

L'écrit : exercice graphique

Produire et contrôler des tracés : ponts

<u>Consigne</u> : aide la grenouille à sauter par dessus les lunes

MS/GS

































































































<u>L'écrit : exercice graphique</u>

Produire et contrôler des tracés : ronds concentriques dans le sens

de l'écriture; Apprendre à colorier.

Consigne: trace les bulles qui s'échappent de la marmite.





retrouver un mot.

Consigne: retrouve le mot

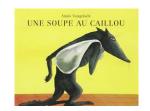


GS

rond chaud chaudron char dure douche ruche

chou chaudron chaume

chardon chaudron edredon chaudron ronron chaudron



GS

reconstituer un mot.

Consigne : entoure les lettres des mots CHAUDRON et SORCIÈRE

chaudron



juiphnfde sxzkacwr blomztyqg

sorcière



juiplnfde sxukacwrn bloèztyrg



GS

retrouver un groupe de mots.

Consigne: retrouve le titre

LA SORCIERE DANS LES AIRS

LA PRINCESSE DANS LES AIRS

LA SORCIERE DANS LE CHAUDRON

UNE SORCIERE EN L'AIR

LA SORCIERE DANS LES AIRS

UN AIR DE SORCIERE

LA PRINCESSE DANS LES AIRS

LA SORCIERE DANS LES AIRS

LA SORCIERE SUR LE BALAI

LE DRAGON DANS LES AIRS

LA SORCIERE DANS LES AIRS

LA SORCIERE DANS LES AIRS

UN AIR DE SORCIERE



retrouver un mot.

Consigne: retrouve le mot



GS

nouille grenouille grigri griboulli grenouille gredin grenouille fenouil

grenouille range verouille grenouille grenier grenouille

La Sorcière dans les ains

retrouver des mots en s'aidant du référentiel.

Consigne : découpe les images et place les personnages dans leur maison..

GS

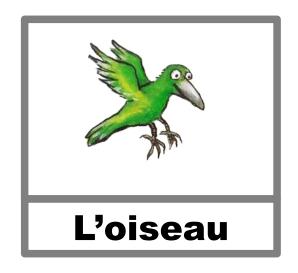


LE CHIEN

L'OISEAU

Référentiel











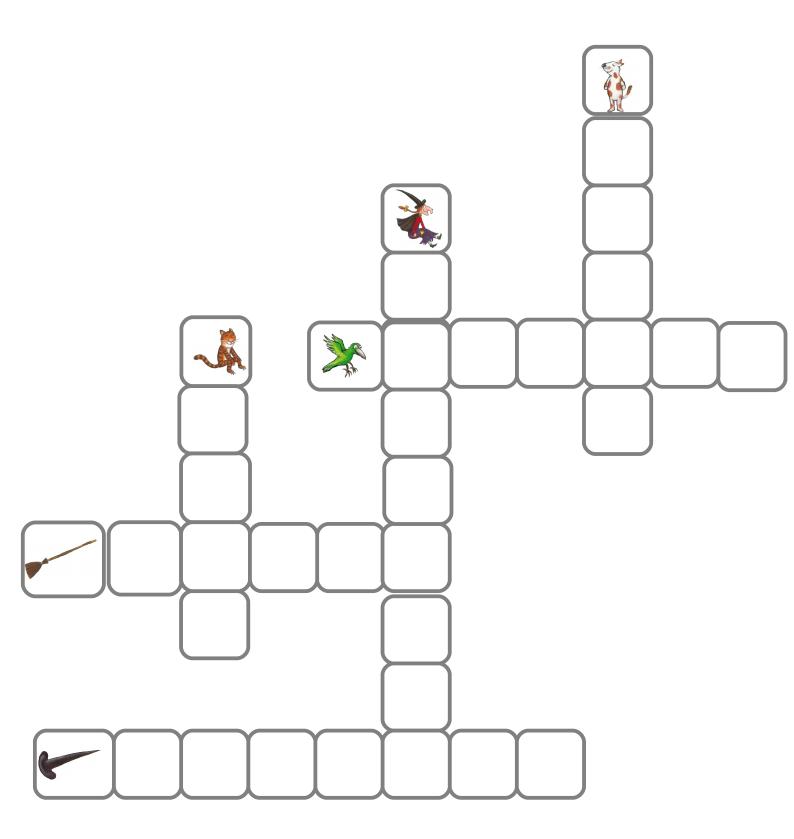
Les images à découper







Savoir placer les mots dans une grille en t'aidant du référentiel <u>Consigne</u> :remplis la grille en plaçant les mots correctement





SORCIERE



BALAI



CHAT



OISEAU



CHIEN



CHAPEAU



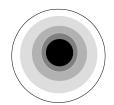
<u>Productions plastiques et visuelles</u> <u>Peindre des lunes</u>

<u>Découvrir le dégradé de gris</u>

Consigne: trace des ronds concentriques du plus clair au plus

foncé puis du plus foncé au plus clair.





MS



<u>Productions plastiques et visuelles</u> <u>Tracer une sorcière comme le modèle</u> <u>Remplir une surface délimitée</u>

GS

<u>Consigne</u> : dessine la même sorcière que le modèle, colorie à l'encre





Découvrir les nombres et leur utilisation : 1 à 5

Dénombrer jusqu'à 5

<u>Consigne</u>: Plonge dans chaque marmite le nombre d'objets demandés.

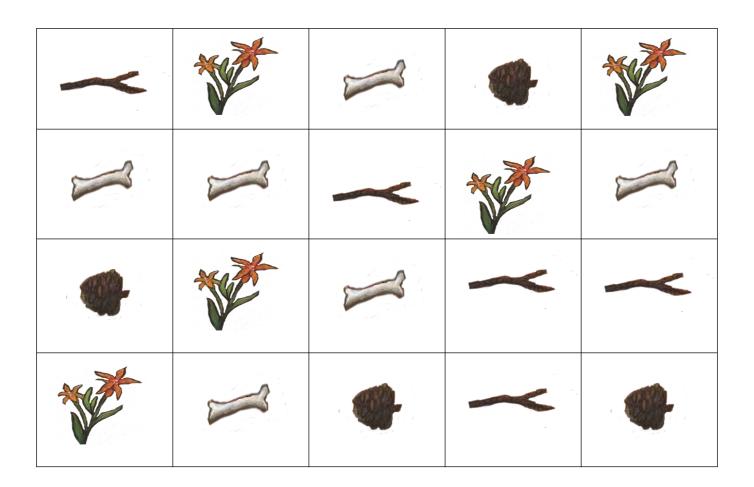














Découvrir les nombres et leur utilisation :

Identifier la place des personnages.

GS

Consigne: entoure les personnages demandés.

- 1- Entoure le premier personnage en rouge.
- 2- Entoure en vert le quatrième personnage.
- 3- Entoure en bleu le dernier personnage.
- 4- Entoure en jaune le troisième personnage.
- 5- entoure en orange le deuxième personnage.

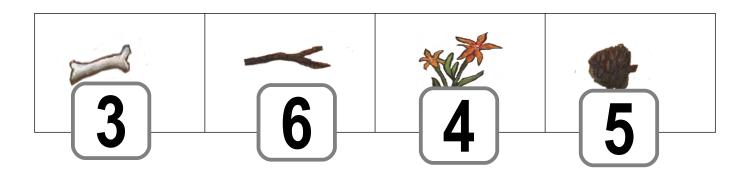




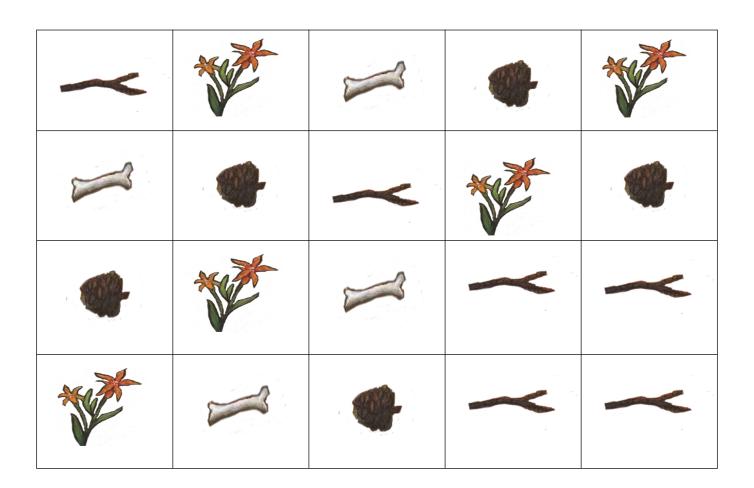
Découvrir les nombres et leur utilisation : 2 à 6

Dénombrer jusqu'à 6

<u>Consigne</u>: Plonge dans la marmite le nombre d'objets demandés.









Découvrir les nombres et leur utilisation : 2 à 6

Dénombrer jusqu'à 6

<u>Consigne</u>: Plonge dans chaque marmite le nombre d'objets demandés.

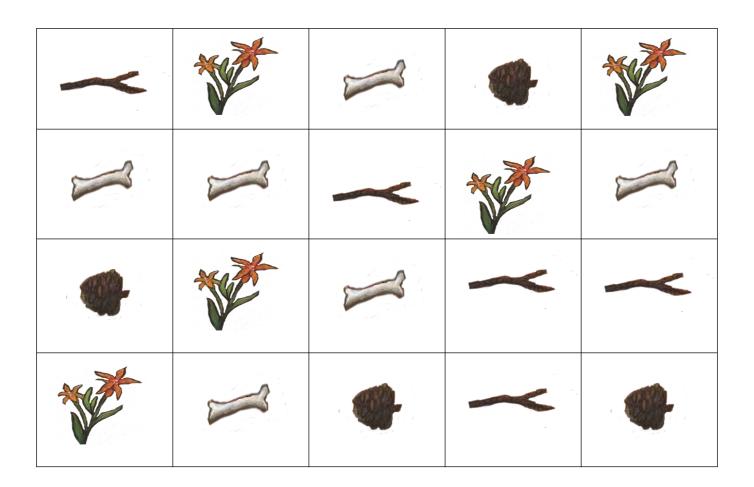










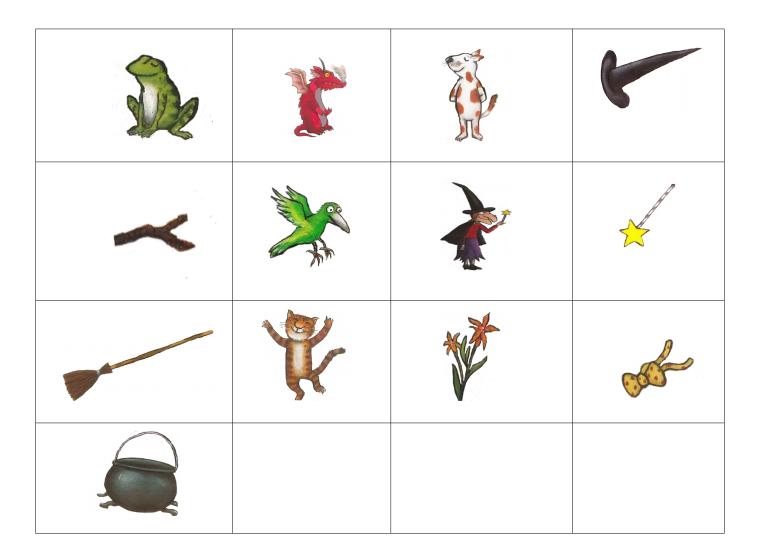




Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Reproduire un assemblage ;

<u>Consigne</u> : remplis le quadrillage comme le modèle





Explorer le monde : se repérer dans l'espace

MS/GS

Sudoku

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



