



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

PS

reconstituer un mot.

Consigne : retrouve les lettres du mot SOURIS.

1- Cherche les lettres manquantes pour écrire le mot SOURIS

<b>S</b>	<b>O</b>	<b>U</b>	<b>R</b>	<b>I</b>	<b>S</b>
----------	----------	----------	----------	----------	----------

<b>S</b>	<b>O</b>			<b>I</b>	
	<b>O</b>		<b>R</b>		<b>S</b>
		<b>U</b>			<b>S</b>
<b>S</b>				<b>I</b>	

2- Écris le mot SOURIS en lettres mobiles

**SOURIS**



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

<b>I</b>	<b>I</b>	<b>S</b>	<b>S</b>	<b>S</b>	<b>S</b>	<b>R</b>
<b>R</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>U</b>	<b>U</b>	<b>U</b>



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

reconstituer un groupe de mots

Consigne : retrouve le titre : BONNE NUIT, MULOTTE.



**BONNE  
NUIT,  
MULOTTE**

<b>N</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>I</b>	<b>O</b>	<b>O</b>
<b>U</b>	<b>U</b>	<b>M</b>	<b>B</b>	<b>L</b>	<b>,</b>	<b>T</b>
<b>T</b>	<b>T</b>	<b>E</b>				



## Productions plastiques et visuelles

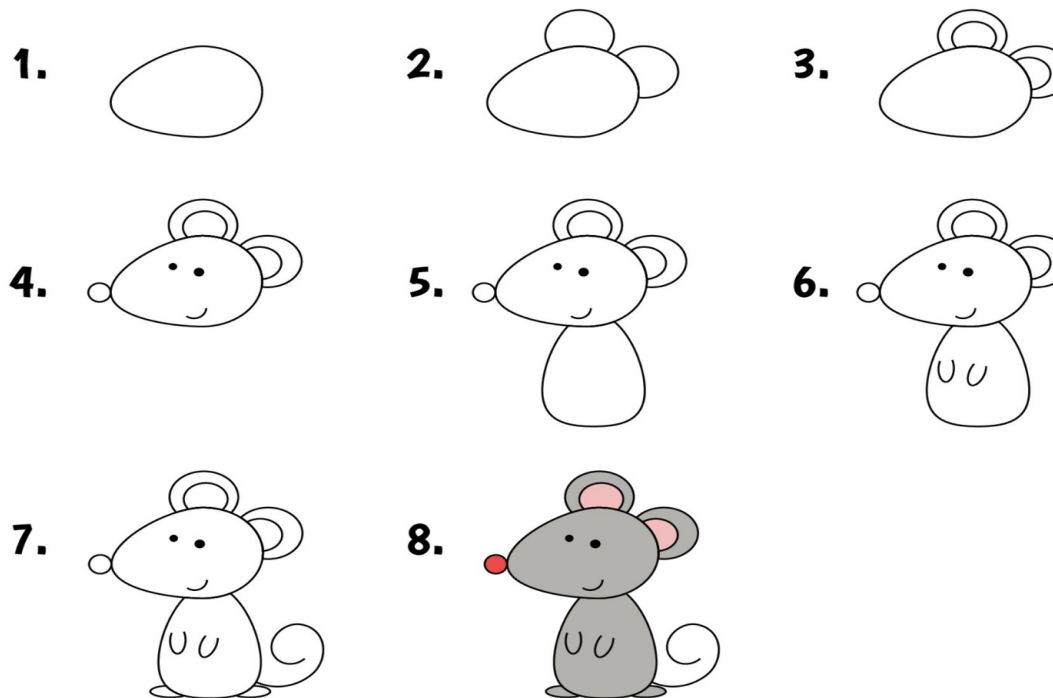
PS/MS

### Dessiner en dictée de gestes

Représenter un personnage en étant fidèle au réel d'après le blog de Vecteezy

Consigne : Dessiner en dictée de gestes et peindre la souris

# Step by step mouse



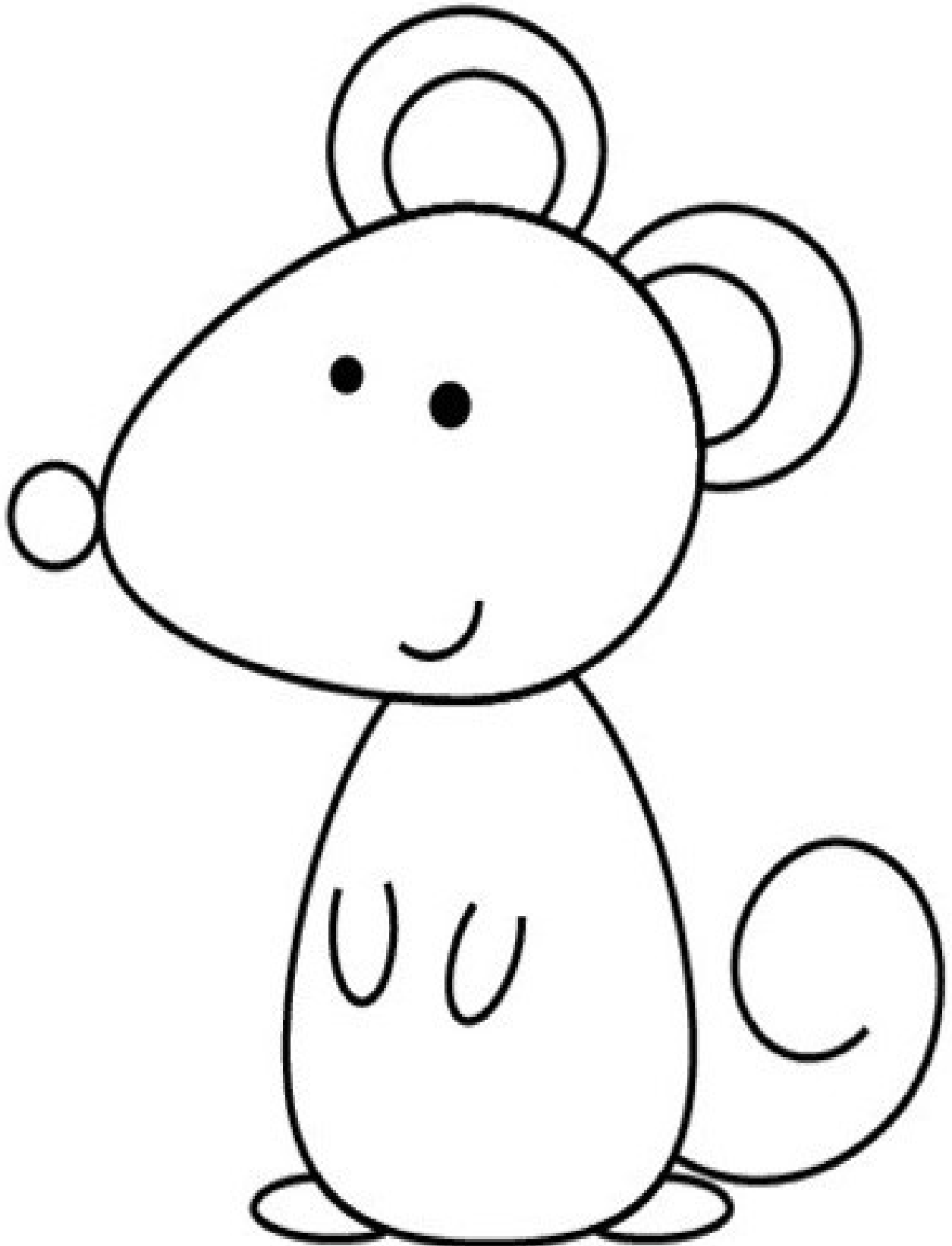


## Productions plastiques et visuelles

PS/MS

### Remplir une surface délimitée

Consigne : Colorie ou peint soigneusement la souris issue du blog Vecteezy.





PS

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

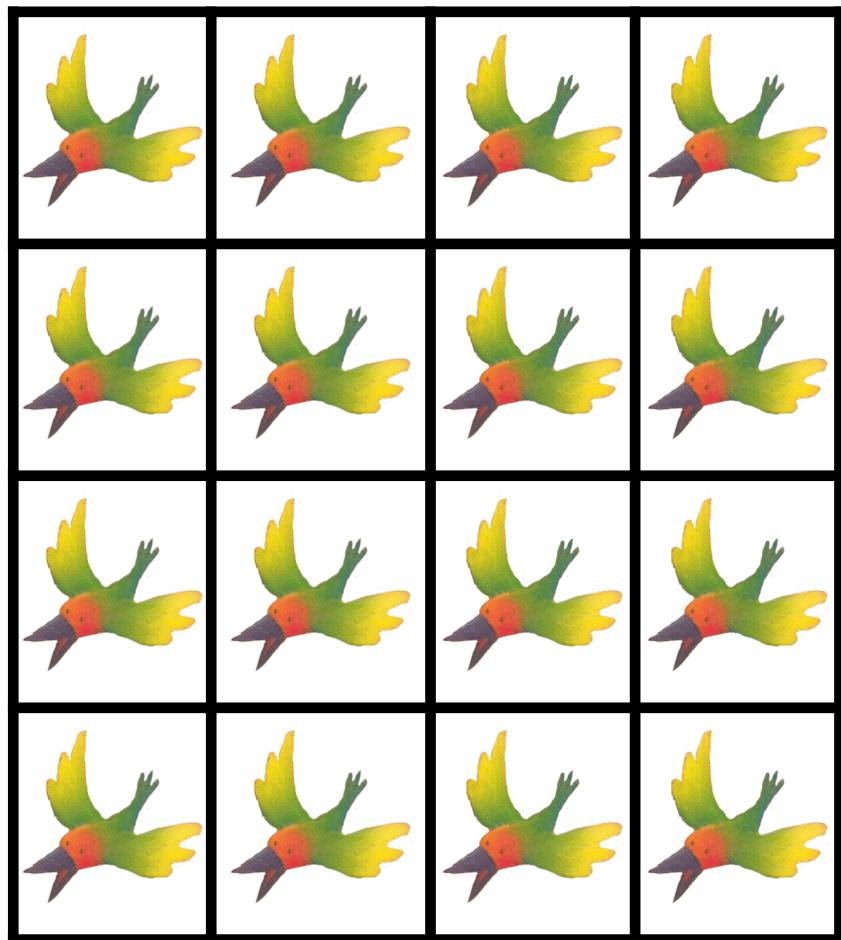
Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (4)

Consigne : donne quatre oiseaux à chaque Mulotte. Format A3





format A4





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

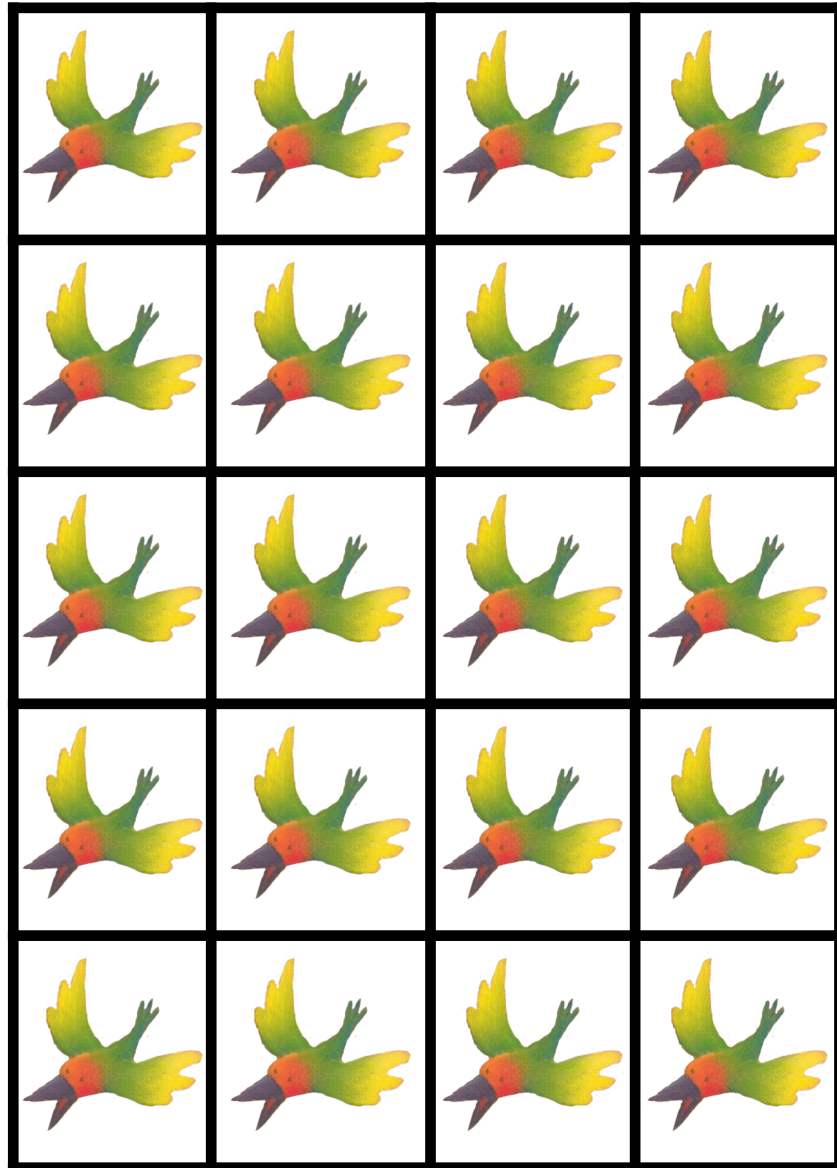
PS

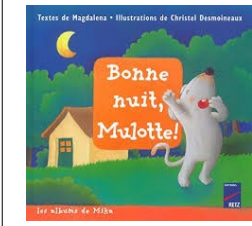
Découvrir les nombres et leur utilisation, stabiliser la connaissance des petits nombres. (5)

Consigne : donne cinq oiseaux à chaque Mulotte. Format A3



format A4

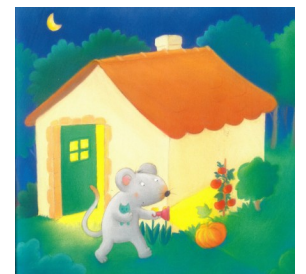




## Explorer des grandeurs

PS

Associer des objets selon un critère de grandeur.  
Consigne : relie chaque Mulotte à sa maison.

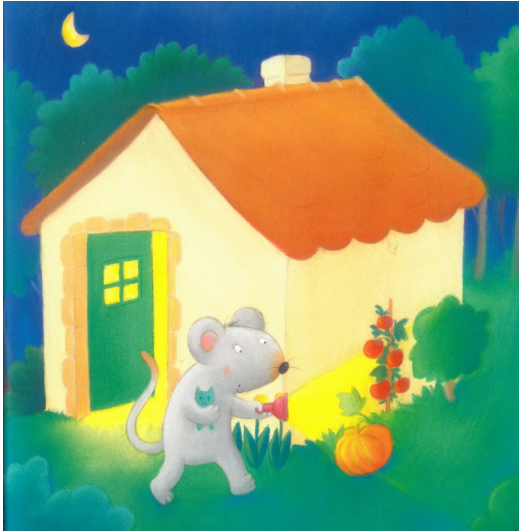
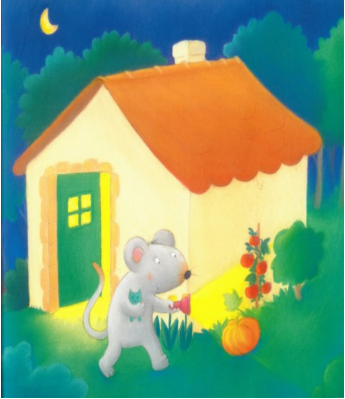




## Explorer des grandeurs

PS

Associer des objets selon un critère de grandeur.  
Consigne : relie chaque Mulotte à sa maison.





## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

PS

Consigne : reproduis l'algorithme demandé.









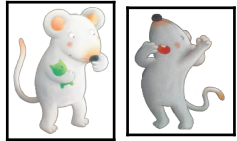




## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

PS

Consigne : reproduis l'algorithme demandé.







## Explorer les formes

PS

Reproduire un assemblage.

Consigne : réalise les puzzles 4, 5 et 6 pièces, sans modèle.










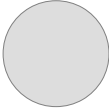
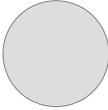
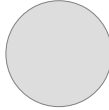
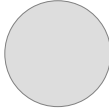
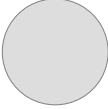
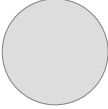
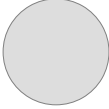
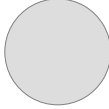
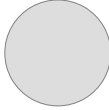
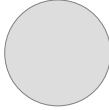





## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

PS

Retracer un itinéraire en suivant un modèle

Consigne : Reproduis le chemin de Mulotte vers sa maison avec des gommettes










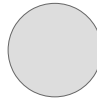
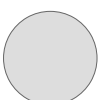

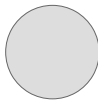
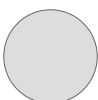
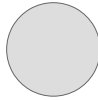





## Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Retracer un itinéraire en suivant un modèle

Consigne : Reproduis le chemin de Mijotte avec des gommettes

PS





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

PS

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

Consigne : Observe le modèle et place les images dans le même ordre et dans le bon sens dans le chemin en dessous.





