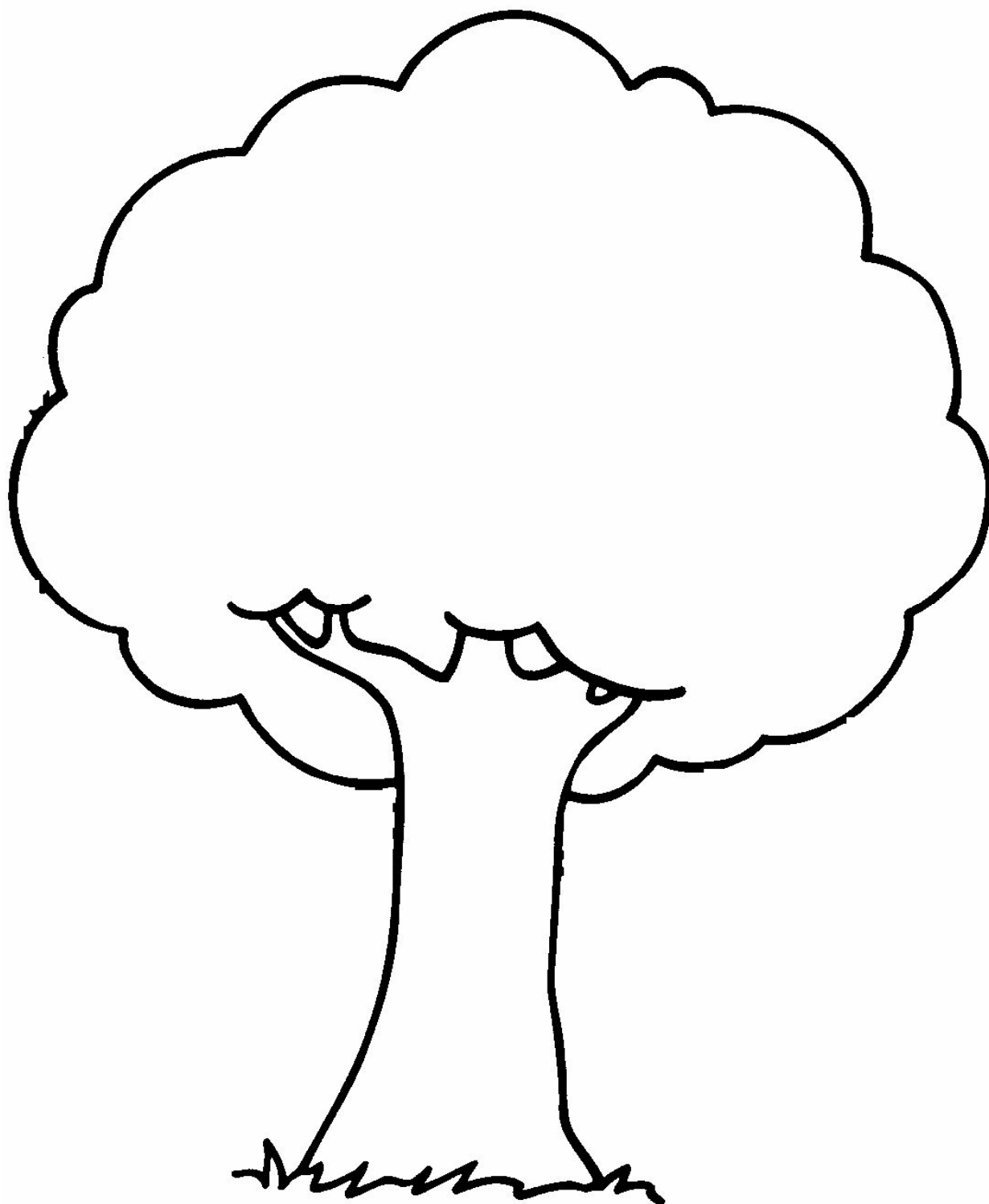
Étiquettes à découper pour les deux exercices suivants.



GS / Objectif: Comprendre le vocabulaire spatial.

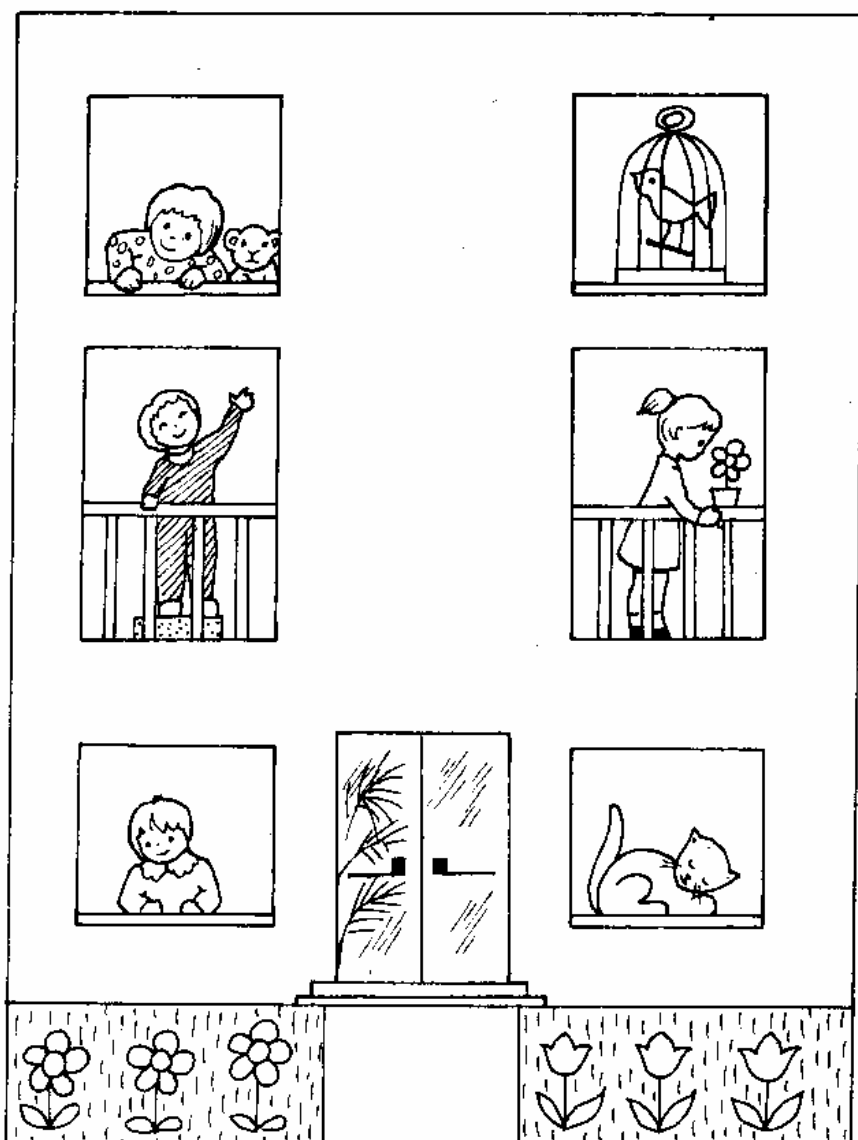
Consigne: Colle un oiseau au milieu du feuillage, un nid en haut de l'arbre et un chat devant le tronc.

Date:



Prénom:

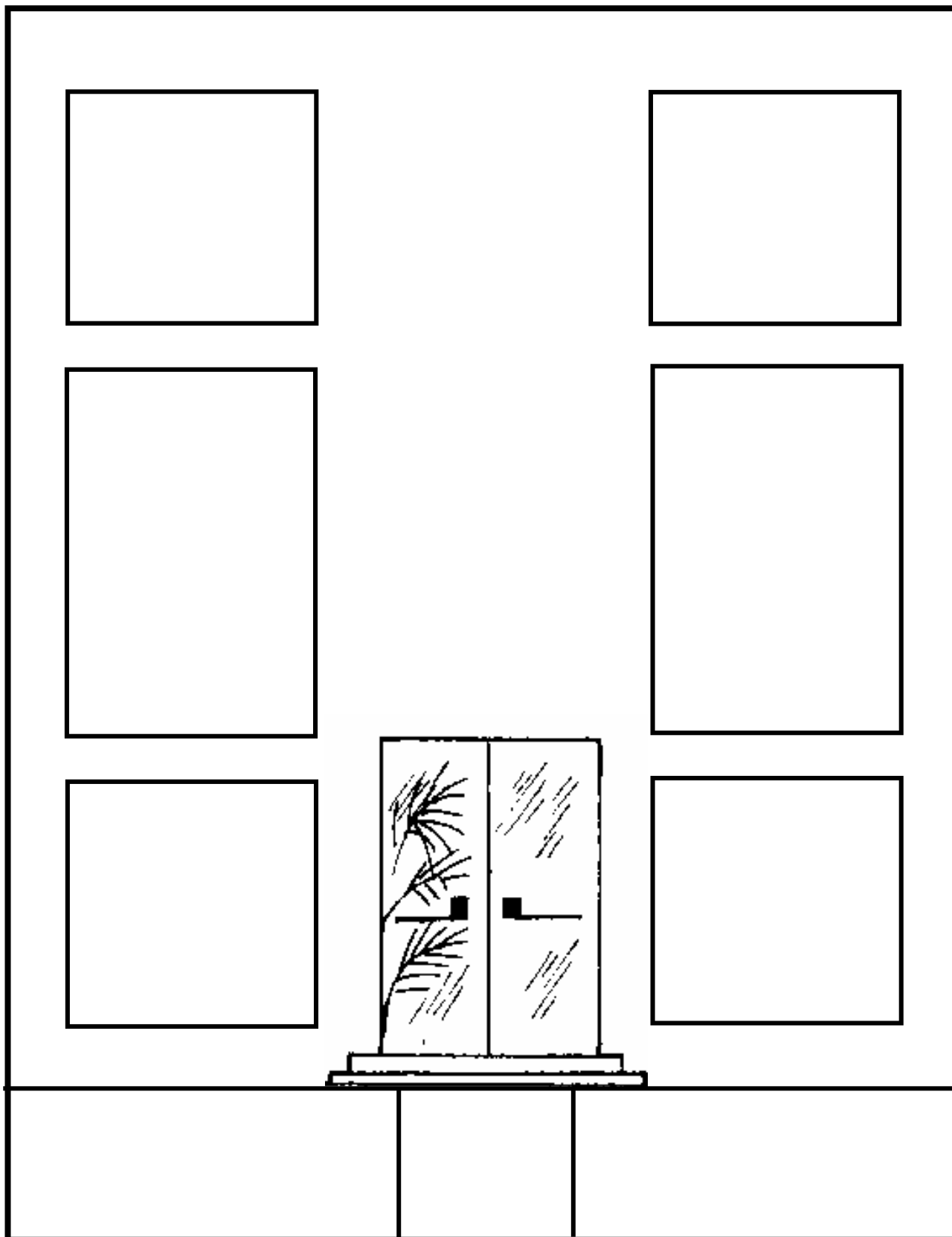
Modèle pour l'exercice suivant.



GS / Objectif: Se situer dans l'espace.

Consigne: Colle les dessins sur l'immeuble suivant le modèle.

Date:

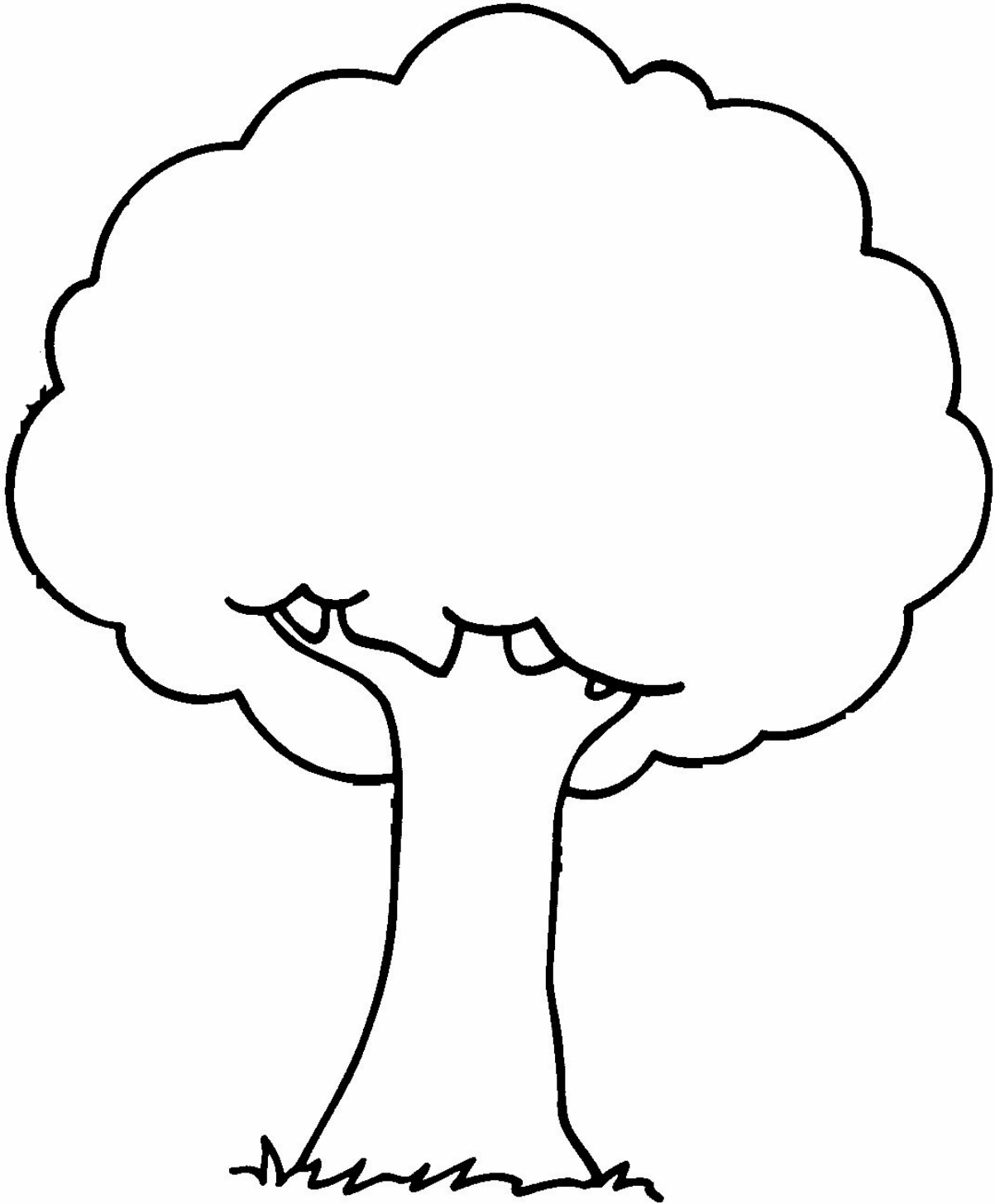


Prénom:

GS / Objectif: Comprendre le vocabulaire spatial.

Consigne: Sous le pommier, dessine une pomme à droite du tronc ,
une feuille à gauche de l'arbre puis dans le ciel, dessine un oiseau à gauche
du feuillage et le soleil à droite.

Date:

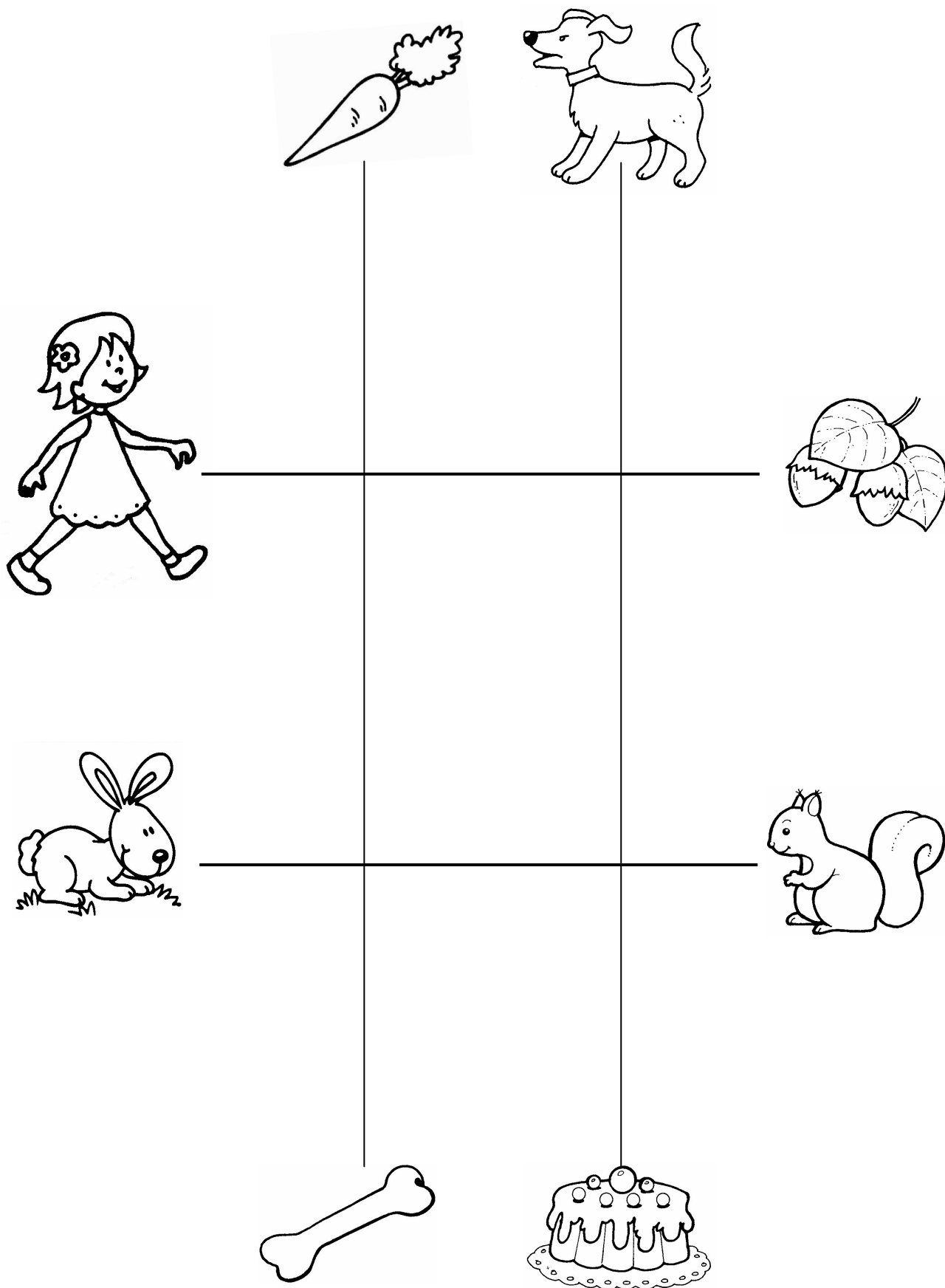


Prénom:

GS / Objectif: Parcourir un itinéraire.

Date:

Consigne: En suivant les lignes du quadrillage, chacun va chercher ce qu'il aime manger. Trace de différentes couleurs, les chemins à suivre.

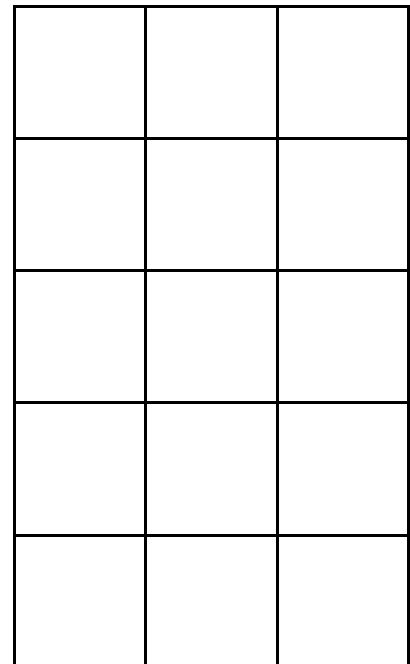
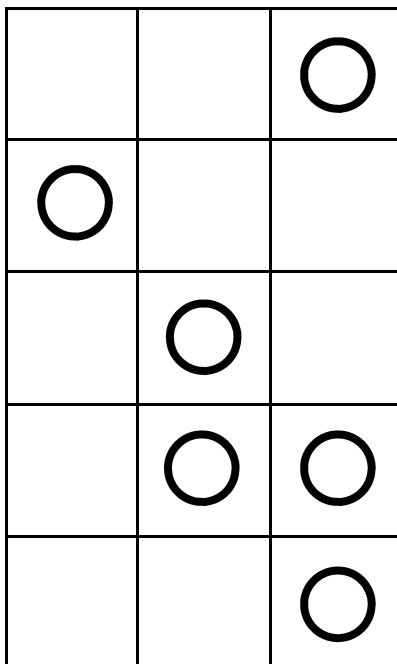
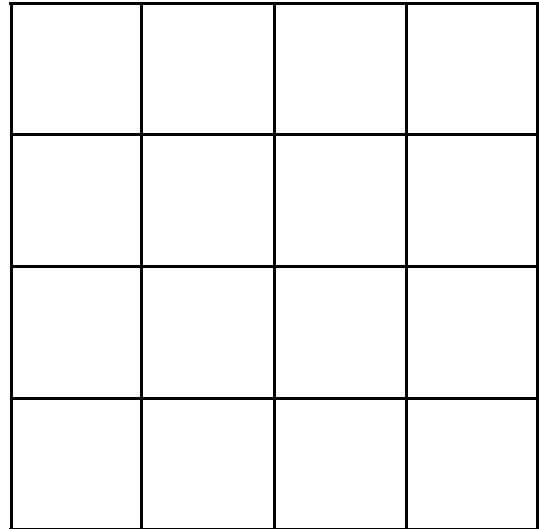
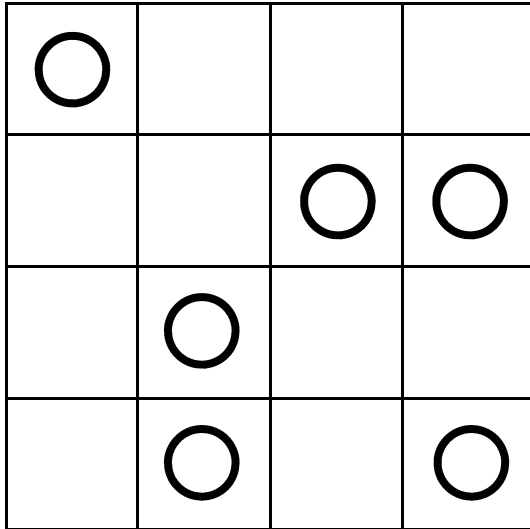


Prénom: _____

GS / Objectif: Se repérer dans un quadrillage.

Consigne: Observe le premier quadrillage, puis colle des gommettes rondes dans le second pour obtenir le même motif.

Date:

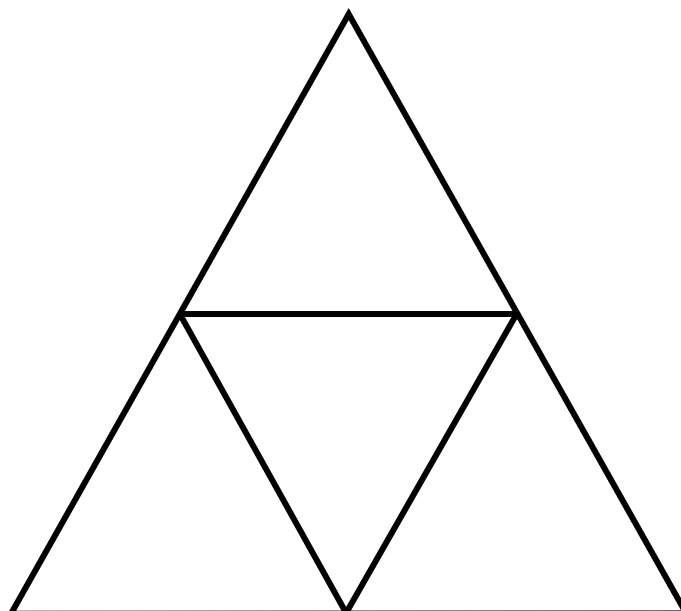
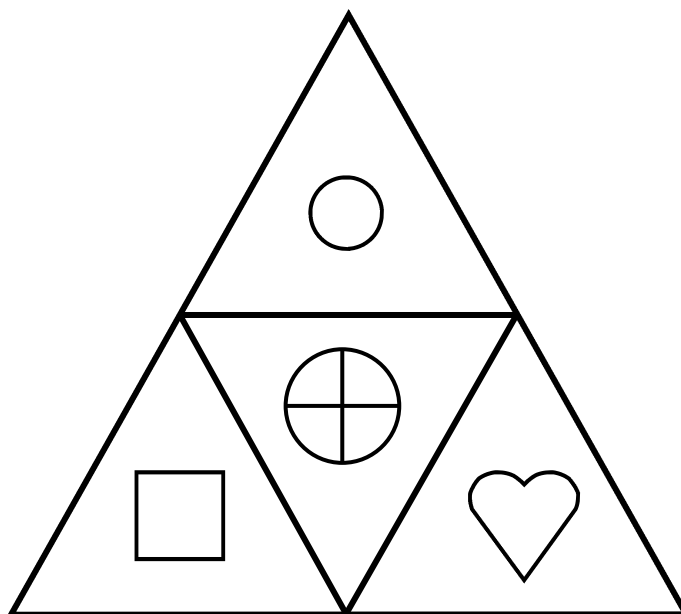


Prénom:

GS / Objectif: Situer des objets les uns par rapport aux autres.

Consigne: Remplis la seconde pyramide en dessinant les mêmes formes dans les bonnes cases.

Date:

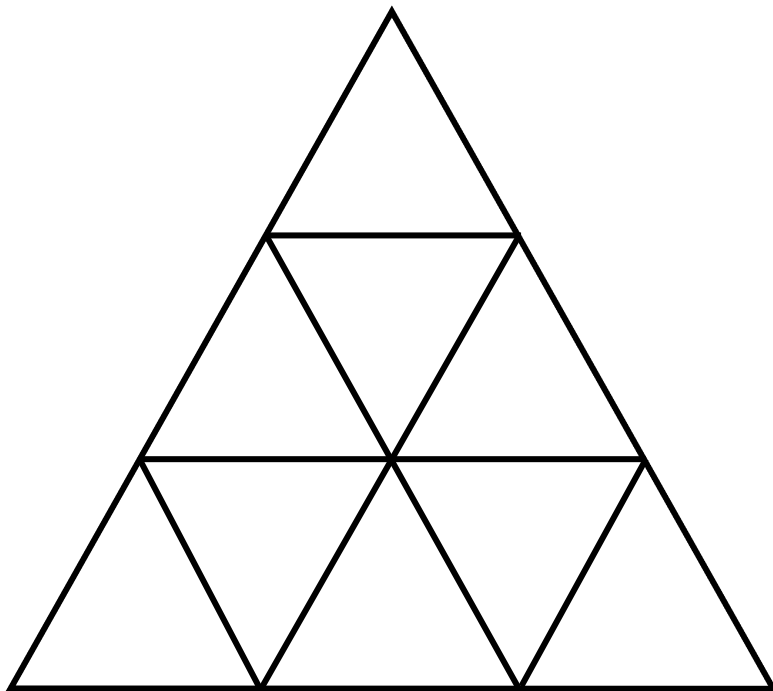
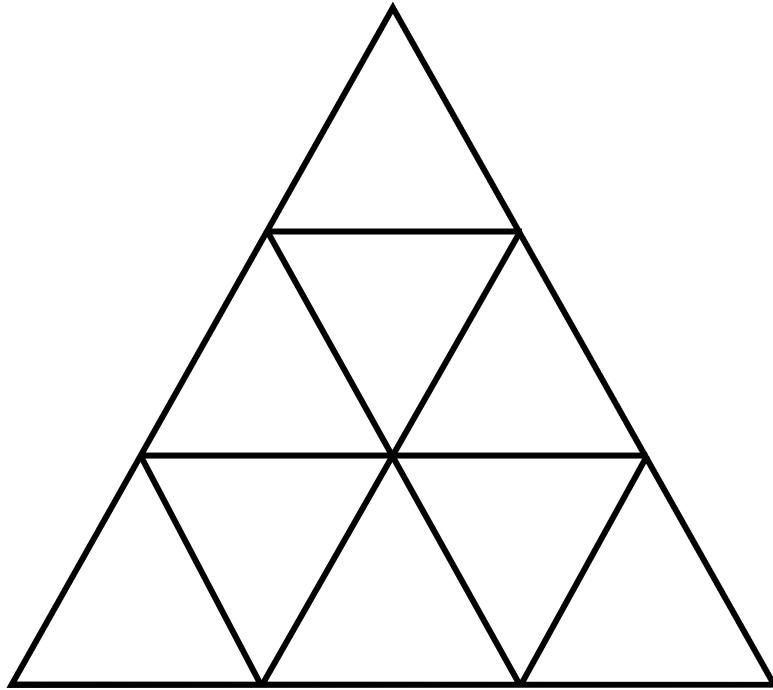


Prénom:

GS / Objectif: Se repérer dans l'espace.

Consigne: Colorie la première pyramide suivant les indications de l'adulte. Reproduis ensuite la seconde pyramide à l'identique.

Date:







Prénom:

GS / Objectif: Coder et décoder les cases d'un quadrillage.

Consigne: Colle les gommettes dans le quadrillage en respectant les consignes du tableau.

Date:

	a2
	b4
	c1
	d3





	1	2	3	4
a				
b				
c				
d				

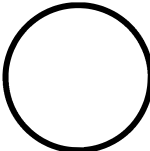
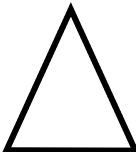
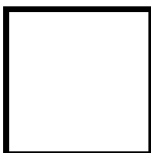

Prénom:

GS / Objectif: Coder et décoder les cases d'un quadrillage.

Consigne: Observe le quadrillage puis remplis les cases du tableau.

Date:

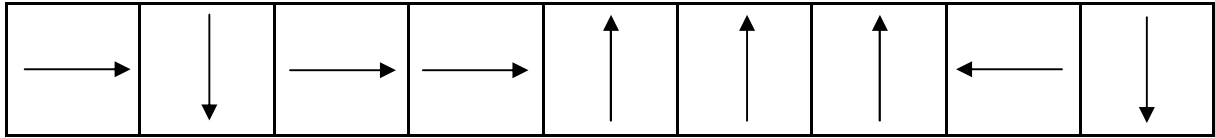
	1	2	3	4
a				
b				
c				
d				

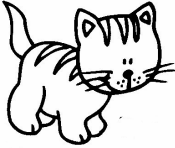
Prénom:

GS / Objectif: Coder et décoder un itinéraire.

Consigne: Trace le chemin que va prendre le chat en respectant le parcours fléché. Tu dessineras ensuite une souris dans la case d'arrivée.

Date:



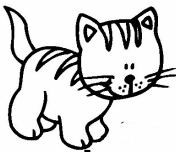

Prénom:

GS / Objectif: Coder et décoder un itinéraire.

Consigne: Dessine dans le rail le chemin parcouru par le chat pour arriver jusqu'à la souris (tu ne dois dessiner qu'une flèche par case).

Date:

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

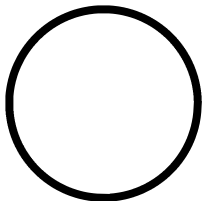
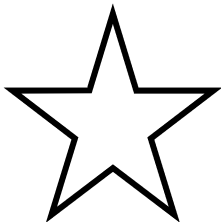
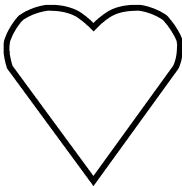
			
	↓		
←	←		
↓			
←	←	→	→
	↓		
	←	←	↓
			

Prénom:

GS / Objectif: Le tableau à double entrée.

Consigne: Dans chaque case du quadrillage, dessine la forme coloriée.

Date:

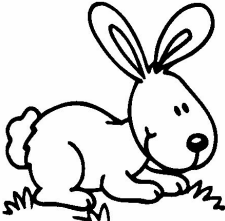
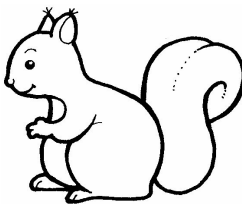
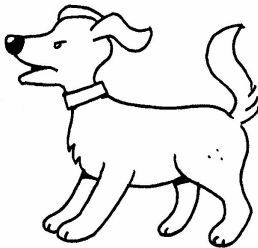
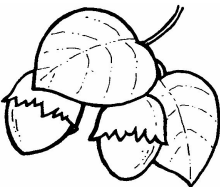
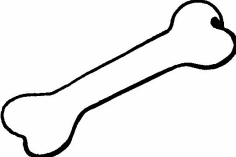
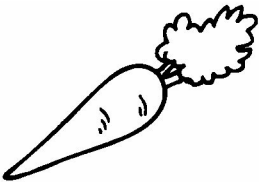
	jaune	rouge	bleu
			
			
			

Prénom:

GS / Objectif: Le tableau à double entrée.

Date:

Consigne: Trouve ce que mange chaque animal et trace une croix dans chacune des cases correspondantes.

Prénom:
