

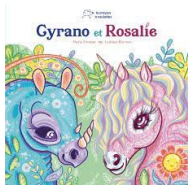
Productions plastiques et visuelles

MS/GS

Utiliser des graphismes décoratifs.

Consigne : Décore le hibou avec des graphismes connus. Trace des fleurs tout autour.
Colorie comme tu veux. (format A3)





L'écrit : exercice graphique

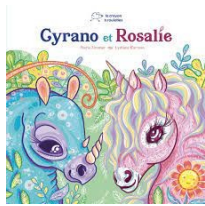
MS

Produire et contrôler des tracés : les ponts, les boucles.

Consigne : Fais sauter le lièvre et aide la coccinelle pour qu'elle se pose sur la fleur.







L'écrit : découvrir le principe alphabétique

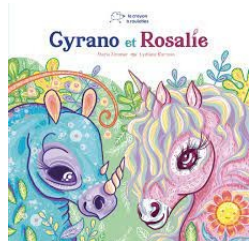
écrire en majuscules un groupe de mots

Consigne : écris en t'aidant du modèle.

MS



CYRANO ET ROSALIE



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

MS

reconstituer un mot.

Consigne : retrouve les lettres du mot CYRANO.

1- Cherche les lettres manquantes pour écrire le mot CYRANO.

C	Y	R	A	N	O
----------	----------	----------	----------	----------	----------

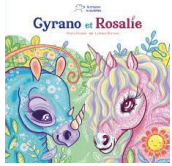
C	Y	R		N	
	Y		A		O
C				N	
		R			O

2- Ecris le mot CYRANO



CYRANO

A	A	A	C	N
C	O	R	R	
Y	Y	N	O	



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

GS

Différencier plusieurs mots en cursive.

Consigne : trouve le nom des animaux (avec modèle) ; colle-le dessous.



ESCARGOT



RHINOCEROS



HIBOU



COCCINELLE



HERISSON



LAPIN

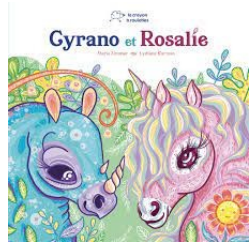


OISEAU



LICORNE

HIBOU	OISEAU
HERISSON	ESCARGOT
RHINOCEROS	COCCINELLE
LAPIN	LICORNE



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

reconstituer un mot.

Consigne : retrouve les lettres du mot LICORNE.

MS

1- Cherche les lettres manquantes pour écrire le mot LICORNE.

L	I	C	O	R	N	E
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

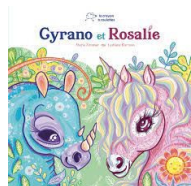
L	I	C		R		
	I		O		N	
L				R		E
		C			N	E

2- Ecris le mot LICORNE



LICORNE

I	I	C	C	N
O	O	R	R	E
L	L	N	O	E



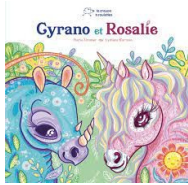
Productions plastiques et visuelles

Représenter un personnage en étant fidèle au réel

Consigne : dessine l'escargot.

MS





Productions plastiques et visuelles

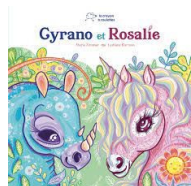
MS

Peindre sans dépasser

Consigne : peins la licorne avec les couleurs de ton choix. (2XA3)

Peintures fluo+paillettes



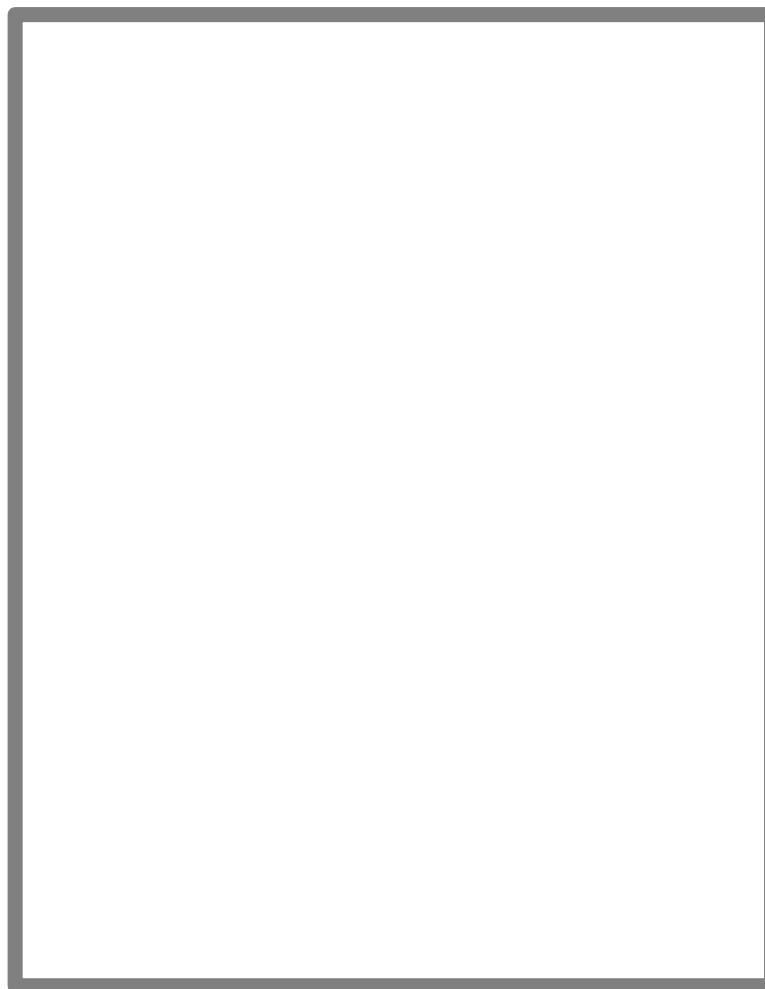


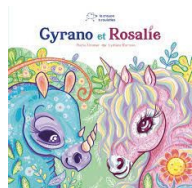
Productions plastiques et visuelles

Représenter un personnage en étant fidèle au réel

Consigne : dessine la fleur.

MS





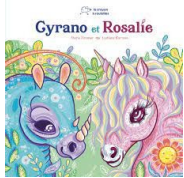
Productions plastiques et visuelles

PS/MS

Peindre en étant fidèle au réel

Consigne : Peins soigneusement la fleur comme le modèle.





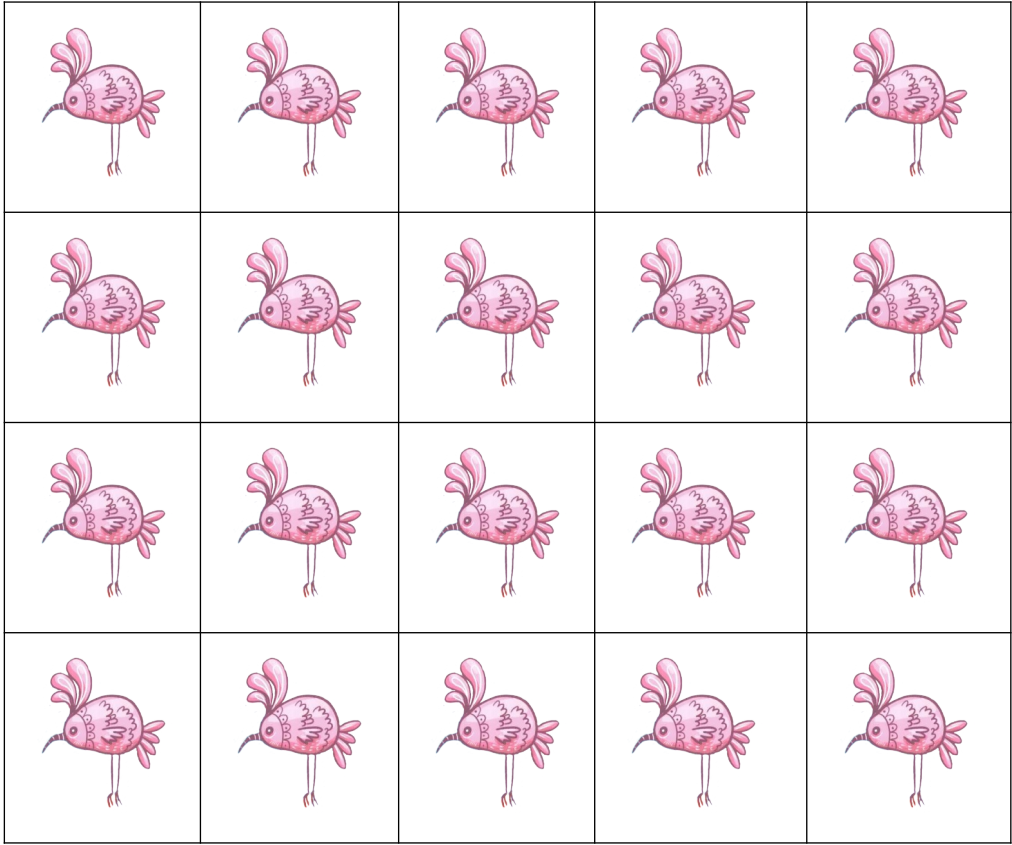
Découvrir les nombres et leur utilisation : 1 à 5

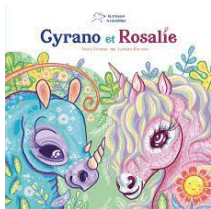
MS

Dénombrer jusqu'à 5

Consigne : Pose sur chaque licorne le nombre d'oiseau(x) demandé.







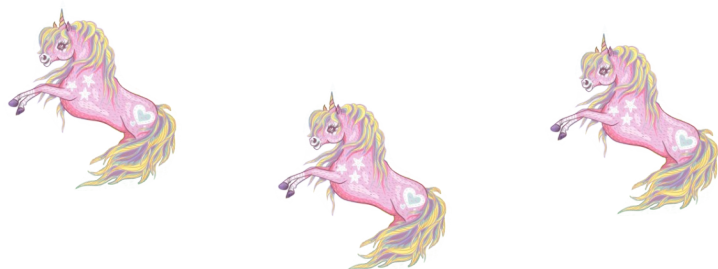
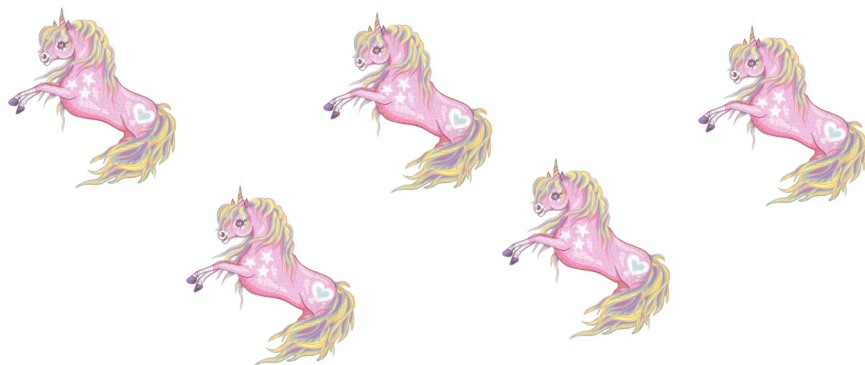
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

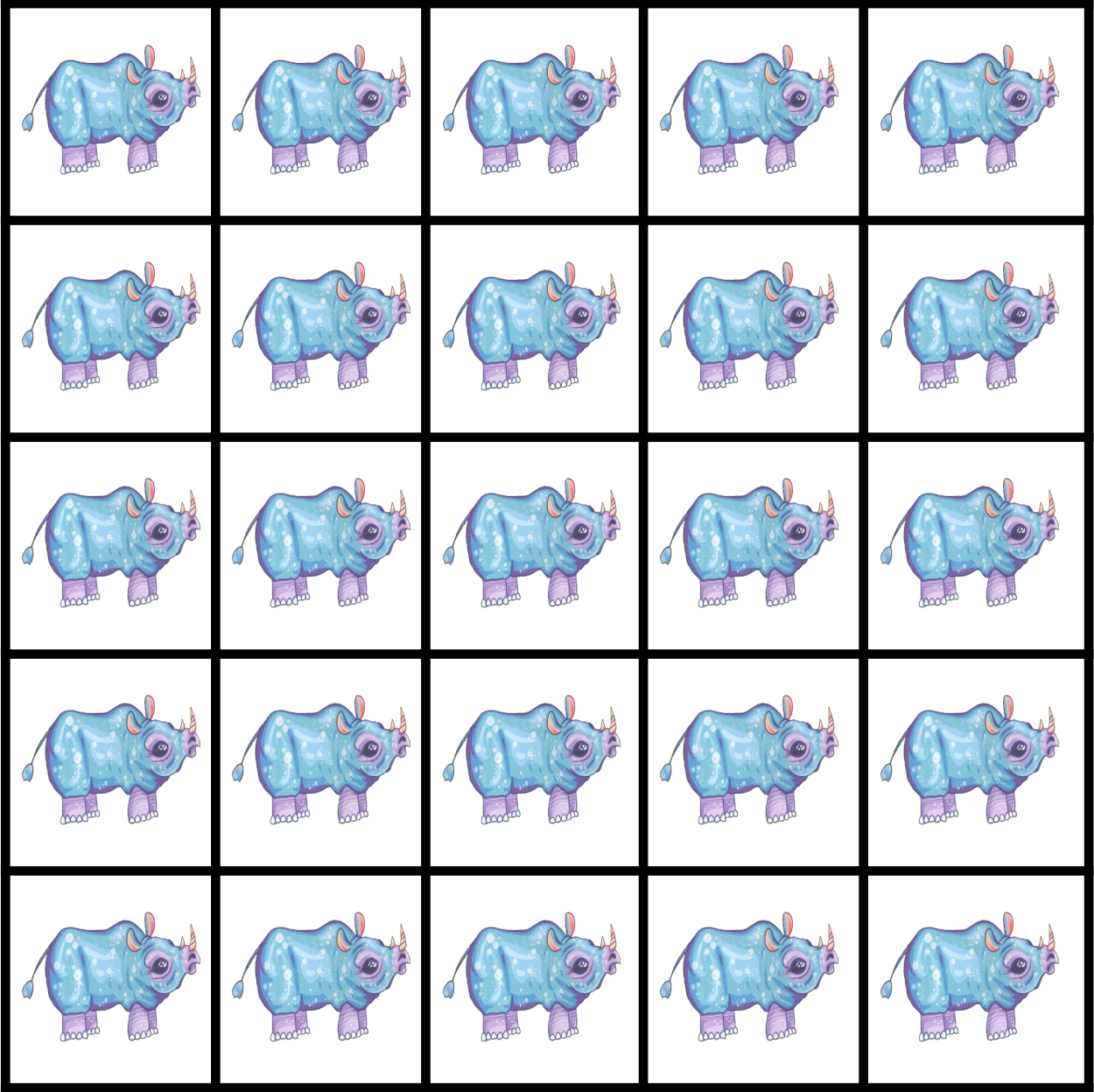
Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (1 à 5)

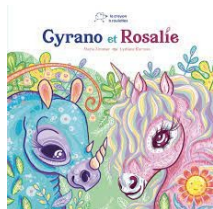
Consigne : colle autant de Cyrano(s) que de Rosalie(s).

MS







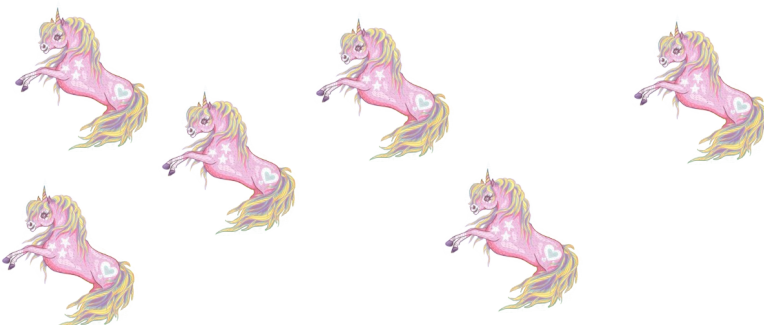


Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

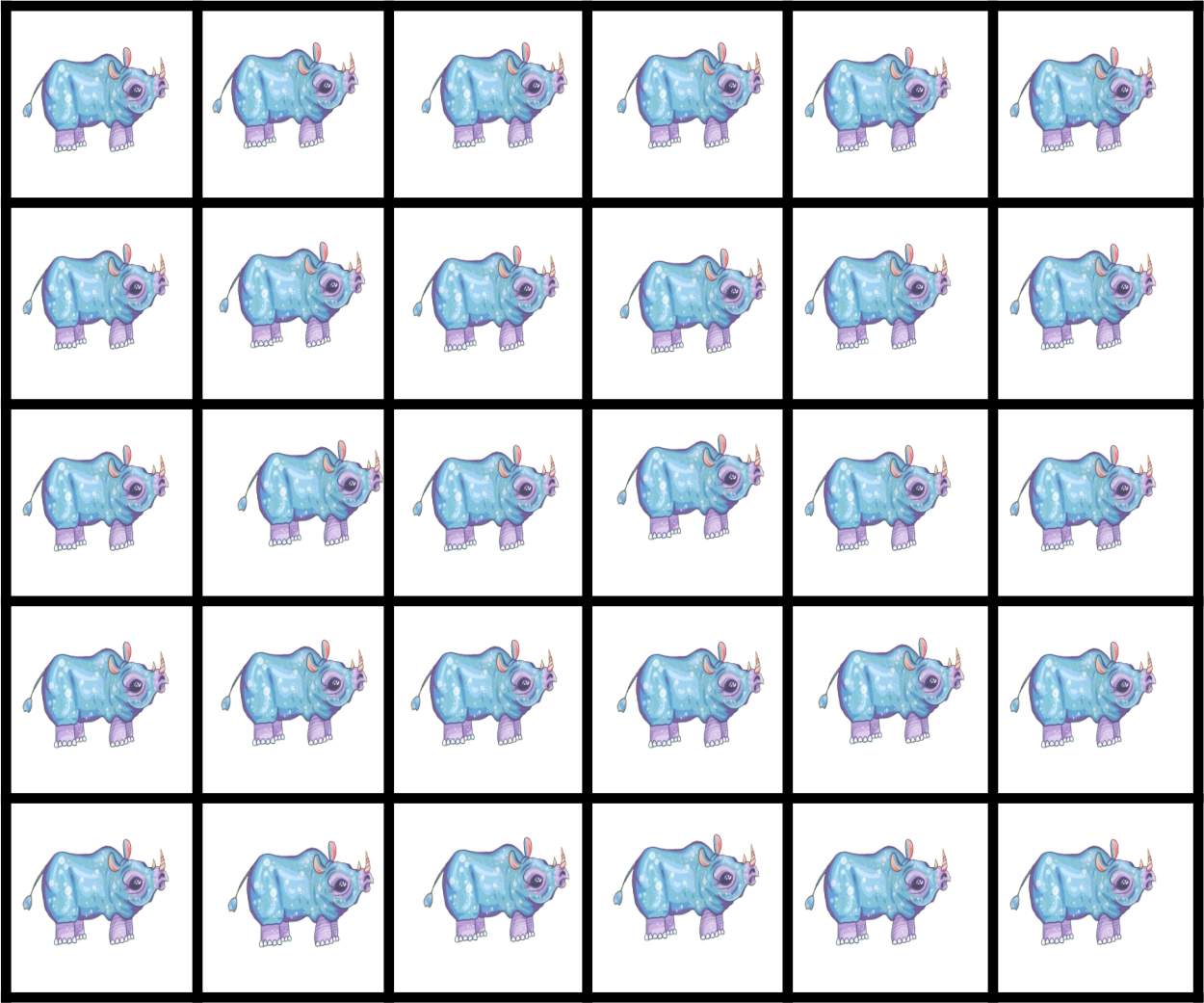
Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (1 à 6)

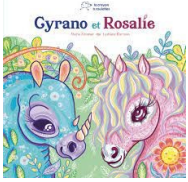
Consigne : colle autant de Cyrano(s) que de Rosalie(s).

MS









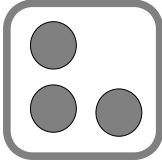
Découvrir les nombres et leur utilisation : 3, 4 et 5

MS

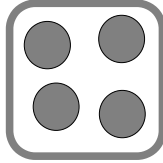
Trier une collection dont le cardinal est donné

Consigne : range les étiquettes-animaux dans la bonne colonne.

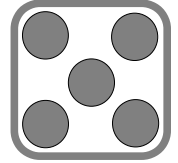
3

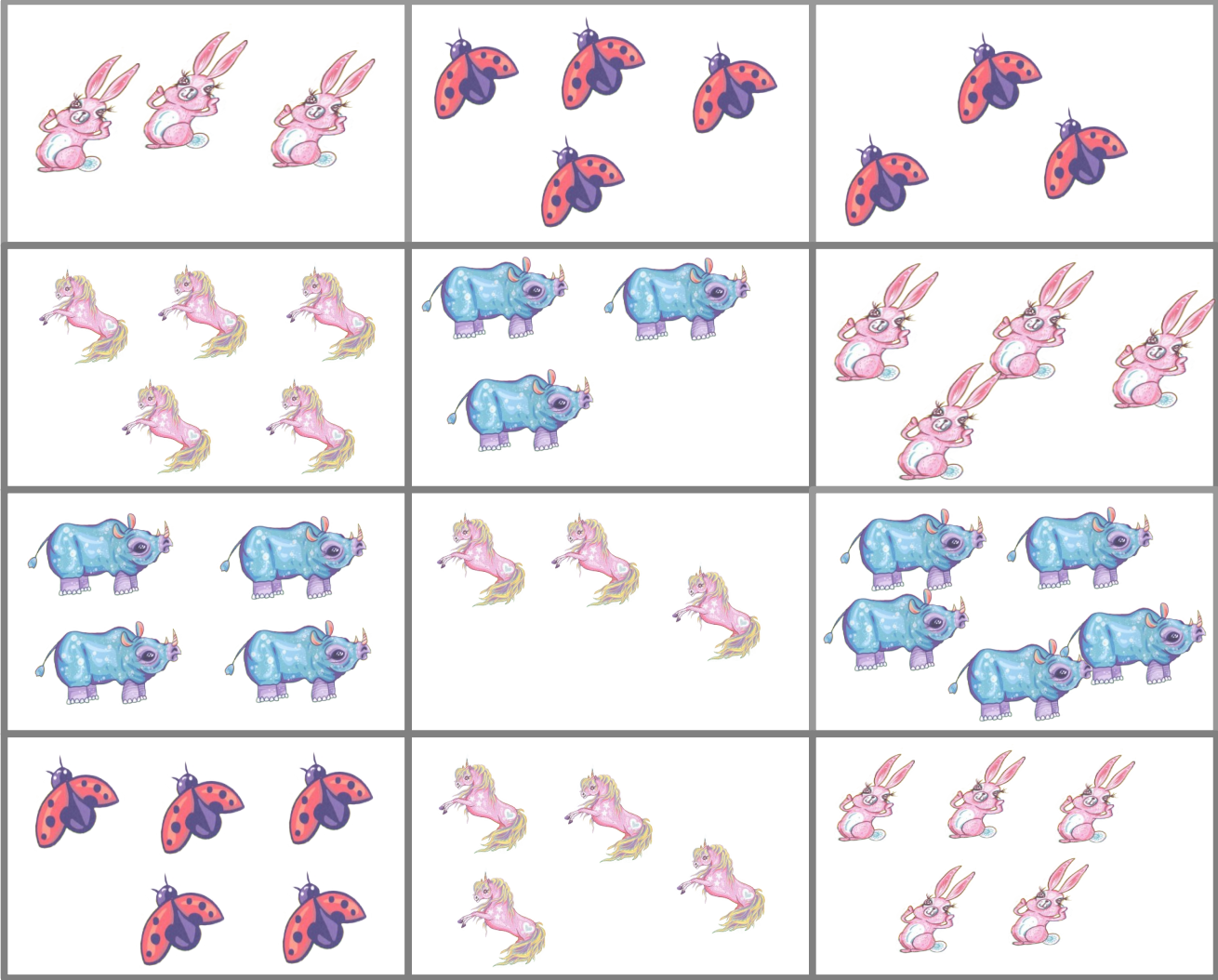


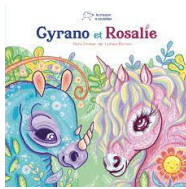
4



5







Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

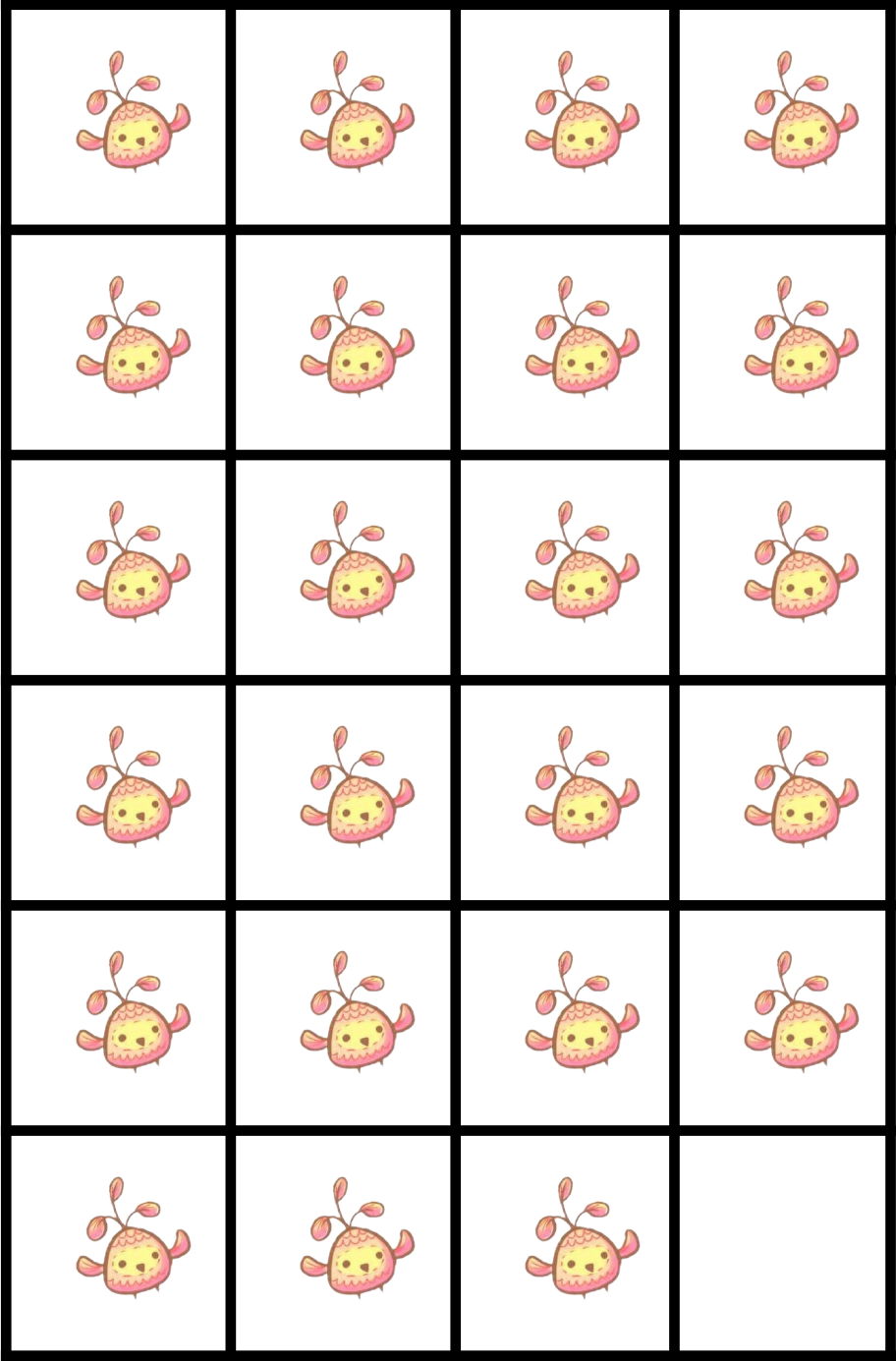
Réaliser une distribution.

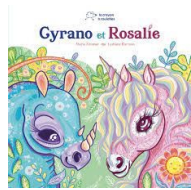
Résoudre un problème de partage en tenant compte des contraintes

Consigne : Distribue équitablement les oiseaux entre les animaux : 4 oiseaux, puis colle dans la case sous le tableau, les oiseaux en trop.

MS







Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (1 à 5)

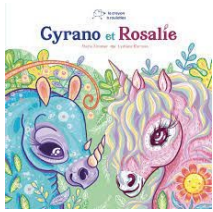
Consigne : Positionne les animaux dans le chemin en respectant la suite des nombres.

MS

1 2 3 4 5



 2	 1	 1	 1	 1
 2	 5	 4	 1	 3
 3	 2	 5	 1	 4

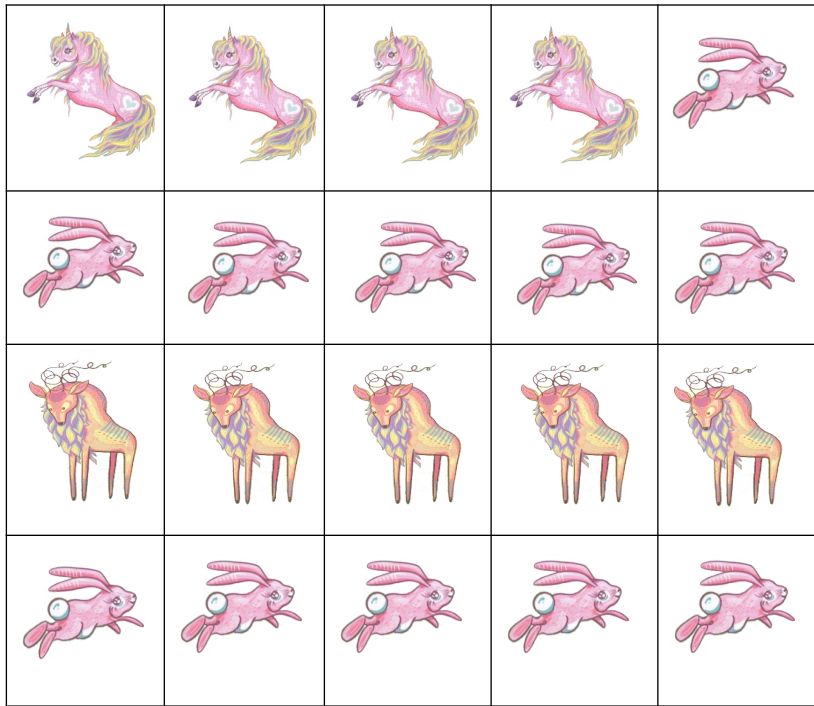
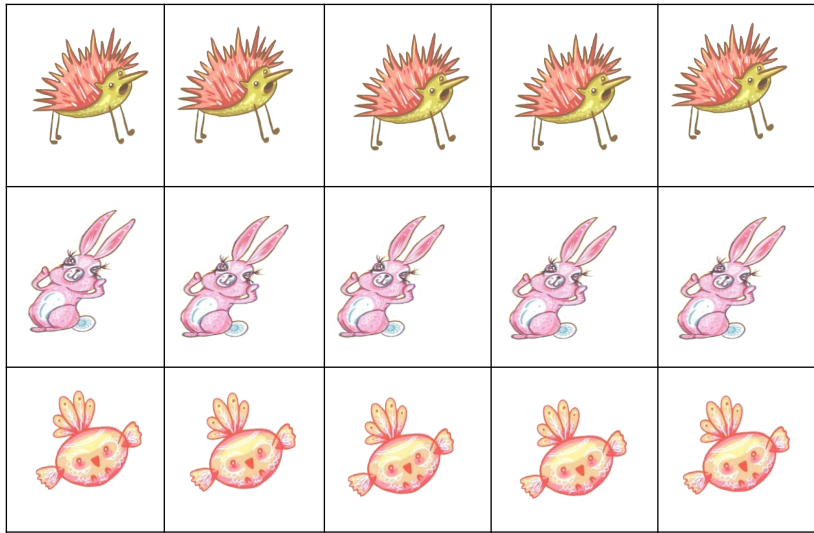


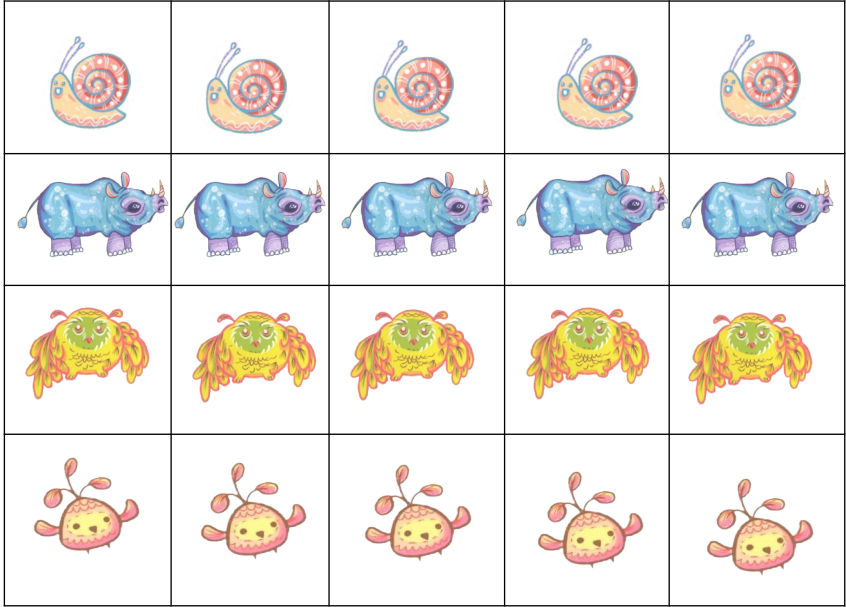
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

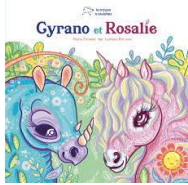
MS/GS

Consigne : reproduis les algorithmes demandés.









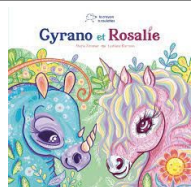
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer les formes (tri)

Consigne : entoure d'une même couleur les oiseaux identiques. (5 images)

MS





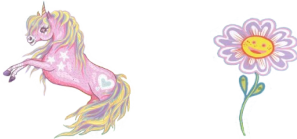
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

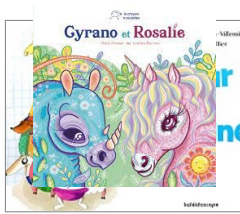
Comprendre l'organisation d'un tableau à 2 entrées

Consigne : Range les images dans les cases du tableau

MS

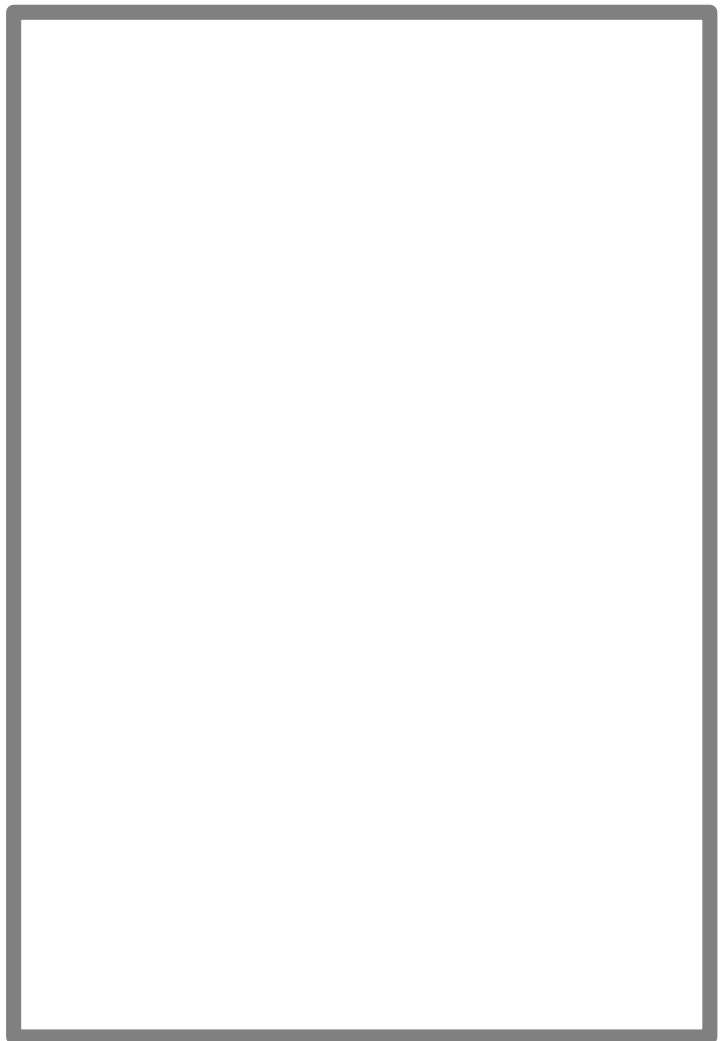
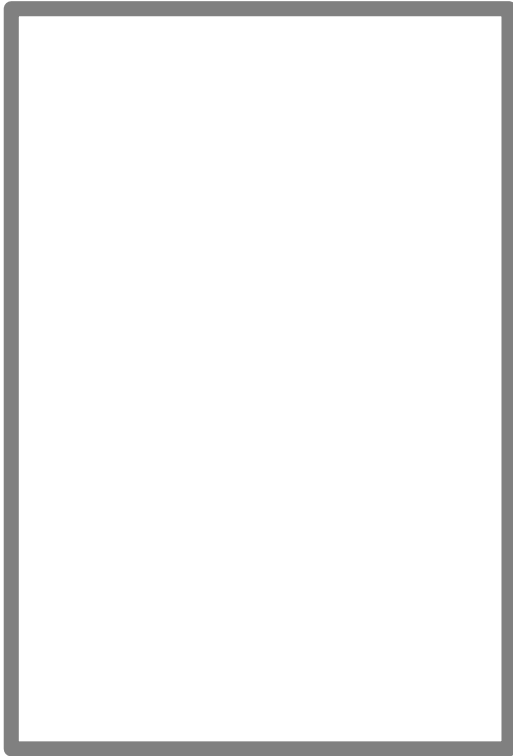


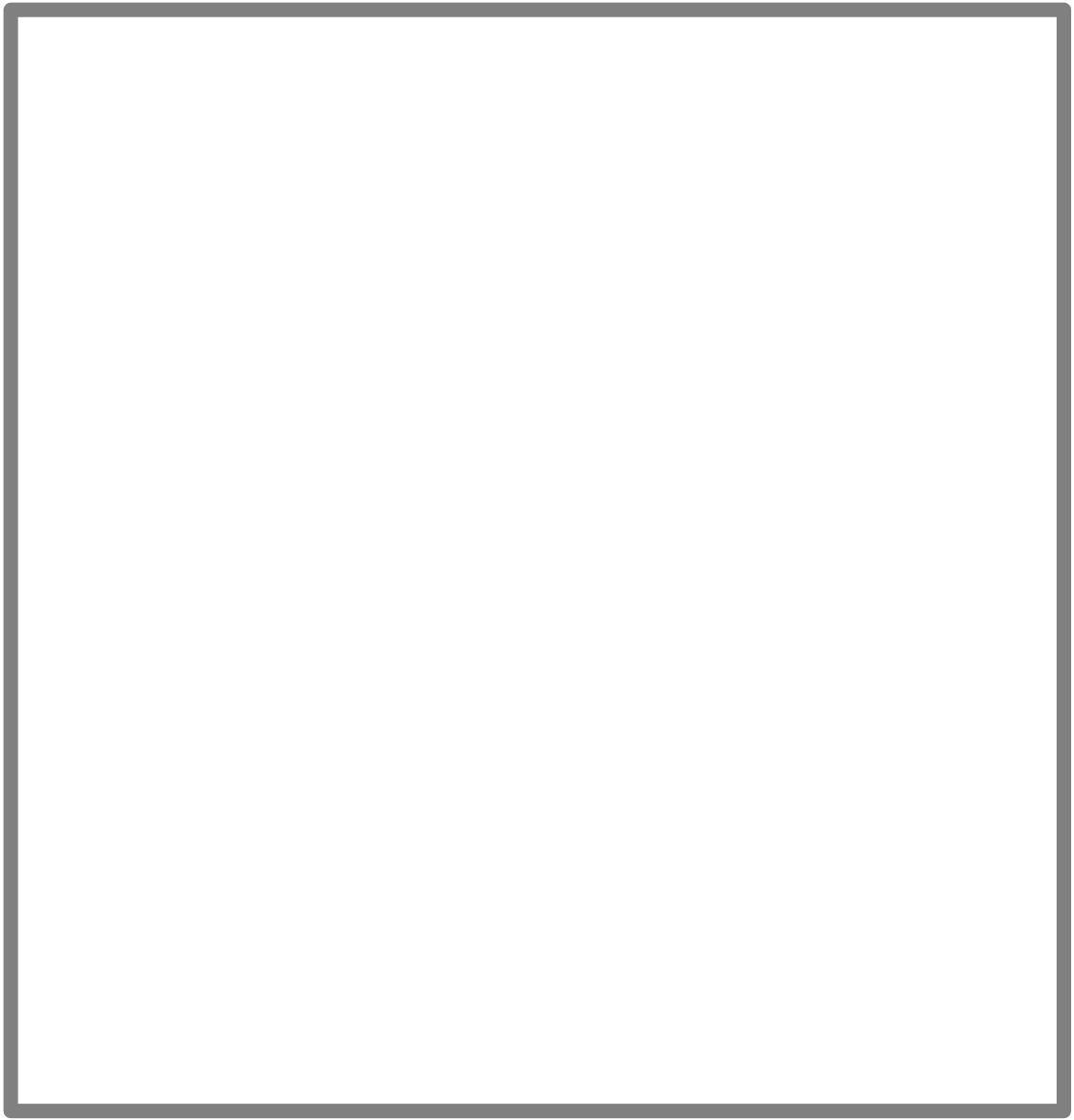
Explorer les formes

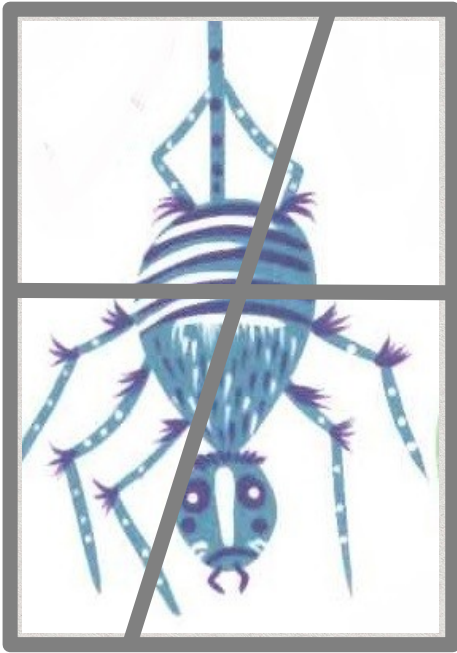
MS

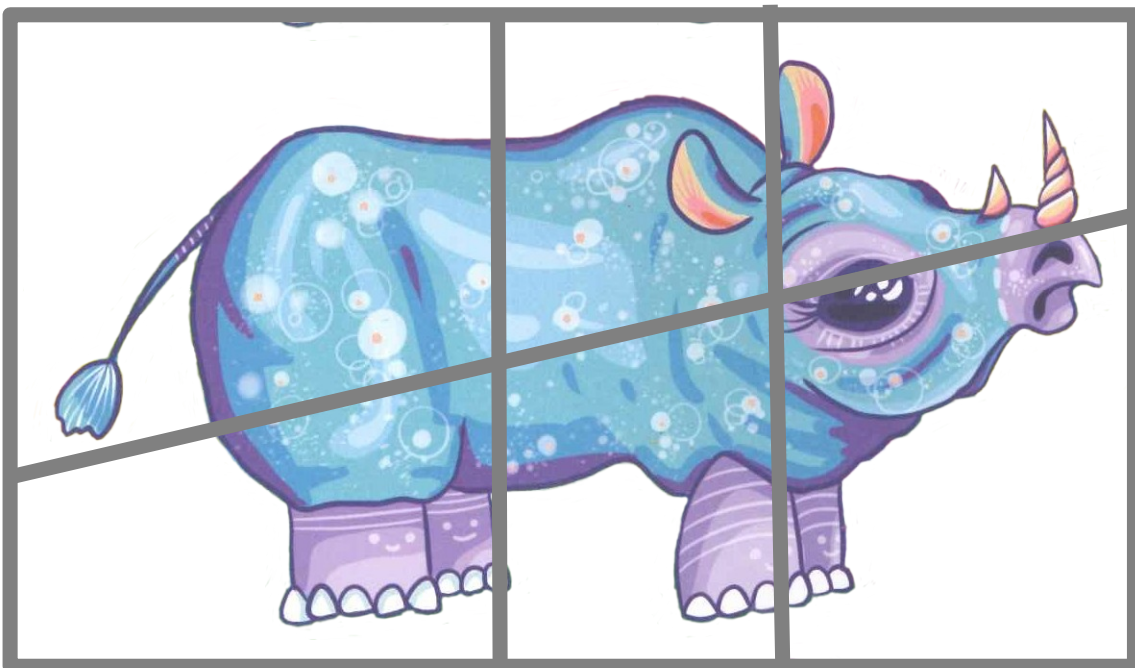
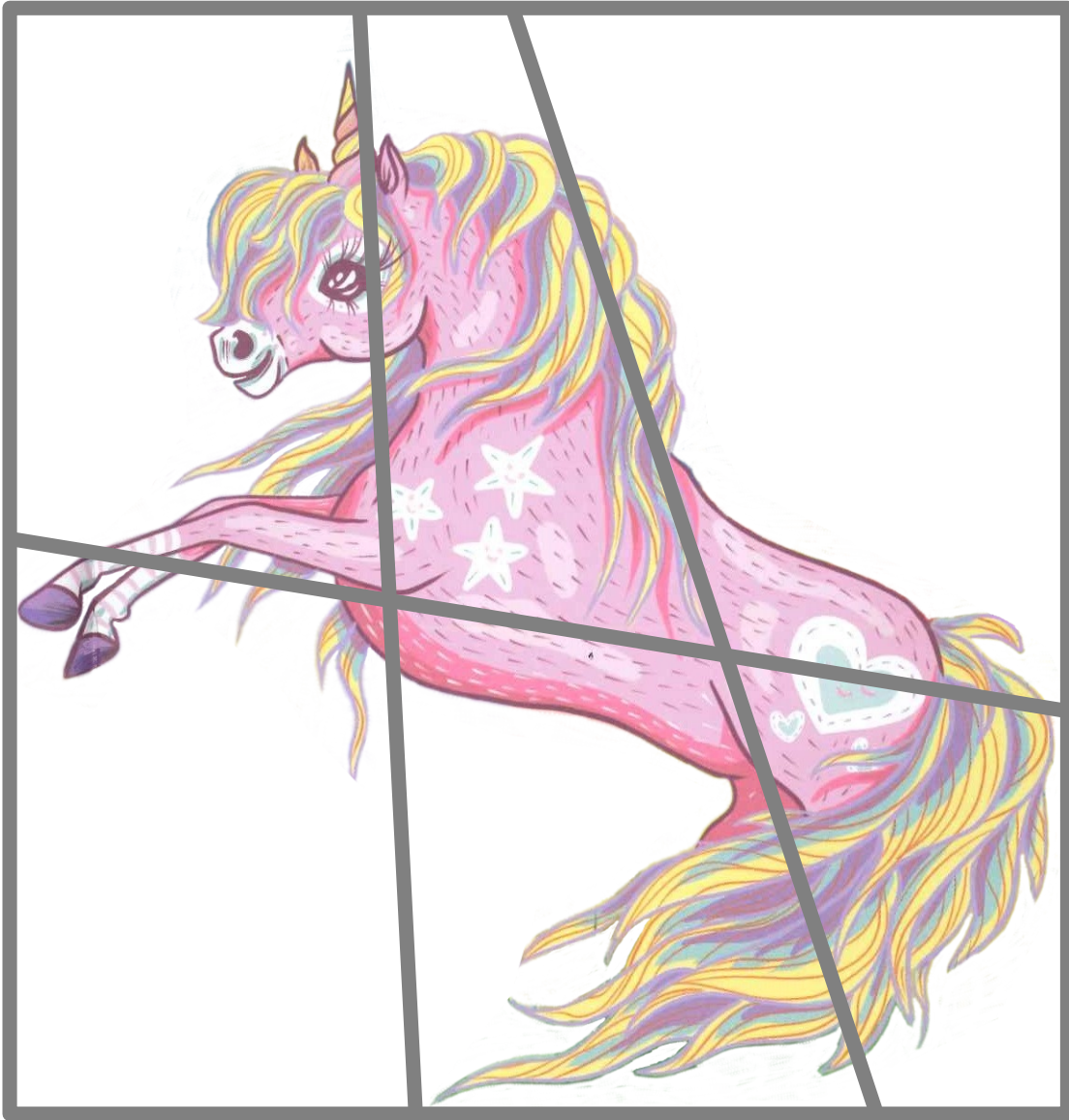
Reproduire un assemblage sans modèle

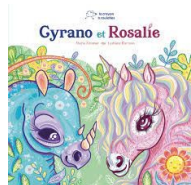
Consigne : réalise les puzzles 4, 5 et 6 pièces, sans modèle. (exercice plastifié)











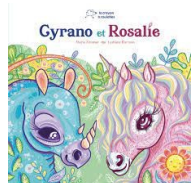
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Représenter un déplacement

Consigne : Aide Cyrano à retrouver Rosalie.

PS



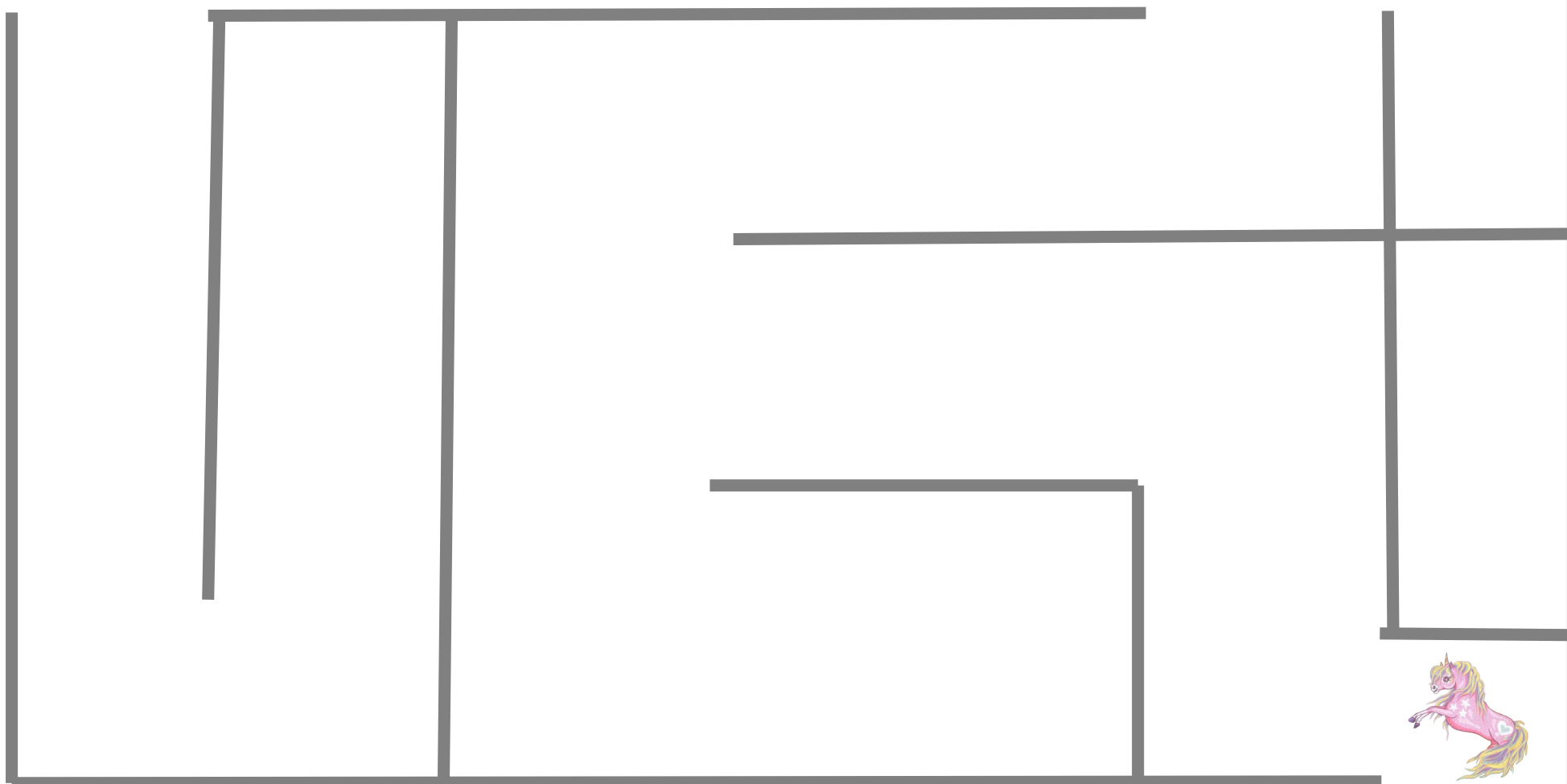


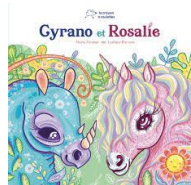
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Représenter un déplacement

Consigne : Aide Cyrano à retrouver Rosalie.

PS/MS



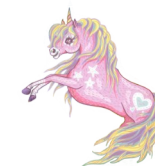
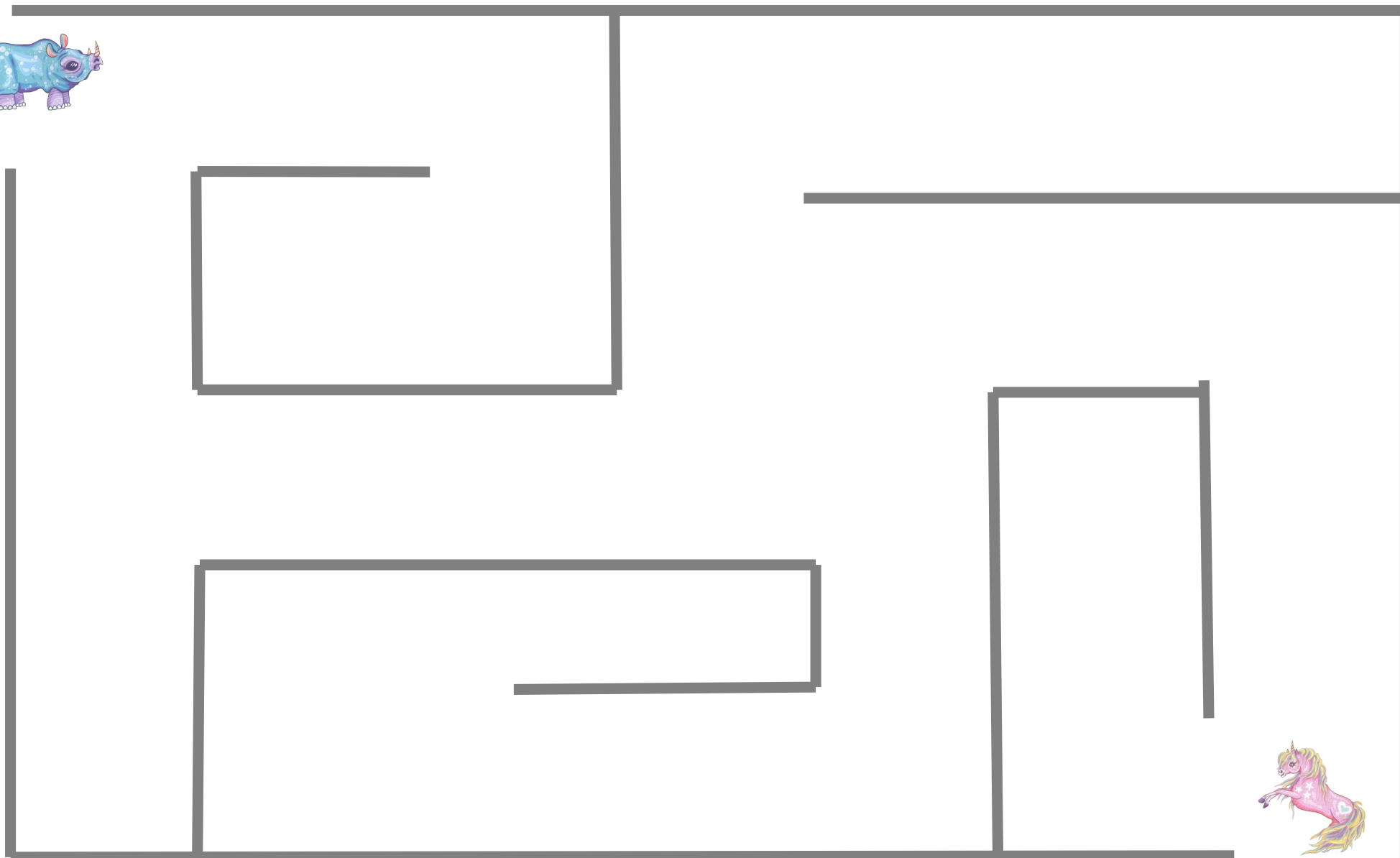


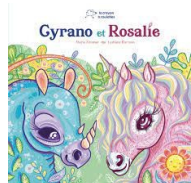
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Représenter un déplacement

Consigne : Aide Cyrano à retrouver Rosalie.

PS/MS



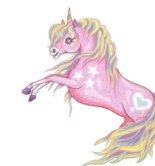
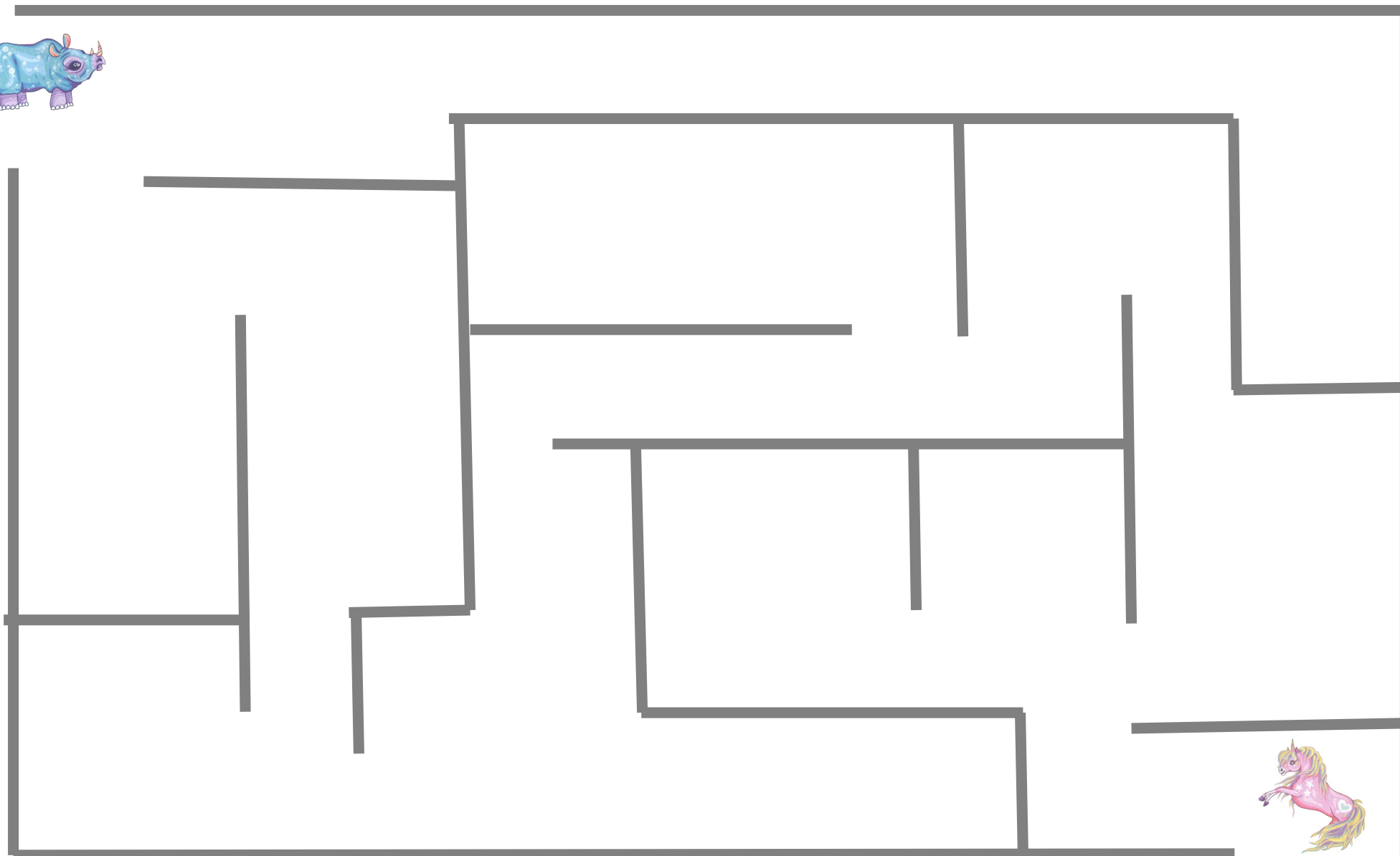


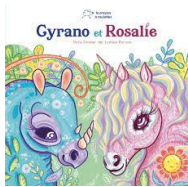
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Représenter un déplacement

Consigne : Aide Cyrano à retrouver Rosalie.

PS/MS





Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

MS

Reproduire un assemblage;

Consigne : Remplis le quadrillage comme le modèle.

